

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mutmainah (2015), menjelaskan pembelajaran merupakan suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dalam suatu lingkungan didalam proses belajar pembelajaran dapat diartikan sebagai kegiatan yang terprogram dalam fasilitas, memberdayakan, dan lingkungan yang mendukung belajar dalam membantu mahasiswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hamidah (2013), menjelaskan proses pembelajaran yang banyak dipraktikkan sekarang ini sebagian besar berbentuk ceramah, pada saat mengikuti pembelajaran atau mendengarkan ceramah mahasiswa sebatas memahami sambil membuat catatan, dosen menjadi pusat peran dalam pencapaian hasil pembelajaran seakan-akan menjadi satu-satunya sumber ilmu yang didapatkan, pola pembelajaran ini biasanya mahasiswa bersifat pasif dan dan berdampak pada hasil belajar yang rendah.

Ikhwan (2017), penggunaan metode yang tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran akan menjadi kendala dalam mencapai tujuan yang telah dirumuskan dalam kompetensi dasar. Lumbanraja (2015), menjelaskan salah satu wujud tanggungjawab atas kewajibanya pendidik dituntut dapat memilih metode pembelajaran yang paling akomodatif dan kondusif dalam mencapai sasaran pendidikan, terutama dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan.

Harjasuganda (2016), menjelaskan keunggulan dari metode simulasi yaitu perhatian responden dapat dipusatkan kepada hal-hal yang dianggap penting oleh pendidik dan mencoba untuk mempraktikkan secara langsung proses pendidikan disamping itu dengan mencoba secara mandiri mahasiswa pun lebih mudah memahami dan menghafal proses belajar, metode simulasi dapat mengurangi kesalahan-kesalahan bila dibandingkan dengan hanya membaca atau mendengar, karena mahasiswa mendapatkan gambaran yang jelas dari hasil pengamatan dan beberapa persoalan yang menimbulkan pertanyaan atau keraguan dapat diperjelas

waktu proses pembelajaran. Rinanda (2013), menjelaskan bahwa simulasi merupakan suatu tingkah laku seseorang untuk berlaku seperti orang yang dimaksud, dengan tujuan agar orang tersebut dapat mempelajari lebih mendalam tentang bagaimana orang itu merasa dan berbuat sesuatu serta simulasi pada dasarnya semacam permainan dalam pengajaran yang diangkat dari realita kehidupan.

Sari (2012), mengemukakan bahwa metode simulasi adalah cara terbaik untuk memberikan pengalaman, pengambilan keputusan, nilai, dan dapat digunakan oleh individu kelompok atau masyarakat. Soeratno (2014), menjabarkan bahwasanya simulasi suatu bentuk dari metode pemberian yang diatur sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar dalam memperoleh pengetahuan yang dapat merubah sikap serta perilaku. Novianti (2016), menjelaskan simulasi adalah seseorang setelah mendapatkan stimulus atau objek, kemudian berpendapat terhadap apa yang diketahuinya, proses selanjutnya diharapkan mereka akan mampu mempraktekan apa yang diketahuinya berdasarkan

pengalaman yang bersumber dari pengetahuan.

Weaver (2016), pemberian *feedback* sebagai bagian dalam membantu mahasiswa menyadari perbedaan kesenjangan yang terjadi antara tujuan yang ingin dicapai dengan pengetahuan, pemahaman dan keterampilan yang dimiliki mahasiswa. Sriyati (2010), menjelaskan mahasiswa mengenal *feedback* sebagai hal yang berpotensi dalam menimbulkan motivasi, membantu dalam meningkatkan kemampuan mereka dalam mengerjakan sesuatu sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Menurut hasil penelitian Rahmi (2013) bahwasanya pembelajaran disertai dengan pemberian *constructive feedback* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar ranah kognitif siswa, *Constructive feedback* dapat membantu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan memberikan informasi-informasi untuk perbaikan dan kemajuan siswa.

Begitu juga dengan hasil penelitian Zulva (2016), menjelaskan mengenai pembelajaran dengan pemberian *constructive feedback* juga dapat meningkatkan keterampilan berpikir rasional. Wungouw (2012), menjelaskan ada beberapa

pedoman dalam melakukan *feedback* diantaranya adalah sebagai berikut :1). *feedback* dilakukan atas kesepakatan dosen dan peserta didik, 2). *feedback* harus tepat waktu dan sesuai, 3). *feedback* harus berdasar fakta, 4). *feedback* harus diatur jumlahnya dan dibatasi untuk perilaku yang dapat diperbaiki, 5). *feedback* harus disampaikan dengan bahasa deskriptif, tidak menghakimi, 6). *feedback* harus bersifat kinerja yang spesifik bukan umum, 7). *feedback* harus memberikan data subyektif, dan 8). *feedback* ditujukan untuk suatu keputusan dan tindakan, bukan keinginan atau interpretasi

Studi pendahuluan yang peneliti lakukan pada tanggal 18 april 2017 di STIKes Surya Global Yogyakarta melihat dokumentasi evaluasi nilai skills khususnya pada nilai keterampilan CPR terdapat 52,5 % mahasiswa tidak lulus standart nilai dari 257 mahasiswa saat melakukan simulasi, saat dilakukan responsi didapatkan sebanyak 77,4 % dibawah nilai standar dari 257 mahasiswa. Melalui hasil pengamatan yang peneliti lakukan saat melakukan proses praktikum

simulasi di laboratorium instruktur dalam memberikan *feedback* kurang tepat dan maksimal karena pemberian *feedback* dilakukan secara bersamaan, tidak dilakukan satu persatu disetiap kesalahan yang mahasiswa lakukan sehingga tingkat kesadaran mahasiswa berkurang. Dari masalah diatas dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan perlu adanya inovasi pembelajaran simulasi yang mendukung peningkatan semangat atau motivasi mahasiswa. Dalam mendapatkan pengetahuan dan keterampilan yang maksimal hendaknya saat melakukan simulasi instruktur selalu memberikan *feedback* yang konstruktif guna untuk menyadarkan mahasiswa terhadap kesalahan-kesalahan yang dilakukannya.

Dari permasalahan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “ efektivitas pelatihan *cardiopulmonary respiratory* menggunakan *feedback* yang konstruktif pada metode simulasi dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa”

B. Rumusan Masalah

Dari uraian yang ada dapat diidentifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah penelitiannya adalah “apakah pemberian *feedback* yang konstruktif dengan menggunakan metode simulasi dalam pelatihan *cardiopulmonary respiratory* dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa?”.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui peningkatan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa dalam metode simulasi dengan dilakukan pemberian *feedback* yang konstruktif dan tidak dilakukan pemberian *feedback* yang konstruktif.

2. Tujuan Khusus

Berdasarkan masalah yang ada maka tujuan khusus penelitian ini adalah:

- a. Mengetahui tingkat pengetahuan mahasiswa sebelum dan sesudah pemberian *feedback* yang konstruktif saat melakukan pelatihan *cardiopulmonary respiratory*

dengan menggunakan metode simulasi.

- b. Mengetahui tingkat keterampilan mahasiswa sebelum dan sesudah pemberian *feedback* yang konstruktif saat melakukan pelatihan *cardiopulmonary respiratory* dengan menggunakan metode simulasi.

D. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Hasil penelitian yang didapat dalam penelitian ini dapat memberikan informasi tambahan bagi pendidikan keperawatan khususnya ilmu keperawatan gawat darurat dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan bantuan hidup dasar *cardiopulmonary respiratory*.

2. Praktisi

- a. Institusi Pendidikan Stikes Surya Global.

Diharapkan menjadi bahan masukan bagi institusi agar lebih berinovasi dalam melakukan metode simulasi dalam memberikan *feedback* yang konstruktif guna meningkatkan kualitas pendidikan.

b. Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat digunakan sebagai acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya, terutama terkait dengan pemberian *feedback* yang konstruktif dalam melakukan metode simulasi.

E. Penelitian Terkait

Tabel 1.1

Penelitian Terkait

No	Pengarang	Judul	Jenis	Metode	Persamaan	Perbedaan	Kesimpulan
1	Madden (2006)	<i>Undergraduate nursing students' acquisition and retention of CPR knowledge and skills</i>	Kuantitatif	Kuasi-eksperimental time series dengan pretest dan posttest	Kuantitatif, cordiopulmonary respiratory, peningkatan pengetahuan dan ketrampilan	Populasi terdiri dari semua mahasiswa keperawatan pada tahun kedua dari tiga tahun/diploma,	Setelah pelatihan CPR, skor rata-rata siswa CPR pengetahuan dalam post-test adalah 18,1 menunjukkan bahwa 72% dari siswa mencapai standar lulus
2	Ahmad (2014)	<i>High-Fidelity Simulation Effects on CPR Knowledge, Skills, Acquisition, and Retention in Nursing Students</i>	kuantitatif	Random	Untuk menguji pengaruh menggunakan simulasi pada pengetahuan dan keterampilan keperawatan	Teknik pengambilan data	Hasil penelitian menunjukkan perbedaan yang signifikan dalam mendukung peserta dalam kelompok dengan metode simulasi tinggi pada kedua akuisisi dan retensi pengetahuan dan

							keterampilan dari waktu ke waktu.
3 Lapkin Samuel (2015)	<i>Effectiveness of Patient Simulation Manikins in Teaching Clinical Reasoning Skills to Undergraduate Nursing Students: A Systematic Review</i>	Kuantitatif	Random control tr-als	Peningkatan ketrampilan mahasiswa	Hanya mengetahui ketrampilan.		Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan manikin meningkatkan akuisisi pengetahuan dan pemikiran kritis dan meningkatkan kepuasan siswa dengan belajar.
4 Laila (2013)	<i>Effectiveness of simulation on knowledge acquisition, knowledge retention, and self-efficacy of nursing students in Jordan</i>	kuantitatif	Experimental group	Untuk mengetahui tingkat pengetahuan mahasiswa	Teknik pengambilan data		Siswa dilatih dengan simulasi tinggi dalam mencapai skor dan mempertahankan BLS pengetahuan dan persepsi lebih tinggi, menunjukkan nilai simulasi dalam meningkatkan pengetahuan mahasiswa
