

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Belajar dan Pembelajaran**

###### **a. Belajar**

Pengertian belajar telah banyak diungkapkan oleh para ahli, menurut Kolb dalam Quinn (2000) menjelaskan bahwa belajar adalah proses membangun pengetahuan yang terbentuk dari transformasi pengalaman. Belajar adalah proses yang dilakukan secara terus menerus melalui pengalaman yang merupakan interaksi antara individu dengan lingkungannya. Selain itu belajar juga merupakan proses adaptasi individu dengan lingkungan atau dunia luar dalam membangun pengetahuan dalam dirinya. Menurut Cronbach, belajar adalah proses perubahan tingkah laku dan kebiasaan yang disebabkan hasil pengalaman individu. Secara umum belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang disebabkan karena pengalaman individu yang disengaja maupun yang tidak disengaja yang diperoleh karena interaksi dengan lingkungannya.

Ciri-ciri perubahan tingkah laku tersebut adalah sebagai berikut (Slameto, 2003: 3-5) :

1) Perubahan terjadi secara sadar

Seseorang yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu atau sekurang-kurangnya ia merasakan telah terjadi adanya suatu perubahan pada dirinya.

2) Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional

Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang berlangsung secara berkesinambungan, tidak statis. Satu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan ataupun proses belajar berikutnya.

3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif

Perubahan-perubahan itu selalu bertambah dan bertujuan untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya. Sehingga semakin banyak usaha belajar itu dilakukan maka semakin banyak dan baik perubahan yang diperoleh. Perubahan yang bersifat aktif artinya bahwa perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya melainkan karena usaha sendiri.

Beberapa hal yang menjadi tujuan dalam belajar dapat diklasifikasi hasil belajar menurut Benyamin Bloom dalam Lunenberg (2011), yaitu:

- 1) Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajara intelektual yang terdiridari enam aspek yang meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi,analisi, sintesis, dan evaluasi.
- 2) Ranah afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yang meliputi penerimaan, jawaban, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- 3) Ranah psikomotorik, berkenaan dengan hasil belajar yang berupaketrampilan dan kemampuan bertindak, meliputi enam aspek yakni gerakan refleks, keterampilan gerak dasar, kemampuan perceptual, ketepatan, keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretative.

#### **b. Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan proses interaksi yang terjadi dalam lembaga lingkungan pendidikan antara siswa atau peserta didik dengan pendidik. Proses pembelajaran bertujuan untuk membantu seseorang dalam hal ini adalah peserta didik oleh pendidik untuk memperoleh berbagai pengalaman dalam membangun ilmu pengetahuan, penguasaan kompetensi, dan pembentukan sikap

peserta didik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses yang bertujuan untuk membantu peserta didik agar bisa belajar dengan efektif.

Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 20 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Correy pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkannya turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan.

Pembelajaran harus memiliki tujuan yang jelas. Tujuan pembelajaran adalah berupa bentuk pernyataan yang secara spesifik dinyatakan dalam perilaku maupun penampilan yang di tuangkan dalam bentuk tulisan sebagai gambaran hasil belajar yang diharapkan (Uno, 2007). Tujuan pembelajaran adalah suatu perilaku hasil belajar yang diharapkan dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

Pembelajaran melibatkan dua pelaku utama yaitu pembelajar dan pengajar. Tugas utama pengajar adalah mengajar yang merupakan tugas yang kompleks. Mengajar sebagai tugas yang kompleks dapat dikarenakan melibatkan sejumlah komponen yang integratif dalam melaksanakan tugas mengajar itu untuk menyampaikan pesan pengajaran. Hasibuan dan Moedjiono dalam Roni (2011) menyebutkan tugas mengajar dikelompokkan dalam tiga tahap utama yaitu sebelum pengajaran (*pre active*), tahap pengajaran (*inter-active*) dan tahap sesudah pengajaran (*post-active*).

#### 1) Perencanaan Pembelajaran

Pengajar (dosen) berperan sebagai *instructional designer* yang harus memenuhi suatu proses secara sistematis dalam membangun pola instruksional yang efektif dan efisien. Dick dan Carey (1990:5-7) mengemukakan sepuluh langkah dalam pendekatan sistem instruksional yaitu:

- a) Mengidentifikasi tujuan instruksional umum
- b) Melakukan analisis
- c) Mendefinisikan perilaku dan karakteristik awal mahasiswa
- d) Menulis tujuan kinerja
- e) Mengembangkan penilaian acuan patokan

- f) Mengembangkan strategi instruksional
- g) Mengembangkan dan memilih bahan instruksional
- h) Mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif
- i) Merivisi kegiatan instruksional
- j) Mendesain dan melaksanakan evaluasi sumatif

Perencanaan merupakan tahap *pre-active* atau sebelum kegiatan belajar mengajar. Pengajar memiliki tugas untuk menyusun program pengajaran berupa kurikulum, rencana pembelajaran (RPP) yang disusun berdasarkan silabus. Standar operasional prosedur (SOP) yang disusun secara logis untuk melatih ketrampilan tertentu. Roni (2011) menyatakan bahwa dalam merencanakan program pengajaran perlu mempertimbangkan beberapa aspek yang berkaitan dengan hal-hal sebagai berikut:

- a) Input/ bekal yang ada pada siswa (*pupil entering behaviour*)
- b) Perumusan tujuan pembelajaran
- c) Pemilihan metode
- d) Pemilihan pengalaman-pengalaman belajar
- e) Pemilihan bahan pengajaran, peralatan dan fasilitas belajar
- f) Karakteristik siswa

- g) Teknis proses pembelajaran dikelas
  - h) Peranan siswan dan *grouping*
  - i) Prinsip-prinsip belajar, yaitu pemberian penguatan, motivasi, mata rantai kognitif pokok yang akan dikembangkan, penentuan model, transfer, keterlibatan siswa dan pengulangan
- 2) Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran menjadi sarana berlangsungnya interaksi antara pengajar/ guru dengan pelajar/ siswa, pelajar dengan pelajar secara berkelompok maupun individu. Interaksi dalam proses pembelajaran secara teori bisa dikelompokkan menjadi dua jenis yaitu, kegiatan pembelajaran berpusat pada pengajar dan kegiatan pembelajaran yang berpusat pada pelajar. Roni (2011) menyebutkan beberapa aspek penting yang perlu diperhatikan dan dipertimbangkan dalam melaksanakan pembelajaran:

- a) Manajemen kelas
- b) Penyampaian informasi, konsep teori, keterampilan dan sebagainya
- c) Bahasa yang digunakan oleh guru secara verbal maupun non verbal
- d) Mendapatkan umpan balik

- e) Prinsip-prinsip psikologi seperti motivasi, pengulangan, penguatan, pokok yang dikembangkan, mata rantai kognitif, transfer, keterlibatan siswa
- f) Mengidentifikasi kesulitan belajar
- g) Memfasilitasi kegiatan sehubungan dengan perbedaan individu
- h) Mengevaluasi

Strategi pembelajaran merupakan pendekatan-pendekatan yang disusun dan diterapkan secara sistematis dalam penyampaian materi/ pengetahuan kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Penguasaan dan pemahaman terhadap strategi pembelajaran memungkinkan bagi guru untuk memiliki berbagai alternatif pilihan dalam suatu kegiatan pembelajaran agar berlangsung secara teratur, sistematis, terarah, lancar dan efektif (Atwi Suparman, 1997: 157).

Dalam kegiatan belajar mengajar guru/pengajar berusaha menyampaikan sesuatu hal yang disebut “pesan” yaitu isi pelajaran. Sebaliknya, dalam kegiatan belajar mengajar siswa/pelajar juga berusaha menerima dan memahami pesan yang disampaikan yang berupa pengetahuan, wawasan, ketrampilan atau isi ajaran lain seperti kesenian, kesusilaan dan agama. Pengelolaan pesan dalam perilaku belajar

mengajar dikenal pembelajaran dengan strategi ekspositori dan pembelajaran dalam strategi inkuiri (Mayer, 2007 : 4)

Peranan utama guru/ pengajar adalah menciptakan kebebasan berpikir yang sistematis sehingga siswa/pelajar terdorong untuk bereksplorasi dalam penemuan dan pemecahan masalah, fasilitator dalam penelitian, rekan diskusi dalam klarifikasi dan pencarian alternatif pemecahan masalah serta pembimbing penelitian, pendorong keberanian berpikir alternative dalam pemecahan masalah. Peran siswa yang penting adalah mengambil prakarsa dalam pencarian masalah dan pemecahan masalah, perilaku aktif dalam belajar melakukan penelitian. Penjelajah tentang masalah dan metode pemecahan dan penemu pemecahan masalah (Mayer, 2007:6)

Selain strategi dan model pembelajaran, metode pembelajaran juga perlu diperlihatkan dan dipilih yang cepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Tidak setiap metode pembelajaran sesuai untuk digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Untuk setiap guru/dosen harus memilih metode yang sesuai untuk setiap tujuan pembelajaran khusus yang ingin dicapai.

### 3) Evaluasi

Evaluasi juga merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Hal ini berarti, evaluasi merupakan kegiatan yang tidak terelakan dalam setiap proses pembelajaran. Dengan kata lain kegiatan evaluasi merupakan bagian integral yang tidak terpisahkan dalam kegiatan pembelajaran. Evaluasi pembelajaran merupakan suatu pendekatan untuk mengukur perubahan yang terjadi dalam diri siswa setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar (Daryanto, 2007). Sedangkan Purwanto (2008) menyatakan bahwa evaluasi pembelajaran adalah suatu proses yang disusun secara sistematis untuk menentukan sejauh mana tujuan pembelajaran telah dicapai. Dalam sudut pandang manajerial, evaluasi pembelajaran memiliki peran strategis sebagai upaya untuk memperbaiki mutu pembelajaran.

Evaluasi hasil belajar menekankan kepada diperoleh informasi tentang seberapa banyak perolehan siswa/ mahasiswa dalam pencapaian tujuan pengajaran yang ditetapkan. Evaluasi pembelajaran merupakan proses sistematis untuk memperoleh informasi tentang keefektifan proses pembelajaran dalam membantu siswa/mahasiswa mencapai tujuan pengajaran

secara optimal (Dimiyati dan moedjiono, 2002: 190). Dengan demikian evaluasi hasil belajar menetapkan baik buruknya hasil kegiatan pembelajaran, sedangkan evaluasi pembelajaran menetapkan baik buruknya proses dan kegiatan pembelajaran. Evaluasi dalam proses pendidikan harus memenuhi syarat-syarat berupa kesahihan, keterandalan dan kepastian. Hasil kegiatan evaluasi hasil belajar pada akhirnya difungsikan dan ditunjukkan untuk keperluan diagnostik dan pengembangan, seleksi, kenaikan peringkat belajar/kenaikan kelas dan untuk penempatan siswa/mahasiswa pada kelompok yang sesuai.

Daryanto (2007) menjelaskan manfaat evaluasi bagi mahasiswa adalah sebagai motivasi mahasiswa untuk belajar giat sehingga mendapat hasil yang lebih memuaskan lagi. Manfaat evaluasi bagi pengajar dapat mengetahui tingkat kemampuan setiap mahasiswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dosen juga dapat mengetahui apakah materi dan metode pengajaran sudah tepat sehingga untuk memberi pengajaran di waktu yang akan datang tidak perlu dilakukan perubahan. Bagi instansi dapat mengetahui kondisi belajar yang diciptakan oleh instansi sudah sesuai harapan atau belum. Hasil belajar merupakan cerminan kualitas suatu instansi. Instansi juga mengetahui tepat tidaknya kurikulum untuk instansi itu. Instansi

juga bisa mengetahui apakah sudah memenuhi standar akan terlihat dari bagusnya angka-angka yang diperoleh mahasiswa.

Kinawarti (2008) menjelaskan bahwa dalam konteks pelaksanaan pendidikan mahasiswa, evaluasi memiliki beberapa tujuan antara lain :

- a) Untuk mengetahui kemajuan belajar mahasiswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dalam jangka waktu tertentu.
- b) Untuk mengetahui epektifitas metode pembelajaran
- c) Untuk mengetahui kedudukan mahasiswa dalam kelompoknya
- d) Untuk memperoleh masukan atau umpan balik bagi dosen dan mahasiswa dalam rangka perbaikan.

Menurut Purwanto (2008) evaluasi dapat memberi manfaat:

- a) Bagi dosen sebagai dasar untuk memperbaiki proses mengajar.
- b) Menentukan hasil belajar mahasiswa.
- c) Menempatkan mahasiswa sesuai dengan tingkat kemampuan atau karakteristik lainnya yang dimiliki mahasiswa.

- d) Mengetahui latar belakang psikologis, fisik dan lingkungan mahasiswa, terutama yang mengalami kesulitan belajar, agar dapat dilakukan perbaikan dan bimbingan

## **2. Pembelajaran dalam Pendidikan Keperawatan**

Dalam pendidikan tidak bisa terlepas dari teori-teori pembelajaran yang ada yang memberikan gambaran bagaimana proses pembelajaran bisa dibawakan dan motif apa yang melatarbelakangi seseorang untuk tumbuh, belajar dan merubah dirinya dikarenakan pengalaman yang telah dialaminya melalui institusi belajar maupun lingkungan. Diantara sekian teori pembelajaran, berikut ini adalah empat teori pembelajaran yang sesuai dengan pendidikan keperawatan menurut Seright (2006):

### **a. Andragogy**

Andragogy adalah teori yang mempelajari cara belajar orang dewasa yang dipopulerkan oleh Knowles pada tahun 1990. Seright berpendapat bahwa teori ini sangat sesuai dengan kerangka berfikir pendidikan keperawatan yang mana mahasiswa keperawatan adalah seseorang yang memiliki usia cukup untuk disebut dewasa yang siap untuk menerapkan teori kedalam praktek sesungguhnya. Landasan dasar dari teori ini menyakini bahwa orang dewasa memiliki sifat independent, mampu memimpin dan memotivasi diri sendiri berdasarkan pengalaman-

pengalaman yang telah diperoleh yang tidak hanya mempengaruhi pembelajaran bagi dirinya sendiri tetapi juga rekan sejawatnya.

b. Observational

Kinsman (2000) menyatakan bahwa program pendidikan profesi kesehatan memiliki tanggung jawab kepada masyarakat yaitu memastikan siswa keperawatan mendapatkan latihan dan pengawasan yang memadai. Prinsip-prinsip pembelajaran observational adalah:

- 1) Siswa diharapkan menjadi pengamat yang baik dan mampu menirukan demonstrator/ model dengan baik dan tepat bahkan mereka diharapkan mampu melakukan hal yang sama dengan model (perawat pelatih/ instruktur) dalam menguasai skills keperawatan
- 2) Siswa keperawatan (perawat) mampu menjadi pengamat yang baik dan mampu memberikan reaksi yang sama dengan kebiasaan yang diperagakan oleh model.
- 3) Adanya perbedaan dimana pengamat mengambil alih sebuah kebiasaan dengan hanya memperagakan sebuah kebiasaan model.
- 4) Pembelajaran melalui pengamatan melibatkan empat proses yaitu memperhatikan, mempertahankan, melaksanakan dan memotivasi.

c. Kognitif

Siswa keperawatan belajar melalui sebuah proses pembangunan ilmu dasar yang kuat, kemudian merubah susunan dari ilmu dasar yang didapat tersebut sebagai informasi baru yang harus dikuasai dan perlahan-lahan diharapkan mampu menjelaskan dan mengaplikasikan ilmu tersebut. Berbagai referensi menyebutkan bahwa syarat utama untuk lulusan keperawatan adalah kemampuan berfikir kritis. Teori observasi sebelumnya menekankan pada pendidik sebagai model aktif bagi siswa, sebaliknya siswa memiliki tugas untuk mengamati sebaik-baiknya dan kemudian mengambil alih apa yang diperagakan oleh model, cognitive teori ini menekankan peran aktif dari siswa dalam pembelajaran mereka sendiri. Siswa bertanggung jawab untuk mampu menerapkan teori yang telah didapatkan. Siswa didorong untuk menemukan makna pembelajaran dimana hal ini diharapkan mampu melatih berfikir kritis siswa.

d. Berlatih dalam Komunitas

Paradigma pendidikan keperawatan telah berubah dari pendekatan teacher-centered ke pendekatan student-centered (Diekelman dan Lamp, 2004; Schaefer dan Zygmunt, 2003). Teori grup praktis memiliki beberapa pandangan sebagai berikut:

- 1) Belajar adalah sebuah fenomenal sosial yang fundamental
- 2) Pengetahuan terintegrasi dalam hidup bermasyarakat yang saling bertukar nilai-nilai, kepercayaan, cara berkomunikasi dan cara melakukan sesuatu.
- 3) Proses pembelajaran tidak bisa terpisahkan dari peran serta dalam komunitas praktis
- 4) Pengetahuan tidak terpisahkan dari praktek
- 5) Kemampuan berperan serta dalam komunitas dapat menciptakan lingkungan belajar yang potensial.

Beberapa konsep diatas mendukung para pengajar keperawatan untuk mengajar siswa bekerja sama dalam tim, belajar dari teman sejawat, rekan-rekan di clinical training, dan instruktur. Selain itu ada beberapa teori pendidikan keperawatan lain seperti teori Leininger's cultural care yang menyatakan tentang dasar pertimbangan bagaimana latar belakang budaya mempengaruhi hubungan yang secara logis akan mempengaruhi cara belajar mengajar. Teori Keperawatan Watson dan teori *novice to expert* dari Benner adalah contoh teori mengenai pentingnya mentoring dalam pendidikan keperawatan. Berbagai program dan fasilitasnya sengaja rancang dan dikembangkan untuk mengadopsi

sistem mentoring untuk sebagai cara untuk menyiapkan calon perawat ke lingkungan kerja yang sesungguhnya (Seright, 2006).

### **3. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Menurut Slameto (2010) secara garis besarnya faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar dapat dikelompokkan menjadi :

#### **a. Faktor internal**

Faktor yang menyangkut seluruh pribadi termasuk kondisi fisik maupun mental atau psikis. Faktor internal ini sering disebut faktor intrinsik yang meliputi kondisi fisiologis dan kondisi psikologis yang mencakup minat, bakat, motivasi dan lain-lain.

##### **1) Kondisi fisiologis secara umum**

Kondisi fisiologis pada umumnya sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar seseorang. Orang yang ada dalam keadaan segar jasmaninya akan berlainan belajarnya dengan orang yang dalam keadaan lelah. Anak-anak yang kekurangan gizi ternyata kemampuannya berada dibawah anak- anak yang tidak kekurangan gizi. Anak- anak yang kurang gizi mudah lelah, mudah mengantuk dan tidak mudah menerima pelajaran.

## 2) Kondisi psikologis

Belajar pada hakikatnya adalah proses psikologi, oleh karena itu semua keadaan dan fungsi psikologis tentu saja mempengaruhi belajar seseorang, itu berarti belajar bukanlah berdiri sendiri. Faktor psikologis sebagai faktor dari dalam merupakan hal yang utama dalam menentukan intensitas belajar seorang anak. Meski faktor luar mendukung, tetapi faktor psikologis tidak mendukung maka faktor luar itu akan kurang signifikan. Minat, kecerdasan, bakat, motivasi dan kemampuan kognitif adalah faktor psikologis yang utamamempengaruhi proses dan hasil belajar mahasiswa (Djamarah, 2008).

## 3) Kondisi panca indera

Hal yang tak kalah pentingnya adalah panca indera terutama penglihatan dan pendengaran. Sebagian besar yang dipelajari manusia dipelajari menggunakan penglihatan dan pendengaran. Orang belajar dengan membaca, melihat contoh atau model, melakukan observasi, mengamati hasil eksperimen, mendengarkan keterangan guru dan orang lain, mendengarkan ceraman dan lain sebagainya.

#### 4) Intelegensi atau kecerdasan

Intelegensi adalah kemampuan umum dari seseorang untuk belajar dan memecahkan suatu masalah. Jika intelegensi seseorang rendah bagaimanapun usaha yang dilakukan dalam kegiatan belajar, jika tidak ada bantuan orang tua atau pendidik maka usaha belajar tidak akan berhasil.

#### 5) Bakat

Bakat merupakan kemampuan di suatu bidang tertentu misalnya bidang studi matematika atau bahasa asing. Bakat adalah suatu yang dibentuk dalam kurun waktu, sejumlah lahan dan merupakan perpaduan taraf intelegensi. Umumnya taraf intelegensi tertentu dipengaruhi oleh pendidikan dalam kelas, sekolah, dan minat subyek itu sendiri. Bakat yang dimiliki seseorang akan tetap tersembunyi bahkan lama-kelamaan akan menghilang apabila tidak mendapat kesempatan yang berkembang.

#### 6) Motivasi

Motivasi memegang peranan penting dalam memberikan gairah, semangat, dan rasa senang dalam belajar sehingga yang mempunyai motivasi tinggi mempunyai energi yang banyak untuk melaksanakan kegiatan belajar. Mahasiswa yang

mempunyai motivasi tinggi sangat sedikit yang tertinggal dalam belajarnya. Kuat lemahnya motivasi belajar seseorang turut mempengaruhi keberhasilan belajar. Motivasi belajar perlu diusahakan terutamanya yang berasal dari dalam diri (motivasi intrinsik) dengan cara senantiasa masa depan yang penuh tantangan dan untuk mencapai cita-cita. Senantiasa memasang tekad bulat dan selalu optimis bahwa cita-cita dapat dicapai dengan belajar. Bila mahasiswa kurang memiliki motivasi intrinsik diperlukan dorongan dari luar yaitu motivasi ekstrinsik agar mahasiswa termotivasi untuk belajar.

b. Faktor Eksternal

Faktor yang bersumber dari luar diri individu yang bersangkutan. Faktor ini sering disebut dengan faktor ekstrinsik yang meliputi segala sesuatu yang berasal dari luar individu yang dapat mempengaruhi prestasi belajar baik itu di lingkungan sosial maupun lingkungan lain (Djamarah, 2008).

1) Faktor lingkungan

Faktor lingkungan dipengaruhi oleh dua kelompok, yaitu lingkungan alami dan lingkungan sosial. Lingkungan alami seperti keadaan suhu, kelembapan udara berpengaruh terhadap proses belajar dan hasil belajar. Belajar dengan keadaan yang

segar akan lebih baik hasilnya dari pada suhu udara yang lebih panas dan pengap. Lingkungan sosial yaitu hubungan individu dengan orang lain. Seseorang yang sedang belajar memecahkan soal akan terganggu bila ada orang lain yang mondar – mandir di dekatnya atau keluar masuk kamar. Representasi manusia misalnya memotret, tulisan, rekaman suara juga berpengaruh terhadap hasil belajar.

## 2) Faktor instrumental

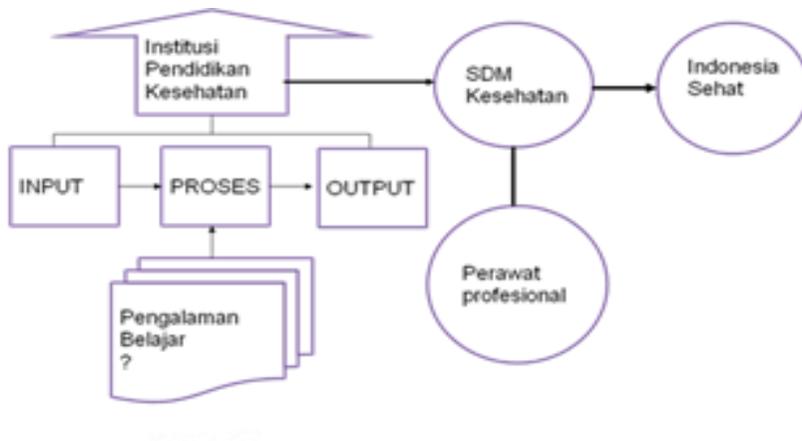
Faktor instrumental adalah yang penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor – faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan yang telah dirancang. Faktor ini dapat berupa perangkat keras (misal gedung, perlengkapan belajar, alat praktikum, dan sebagainya) dan perangkat lunak (seperti kurikulum, program dan pedoman belajar lainnya).

## 4. Pembelajaran *Skills lab*

*Skills laboratory* adalah sebuah fasilitas pembelajaran bagi mahasiswa untuk berlatih keterampilan medis yang diperlukan dalam simulasi/ situasi latihan dalam laboratorium (Nurini dkk, 2002). Kegiatan pembelajaran *skills lab* memiliki tujuan utama sebagai penunjang pencapaian kompetensi klinis bagi mahasiswa/ calon

tenaga kesehatan. Pembelajaran *skills lab* memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mempelajari dan mempraktekkan keterampilan keperawatan secara interaktif, cepat, dengan menciptakan *clinical experience* dalam laboratorium tanpa melibatkan pasien secara langsung (Maran dan Galvin, 2003 dalam Bland dan Ousey, 2010). Feingold dkk (2004) yang dikutip dalam Habib dkk (2015) menyatakan bahwa pembelajaran *skills lab* memberikan keamanan dan lingkungan yang terkontrol untuk mahasiswa keperawatan dapat berlatih *skills* dasar keperawatan yang berdasarkan teori yang telah dipelajari dalam laboratorium kelas.

Alfes (2011) menyebutkan bahwa pembelajaran *skills lab* dibuat menyerupai *clinical condition* atau *clinical training*. Selain itu pembelajaran *skills lab* telah terbukti meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam keterampilan keperawatan. Pembelajaran *skills lab* juga merupakan sarana untuk evaluasi dalam pendidikan keperawatan. Pembelajaran *skills lab* yang lebih dominan berbasis *student-centered* dengan menggunakan manikin sebagai sarana latihan mahasiswa memberikan mahasiswa kesempatan untuk berlatih *decision making*, *problem solving*, dan kerja sama di dalam situasi yang tertekan seperti menghadapi pasien langsung (Billings dan Halstead, 2009).



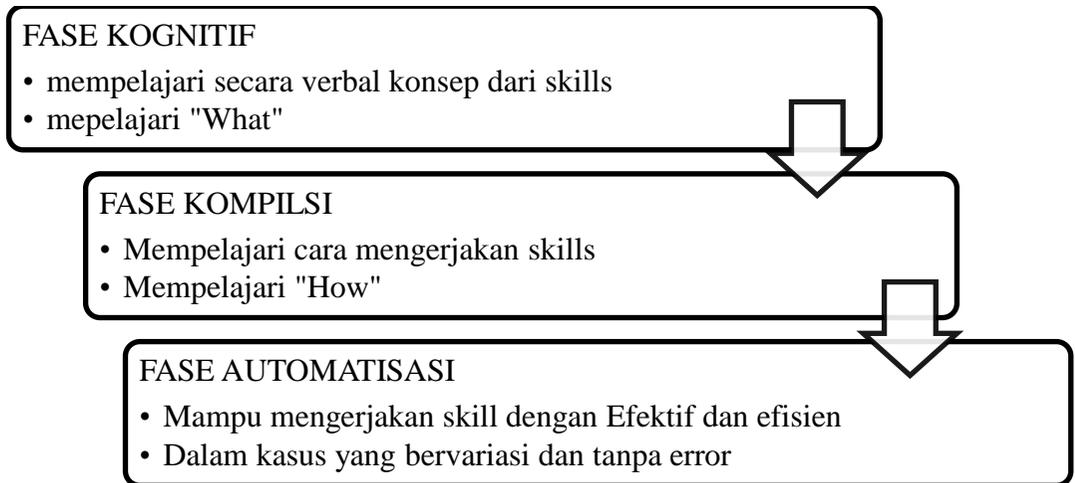
**Gambar 1. Konsep Pengalaman Pembelajaran *Skills lab***

Hasil yang diharapkan untuk diperoleh dalam kegiatan praktek laboratorium/ *skills lab* activity yaitu mengajarkan keterampilan manual dan observasi yang berhubungan dengan subjek, meningkatkan pemahaman metode penelaahan ilmiah, mengembangkan keterampilan dalam pemecahan masalah dan mengembangkan tingkah laku profesional (Sumintono, 2008). Gagne menjelaskan bahwa kondisi untuk mempelajari keterampilan membutuhkan petunjuk dari pengajar/ instruktur agar siswa mengerti apa yang harus dilakukan dan tahu bagaimana melakukan tindakan dan latihan keterampilan (Nursalam dan Effindi, 2008). Pengajar/ instruktur diharakan mampu mengenal dan memahami siswa secara individu maupun kelompok, memberikan penjelasan kepada siswa mengenai hal-hal yang diperlukan dalam proses pembelajaran,

memberikan kesempatan setiap siswa untuk dapat belajar sesuai dengan kemampuan individualnya, membantu siswa dalam masalah yang ditemukan selama pembelajaran dan menilai keberhasilan dalam kegiatan yang telah dilaksanakan.

a. Peran Pembelajaran *Skills lab* dalam Pendidikan Keperawatan

Menurut Paraskeva (2003) peran pembelajaran *skills lab* dalam pendidikan kesehatan adalah untuk membentuk sebuah kondisi yang positif dan aman untuk mengenalkan praktek skill dasar yang berupa tugas praktek (*practical task*), komunikasi dan simulasi (demonstrasi). Sebagian besar tugas-tugas praktis bermula dari pembelajaran secara teori dan kemudian dipraktikkan pada sebuah model/ manekin, cara ini memungkinkan mahasiswa untuk mengembangkan bentuk belajar sebelum mereka berhadapan dengan pasien yang sebenarnya. Hal ini juga memberikan kepercayaan diri bahwa mereka mengerti apa yang mereka kerjakan, kepada siapa bertanya dan apa yang mereka butuhkan untuk langkah-langkah tertentu. Pembelajaran *skills lab* memfasilitasi siswa berlatih untuk menguasai keterampilan keperawatan.



**Gambar 2 Teori *skill acquisition* Anderson**

Ketersediaan fasilitas bagi siswa untuk latihan keterampilan dan mengevaluasi keterampilan keperawatan dasar dan komunikasi para siswa menjadi suatu faktor penting. Menggabungkan penilaian keterampilan keperawatan (*clinical skill*) dan keteampilan berkomunikasi dalam pembelajaran *skills lab* memungkinkan pengintegrasian pengetahuan dan diskusi dengan siswa, pembimbing dan rekan sejawat sebagai usaha perbaikan teknik yang mereka pelajari. Susanti (2010) menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran *skills lab* adalah untuk menyamakan pembelajaran dan evaluasi keterampilan klinik dengan menggunakan alat penilaian yang sama bagi semua siswa, meningkatkan nilai sikap dalam memberi pelayanan terhadap pasien.

Kelebihan pembelajaran *skills lab* dalam pendidikan keperawatan adalah sebagai berikut:

- 1) Berlatih *trial and error*
- 2) Keterampilan yang rumit dapat dilatih secara bertahap
- 3) Keterampilan yang integratif (kognitif, afektif, dan psikomotor) dapat dicapai
- 4) Mahasiswa dapat saling memeriksa/mencoba
- 5) Tidak tergantung pasien
- 6) Dapat dilakukan sejak dini
- 7) Komentar dapat dilakukan secara langsung
- 8) Meningkatkan rasa percaya diri mahasiswa
- 9) Mengurangi kendala emosional pada waktu kontak dengan pasien

b. Metode Pembelajaran *Skills lab*

Pembelajaran *skills lab* memiliki karakteristik khusus dalam pendidikan keterampilan keperawatan. Mahasiswa diharapkan mampu menguasai keterampilan keperawatan sehingga menjadi tenaga keperawatan yang kompeten. Hal ini mempengaruhi model pembelajaran yang sesuai bagi pembelajaran *skills lab*. Model pembelajaran yang dianggap sesuai dengan karakter pembelajaran *skills lab*:

## 1) Demonstrasi

Metode demonstrasi dapat diartikan sebagai penjelasan secara visual sebuah objek atau fakta kejadian dan prosedur yang bertujuan untuk memberikan atau meningkatkan pengetahuan dari sebuah kejadian. Metode demonstrasi memberikan siswa gambaran mengenai keterampilan keperawatan yang harus mereka kuasai yang didalamnya mencakup penggambaran apa dan bagaimana mengerjakannya (Deblina Roy). Prinsip metode demonstrasi adalah:

- a) *Learning by doing*
- b) *Skill dikembangkan* dengan peniruan
- c) Persepsi mempengaruhi proses peniruan

Metode demonstrasi dapat dilakukan melalui demonstrasi langsung maupun tidak langsung. Demonstrasi langsung dilakukan oleh tutor atau instruktur dalam lab dengan memperagakan keterampilan keperawatan dihadapan siswa. Demonstrasi tidak langsung dilakukan dengan memperlihatkan keterampilan keperawatan melalui media audio visual atau video. Kelebihan metode demonstrasi adalah:

- d) Mendorong pemikiran praktis dan mampu menunjukkan proses
  - e) Mempermudah memahami keterampilan yang rumit
  - f) Memberikan fasilitas observasi bagi siswa
  - g) Menjelaskan poin-poin penting dalam suatu keterampilan
  - h) Mengkorelasikan teori dan praktek
  - i) Memfasilitasi simulasi dan evaluasi
- 2) Simulasi

Simulasi adalah aktivitas tiruan dari sebuah situasi dan proses yang nyata atau sebenarnya. Simulasi memfasilitasi *experiential learning* atau belajar melalui pengalaman. Simulasi bertujuan untuk melatih keterampilan tertentu baik keterampilan profesional maupun *soft skill*, memperoleh pemahaman suatu konsep atau prinsip, dan berlatih memecahkan masalah. Simulasi memungkinkan siswa mendapatkan kesempatan untuk:

- a) Melatih keterampilan sebelum terjun dalam praktek
- b) Berlatih keterampilan keperawatan dalam situasi yang aman dan nyaman
- c) Berlatih dengan bermacam-macam cara dan berkesinambungan

- d) Melatih keterampilan dalam berbagai konteks
- e) Mencatat hasil latihan keterampilan untuk memberikan umpan balik yang efektif.

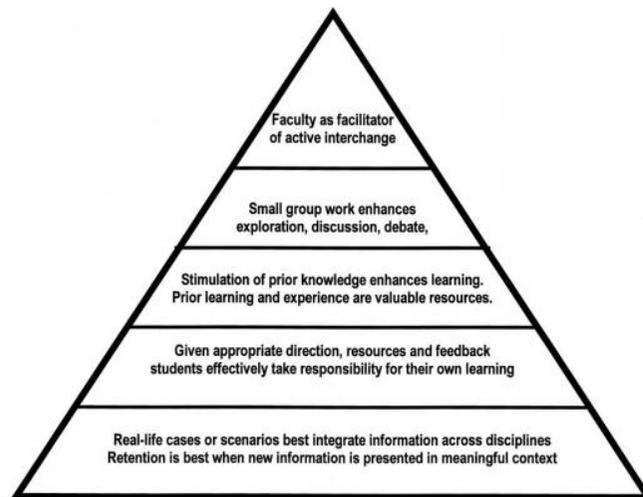
Nursalam menjelaskan peran pengajar atau tutor dalam simulasi adalah merancang situasi/ kegiatan yang mirip dengan yang sesungguhnya (bermain peran, model komputer atau simulasi lainnya), membahas dan memberikan umpan balik langsung kepada siswa.

### 3) *Problem Based Learning*

*Problem Based Learning* (PBL) berpendapat pengetahuan dapat diterima dan diingat dengan sempurna ketika pembelajaran dilakukan dalam konteks sesuai dengan kondisi pada saat siswa menggunakan pengetahuan keterampilannya. Dalam PBL, proses pembelajaran dipusatkan pada kelompok-kelompok kecil, tutor atau pengajar memastikan pemahaman siswa dengan adanya pertanyaan dari siswa serta memfasilitasi supaya pembelajaran dalam kelompoknya dapat dilakukan secara maksimal (Lusardi dkk, 2002).

PBL memberikan mekanisme yang efektif untuk mengintegrasikan teori dengan penerapannya karena

menekankan pada pengembangan penalaran klinis siswa dan keterampilan pengambilan keputusan, kemampuan untuk mengakses perkembangan teori dan kemampuan untuk mengintegrasikan pengetahuan maupun teori dengan perubahan perspektif dalam penerapan klinis.



**Gambar 3. Problem-based learning dalam pendidikan profesi kesehatan**

Problem-based learning memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut:

- a) Aktifitas pembelajaran yang terpusat pada siswa (*student-centered*).
- b) Mempelajari permasalahan klinis, kasus, atau skenario berdasarkan situasi yang sebenarnya dan mendasari pembelajaran sesuai dengan konteks yang sebenarnya

sehingga mendorong penguasaan pengetahuan keterampilan yang diajarkan

- c) Mendorong integrasi antara klinikal skill dan manajemen pasien.
- d) Brainstorming dalam kelompok kecil, diskusi dan debat
- e) Kolaborasi, self-directed dan evaluasi
- f) Penggambaran proses pembelajaran keterampilan keperawatan secara individu dan tujuannya berupa umpan balik terhadap perkembangan siswa.

c. Pembelajaran *Skills lab*

Dalam proses pembelajaran pada umumnya melalui tiga tahap pelaksanaan yaitu tahap perencanaan pembelajaran, tahap pelaksanaan proses pembelajaran dan tahap evaluasi pembelajaran (Seright, 2006).

1) Tahap Perencanaan

Pembelajaran *skills lab* sebagaimana pembelajaran pada umumnya harus disusun dan direncanakan supaya sejalan dengan tujuan pembelajaran. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam mempersiapkan pembelajaran *skills lab* adalah:

a) Mengidentifikasi kebutuhan

*Skills* laboratorium dirancang berdasarkan kebutuhan dari suatu lembaga pendidikan kesehatan. Laboratorium keperawatan akan berbeda dengan laboratorium kebidanan, namun karena tujuan tertentu laboratorium terintegrasi dirancang oleh suatu lembaga pendidikan kesehatan karena memiliki lebih dari satu jurusan atau bidang keahlian.

b) Menentukan target/ objek pembelajaran

Laboratorium yang ideal adalah laboratorium yang terintegrasi dengan sistem yang tersedia dan memungkinkan untuk berbagai sesi subjek atau materi pembelajaran keterampilan.

c) Merancang kurikulum dan materi yang akan disampaikan

Kurikulum *skills lab* merupakan bagian yang terpenting dalam pembelajaran *skills lab* yang akan disampaikan kepada siswa. Kurikulum menjadi acuan dasar untuk merancang materi secara spesifik yang akan disampaikan kepada siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran. Materi pembelajaran dirancang dengan mempertimbangkan gambaran yang spesifik yang

ditargetkan dengan tujuan yang realistis. Rancangan kurikulum pembelajaran *skills lab* dituangkan dalam bentuk silabus dan RPP disertai dengan materi dalam bentuk standar operasional prosedur (SOP) tindakan atau keterampilan.

d) Penyediaan fasilitas pembelajaran

Ruang laboratorium *skills lab* yang memadai menjadi syarat mutlak dalam merencanakan pembelajaran *skills lab*. Ruangan yang luas sangat dibutuhkan untuk memungkinkan melaksanakan berbagai model pembelajaran dan memberikan ruang yang cukup untuk melaksanakan simulasi/ demonstrasi bagi mahasiswa. Selain ruangan, laboratorium pembelajaran keterampilan keperawatan memerlukan peralatan simulasi kesehatan yang memadai seperti manekin khusus untuk mengganti pasien dan peralatan kesehatan lain yang sama dengan yang biasa digunakan.

e) Menyediakan staff laboratorium dan pengajar yang kompeten

Orang-orang dengan latar belakang kesehatan atau keperawatan merupakan staf ideal untuk laboratorium

*skills lab* baik pengajar maupun laboran. Hal ini berdasarkan pertimbangan bahwa mereka memahami bagaimana mengelola lab yang sesuai dengan standar dalam profesi keperawatan. Staff *skills lab* diharapkan mampu mengaudit dan mengevaluasi pembelajaran untuk tetap sesuai dengan standard dan mereka mampu mengaudit laboratorium secara mandiri.

Tutor atau pengajar dalam pembelajaran *skills lab* sangat disarankan berasal dari berbagai latar belakang, tidak hanya dari pendidik saja, namun juga dari profesi lain seperti perawat senior untuk memperkaya sumber belajar dan pembelajaran mandiri mahasiswa itu sendiri dengan memanfaatkan *skills labs*. Paraskeva (2003) menyebutkan pengajar *skills labs* biasanya memiliki latar belakang seperti:

- (1) Medically trained secara akademis maupun non-akademis
- (2) Nursing background, telah memiliki pengalaman sebagai perawat senior
- (3) Memiliki spesialis dalam bidang kesehatan

## 2) Proses Pembelajaran/ Bimbingan *Skills lab*

Susanti (2010) menjelaskan bahwa proses pengajaran atau bimbingan dalam keterampilan dilakukan dalam beberapa tahapan, yaitu:

- a) Mendemonstrasikan keterampilan klinik dengan cara menjelaskan keterampilan yang akan dipelajari dengan menggunakan video maupun slide, kemudian menunjukkan keterampilan yang akan dipelajari dan memperagakan keterampilan klinik tersebut pada model anatomik (simulasi)
- b) Praktek simulasi yang dibawakan oleh mahasiswa dibawah pengawasan instruktur/ pembimbing pada model pasien. Pembimbing bertugas meninjau ulang praktek dan memberikan umpan balik yang membangun pada mahasiswa.
- c) Evaluasi keterampilan yang dilakukan oleh pembimbing dengan menggunakan rubik penilaian yang telah disusun pada saat pembelajaran praktek yang dibawakan mahasiswa pada model pasien.

Menurut Nurini dkk (2002) menjelaskan bahwa pembelajaran *skills lab* bisa dilakukan dengan beberapa proses, yaitu:

- a) Mempelajari teori yang berkaitan dengan keterampilan yang akan dipelajari dan melihat peragaan atau demonstrasi melalui audio visual maupun demonstrasi yang dibawakan secara langsung oleh instruktur.
- b) Mahasiswa berlatih bersama dengan teman sejawat berkaitan dengan prosedur sederhana yang tidak menimbulkan resiko
- c) Mendemostrasikan beberapa keterampilan pada manekin, misalnya pemasangan kateter, NGT dan lainnya
- d) Pada tingkat lanjut dapat dilakukan pada pasien simulasi
- e) Mahasiswa diharapkan dapat dihadapkan pada pasien dengan keadaan yang tidak beresiko apabila memungkinkan.

Seright (2006) menyebutkan dalam studinya mengenai tujuh prinsip yang penting untuk melaksanakan pembelajaran pelatihan keterampilan, yaitu:

- a) Mendorong interaksi yang efektif antara mahasiswa dengan pendidik

Interaksi mahasiswa dengan pendidik baik didalam dan diluar kelas merupakan faktor yang penting untuk motivasi dan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran. Pendidik membantu mahasiswa untuk menyelesaikan masalah-masalah yang muncul untuk tetap menjalankan tugasnya dengan baik. Dengan mengenal lebih dekat beberapa pendidik akan mendorong mahasiswa terhadap komitmennya terhadap memahami keilmuannya dan menumbuhkan pola pikir terhadap nilai diri dan rencana-rencana masa depan mahasiswa itu sendiri.

- b) Mendorong kerjasama dan pertukaran informasi diantara mahasiswa

Proses belajar akan lebih baik ketika dilakukan dalam kerjasama tim daripada kompetisi individual. Pembelajaran yang baik seperti halnya bekerja yang sukses ketika dilakukan dengan berkolaborasi bersama lingkungan, bukan kompetisi dan terasing. Bekerjasama dapat meningkatkan keterlibatan dalam proses belajar. Bertukar pikiran dan merespon satu sama lain mengenai suatu materi akan mengasah pemahaman lebih tajam.

c) Pembelajaran aktif (active learning)

Belajar bukanlah aktivitas menonton sebuah pertandingan olahraga. Mahasiswa tidak akan belajar banyak hanya dengan duduk di kelas, mendengarkan pengajar/ guru, mengingat tugas yang harus dikerjakan, dan memberikan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan. Mahasiswa harus mampu menjelaskan materi yang telah dipelajari, ditulis, mengaitkan dengan pengalaman lalu, dan mengaplikasikannya dalam keseharian. Mereka diharapkan mampu membuat apa yang telah mereka pelajari menjadi bagian dari diri mereka.

d) Memberikan umpan balik langsung

Mahasiswa memerlukan umpan balik yang tepat mengenai penampilan mereka dalam pembelajaran. Pada awalnya mahasiswa membutuhkan bimbingan untuk menilai materi pengetahuan dan keterampilan. Mahasiswa juga memerlukan kesempatan yang cukup untuk menampilkan dan menerima umpan balik yang membangun di dalam kelas. Mahasiswa perlu dilatih untuk merefleksikan apa yang telah dipelajari, apa yang masih perlu di pelajari dan bagaimana menilai diri sendiri.

e) Efisiensi waktu dalam melakukan tugas

Manajemen waktu merupakan salah satu faktor penting yang perlu dipelajari dan dipahami oleh mahasiswa sebagai calon profesional di bidangnya. Mengalokasikan waktu yang realistis dan efektif dalam pembelajaran keterampilan merupakan efisiensi pembelajaran bagi mahasiswa dan pengajar/ instruktur. Institusi pendidikan bertugas menetapkan pembagian waktu pembelajaran untuk mahasiswa, pengajar, pelaksana, dan staf yang lain untuk mampu membangun dasar kinerja yang efektif dan efisien bagi semuanya.

f) Mendorong target

Target merupakan sesuatu yang penting bagi setiap orang, menargetkan untuk mencapai hasil yang terbaik menjadi harapan pribadi bagi mahasiswa ketika pendidik dan sekolah menerapkan target yang tinggi pula untuk mereka sendiri dan menerapkan usaha yang lebih maksimal.

g) Menghargai perbedaan cara belajar

Memberikan kesempatan kepada setiap mahasiswa untuk menunjukkan kemampuannya dengan mendorong

mahasiswa untuk belajar dengan menggunakan metode yang sesuai dengan dirinya.

### 3) Evaluasi Pembelajaran *Skills lab*

Mengevaluasi kompetensi keperawatan (*clinical skills*) merupakan elemen utama dalam proses pembelajaran di lembaga pendidikan keperawatan dan keamanan pasien menjadi prioritas utama dalam lingkungan klinik. Penilaian aspek keterampilan lebih rumit dibandingkan penilaian aspek kognitif. Hal tersebut dikarenakan penilaian aspek keterampilan memerlukan teknik pengamatan dengan tinggi terhadap dimensi yang akan diukur. Sehingga unsur subjektivitas bisa diminimalisasi (Taufiqurahman, 2008). Penilaian aspek psikomotorik disatukan dengan penilaian kognitif sekaligus. Instrument yang digunakan dapat berupa matrik atau rubik yang terdiri dari perincian aspek keterampilan dan skor yang dicapai (Arikunto, 1995).

Objective Structured Clinical Examination (OSCE) merupakan salah satu metode yang populer digunakan untuk menilai pembelajaran lab skill yang mengidentifikasi kriteria penampilan untuk clinical skill yang diujikan. OSCE adalah metode pengujian yang digunakan untuk menilai kompetensi

keterampilan keperawatan. Metode penilaian ini memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk dinilai kompetensi keterampilan keperawatan yang telah dipelajari di laboratorium dalam situasi yang aman dan terkendali. Penguji mendapat kesempatan untuk menilai apakah mahasiswa telah kompeten untuk ditempatkan dalam lembaga kesehatan dalam program *clinical training*. OSCE melibatkan perotasian mahasiswa melalui satu atau lebih subjek teori dan keterampilan dimana mahasiswa tersebut dinilai melalui seperangkat kriteria berdasarkan *skill* tertentu yang telah dipilih.

Menurut Yanti dan Pertiwi (2008), OSCE merupakan pilihan metode penilaian keterampilan klinis terbaik karena metode ini memiliki keunggulan dibandingkan ujian lisan, yaitu valid, reliable dan objektif. Evaluasi bisa dilakukan secara serentak sehingga menghemat waktu untuk menguji keterampilan yang lebih luas dengan instrumen yang sama dan dilakukan dalam setting menyerpai keadaan sesungguhnya.

Evaluasi hasil belajar dalam pembelajaran keterampilan pada umumnya dilakukan melalui observasi langsung dengan menggunakan rubik/ matrik (daftar check list) dan skala nilai

(rating scale). Teknik observasi langsung dinilai lebih memberikan umpan balik dan pengajar. Namun penilaian dengan teknik ini memiliki beberapa kelemahan, yaitu pengamatan sesaat tidak merefleksikan mahasiswa secara utuh, subjektivitas pengamat terhadap penilaian. Sehingga penilaian langsung/ observasi seperti ini akan menjadi lebih baik dengan dilengkapi dengan penilaian tidak langsung seperti tes lisan maupun tertulis.

Pelaksanaan penilaian berdasarkan OSCE meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap yang di jabarkan dalam pos-pos nya masing-masing. Kelulusan ditentukan berdasarkan pemenuhan kriteria masing-masing pos dan mahasiswa yang tidak lulus pada pos tertentu diberikan kesempatan untuk memperbaiki sesuai pos yang tidak memenuhi kriteria kelulusan.

Secara spesifik aspek yang dapat dievaluasi dan tahapan persiapan dan pelaksanaan OSCE (Nursalam, 2008) Aspek yang dapat dievaluasi dengan OSCE :

- a) Pengkajian riwayat hidup
- b) Pemeriksaan fisik
- c) Laboratorium

- d) Identifikasi masalah
- e) Merumuskan/ menyimpulkan data
- f) Interpretasi pemeriksaan
- g) Menetapkan pengelolaan klinik
- h) Mendemonstrasikan prosedur
- i) Kemajuan berkomunikasi
- j) Pemberian pendidikan keperawatan

Tahapan :

- a) Identifikasi area kemampuan yang akan dievaluasi
- b) Tentukan jenis kemampuan (C/P/A) yang akan dievaluasi
- c) Tetapkan cara evaluasi yang akan dilakukan pada tiap jenis kemampuan yang akan dievaluasi
- d) Siapkan soal, instruksi dan petunjuk untuk tiap kemampuan yang akan dievaluasi (max. untuk 90 menit @ 5 menit), yaitu  $90/5 = 18$  terminal. Terdiri dari 16 soal dan 2 terminal istirahat.
- e) Siapkan sarana yang diperlukan : Alat, Pasien/ Klien, Model, Gambar, Data
- f) Identifikasi staf yang akan diperlukan untuk evaluasi penampilan/observasi
- g) Tetapkan ketentuan pelaksanaan OSCE

h) Koordinasikan program evaluasi dengan pihak terkait, termasuk mahasiswa

i) Tentukan ruang tempat pelaksanaan OSCE

#### Pelaksanaan OSCE

a) Tempatkan secara terpisah di ruang evaluasi (10 terminal )

(1) Soal / instruksi

(2) Klien

(3) Alat

(4) Staf (bila perlu)

b) Beri nomor urut setiap terminal. Tentukan 2 terminal istirahat jumlah terminal = 12

c) Penanggung jawab memonitor pelaksanaan OSCE: Setiap terminal harus dilalui dalam waktu 5 menit. 10 terminal + 2 terminal istirahat memerlukan =  $12 \times 5$  menit = 60 menit

(1) Pada awal/ mulai dengan :12 orang mahasiswa menempati 12 terminal

(2) Setiap 5 menit penanggung jawab memberi tanda untuk mahasiswa berpindah terminal sesuai arah jarum jam

(3) Sebelum meninggalkan ruang evaluasi mahasiswa menyerahkan jawaban tertulis kepenanggung jawab

## **B. Pemberian Nilai (Score)**

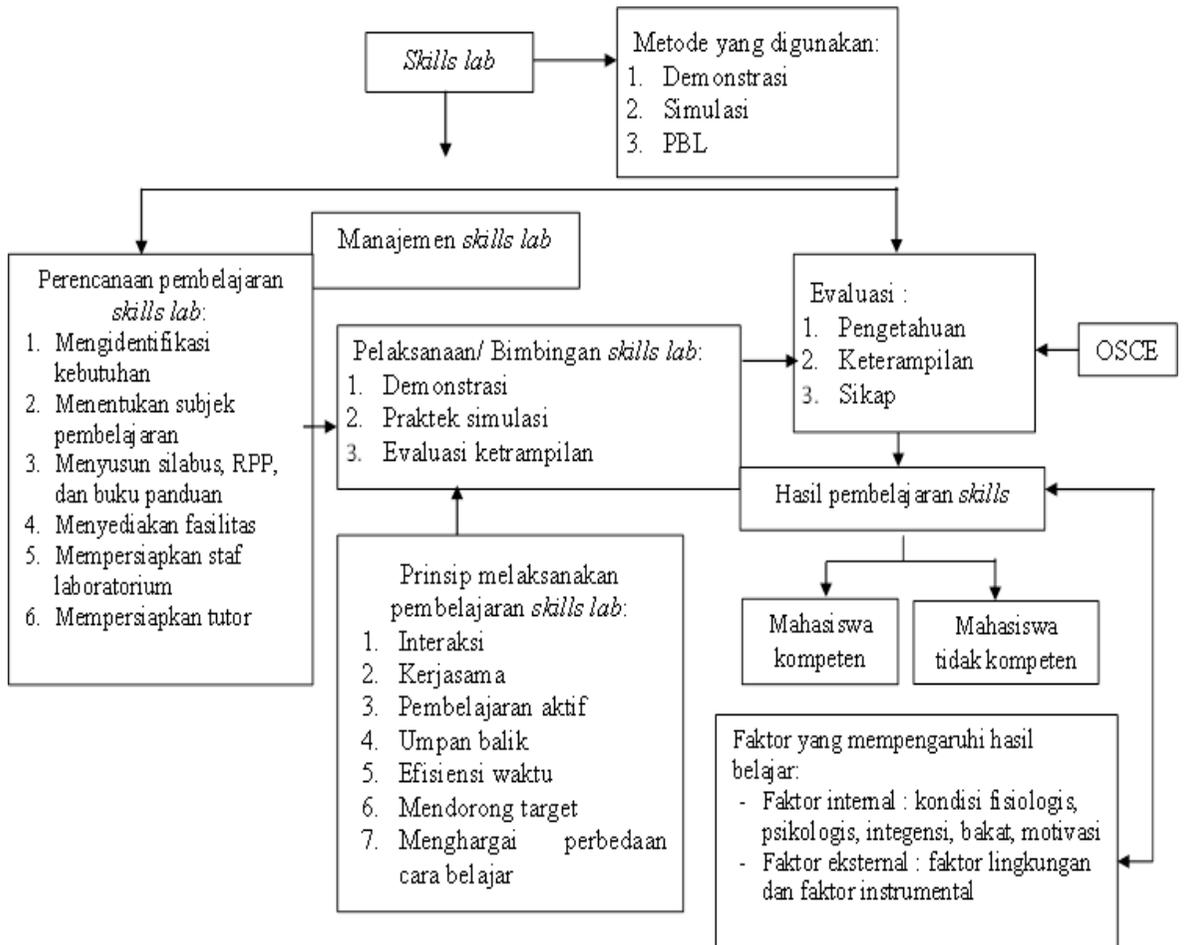
Proses pemberian nilai (scoring) merupakan yang amat penting dalam evaluasi. Pemberian nilai dilakukan secara bertahap sepanjang kegiatan pengalaman belajar klinik berlangsung, sesuai ketentuan yang ditetapkan dalam program evaluasi klinik pada mata ajaran tertentu. Setiap aspek diberi nilai sesuai teknik dan menggunakan instrumen evaluasi serta berpatokan pada nilai/ angka yang telah ditentukan. Patokan nilai dapat berupa nilai maksimal yang dapat diperoleh bila penampilan tersebut dilakukan. Selain menggunakan patokan nilai maksimal, pemberian nilai perlu pula memperhatikan pembobotan. Bobot yang diberi pada setiap jenis penampilan klinik yang dievaluasi harus dijadikan dasar pada saat merekapitulasi nilai. Dengan demikian perlu dibuatkan suatu formulir yang berisi seluruh jenis. Pada dasarnya kegiatan evaluasi klinik harus didukung dengan sarana pencatatan yang baik. Sehingga memungkinkan bagi tim pengajar untuk mendapatkan data tentang penampilan mahasiswa menganalisisnya dan menetapkan nilai atau tingkat keberhasilan mahasiswa serta membuat keputusan.

## **C. Keputusan Dan Pemberian Predikat**

Tahap terakhir dari rangkaian evaluasi adalah membuat keputusan, apakah mahasiswa dapat dikatakan berhasil atau tidak dan sejauh mana tingkat keberhasilannya. Untuk itu perlu ditetapkan ketentuan atau batas

kelulusan. Seperti kita ketahui, pengalaman belajar klinik merupakan bagian dari kegiatan pembelajaran mata ajaran keperawatan yang terdiri dari komponen teori dan praktik. Secara profesional kedua aspek ini harus dipenuhi atau dimiliki oleh peserta didik atau dengan kata lain, mahasiswa harus lulus pada kedua aspek tersebut. Dalam kebijakan penetapan keputusan dan pemberian predikat tingkat keberhasilan perlu pula ditetapkan bobot perbandingan antar teori dan praktik. Pemberian penilaian pada program profesi meliputi kompeten dan tidak kompeten atau tidak lulus.

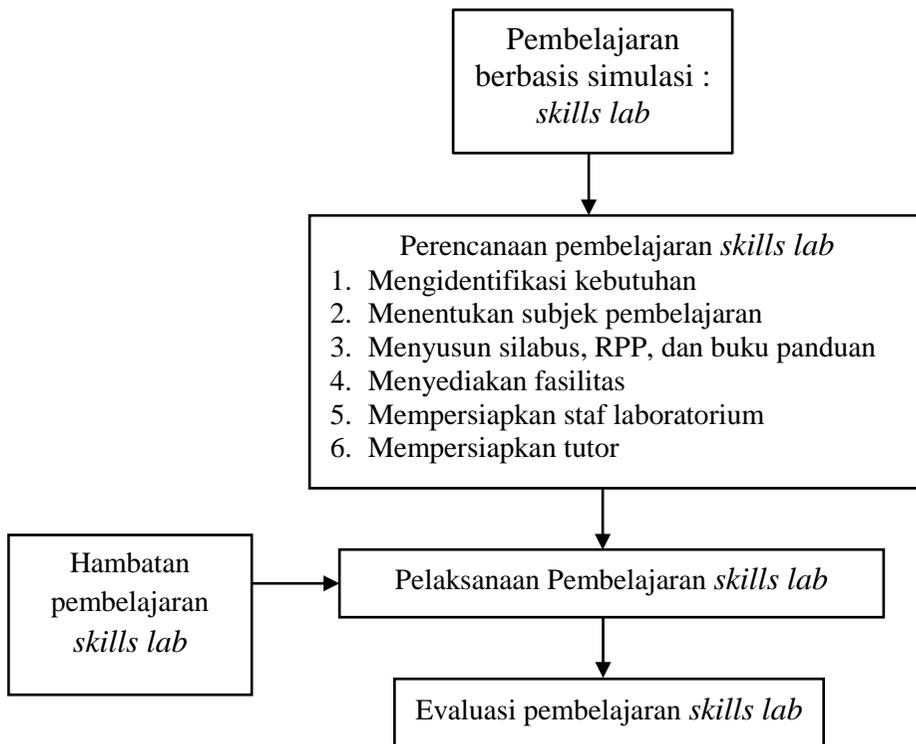
## D. Kerangka Teori



**Gambar 4. Kerangka Konsep**

Sumber : Seright (2006), Susanti (2010), Paraskeva (2003), Yanti (2008), Slameto (2010), Roni (2011)

## E. Kerangka Konsep



**Gambar 5. Kerangka Konsep**

Lembaga pendidikan keperawatan merupakan lembaga pendidikan yang tidak hanya dituntut untuk memberikan pengetahuan kepada mahasiswa, namun juga diharapkan mampu melatih keterampilan keperawatan mahasiswa sehingga mampu mencetak lulusan yang kompeten untuk menjalankan profesinya. Sebuah pembelajaran berbasis simulasi dalam laboratorium sangat diperlukan oleh lembaga pendidikan kesehatan untuk melatih mahasiswa dalam penguasaan kompetensi dasar keperawatan tanpa membahayakan objek atau pasien dalam hal ini. Selain

faktor keamanan terhadap objek/ pasien, pembelajaran berbasis simulasi atau pembelajaran *skills lab* memungkinkan memberikan pengalaman mahasiswa dalam situasi pembelajaran yang dirancang sesuai dengan situasi yang sebenarnya yang juga bertujuan untuk meningkatkan kompetensi dan kepercayaan diri mahasiswa dalam menguasai keterampilan kesehatan sebelum terjun pada program clinical training. Mengingat pentingnya pembelajaran *skills lab* ini untuk pendidikan keperawatan, maka perencanaan, pelaksanaan dan pengujian perlu diselenggarakan dengan seksama untuk mencapai tujuan dari pendidikan keperawatan itu sendiri untuk mencetak tenaga keperawatan yang terampil dan professional.