

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

a. Metode Pembelajaran

1. Pengertian Metode Pembelajaran

Sudrajat, (2008), Metode pembelajaran dapat merupakan suatu cara yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sani (2013), Secara harfiah metode berarti “Cara”. Secara umum metode berarti cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu.

2. Macam-macam Metode Pembelajaran

Sudrajat (2008), Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran, diantaranya: (1) ceramah; (2) demonstrasi; (3) diskusi; (4) simulasi; (5) laboratorium; (6)

pengalaman lapangan; (7) brainstorming; (8) debat, (9) simposium, dan sebagainya.

3. Strategi Pembelajaran

Anitah (2007), Terdapat empat strategi dasar dalam belajar mengajar yang meliputi hal-hal berikut:

- 1) Mengidentifikasi serta menetapkan spesifikasi dan kualifikasi perubahan tingkah laku dan kepribadian anak didik sebagaimana yang diharapkan.
- 2) Memilih sistem pendekatan belajar mengajar berdasarkan aspirasi dan pandangan hidup masyarakat
- 3) Memilih dan menetapkan prosedur, metode, dan teknik belajar mengajar yang dianggap paling tepat dan efektif sehingga dapat dijadikan pegangan oleh guru dalam menunaikan kegiatan mengajarnya.

b. Pembelajaran Laboratorium (*Skill Lab*)

1. Pembelajaran Laboratorium (*Skill Laboratory*)

Pembelajaran Laboratorium (*Skill Lab*), merupakan fasilitas yang digunakan oleh mahasiswa untuk dapat berlatih ketrampilan yang mereka perlakukan serta bukan merupakan suatu konteks antara tim kesehatan dengan pasien (Deperteman Pendidikan Nasional 2008). Pembelajaran Laboratorium keperawatan merupakan salah satu tempat praktikum *skill lab* yang dapat memberikan gambaran mengenai *hospital image*. Pembelajaran *skill lab*. Pembelajaran yang dilakukan didalam laboratorium untuk mengasah teori-teori/ pengalaman yang mereka dapatkan dengan cara pembelajaran lainnya, Nursalam(2014). Pembelajaran *skill laboratory* yaitu proses pembelajaran dimana peserta didik melakukan dan memahami sendiri, mengikuti proses, mengamati objek, menganalisis membuktikan dan menarik kesimpulan suatu objek, keadaan dan proses materi yang dipelajari Aqib (2016).

Nurini (2007), proses pembelajaran *skill laboratory* dapat dilakukan dengan beberapa cara diantaranya adalah: 1). Mahasiswa sebelum melakukan praktik mempelajari teori yang berkaitan dengan ketrampilan yang akan mereka lakukan serta melihat demonstrasi yang dilakukan oleh instruktur, 2). Mahasiswa melakukan latihan dengan temanya menggunakan probandus yang sederhana yang tidak menimbulkan resiko, 3). Beberapa ketrampilan dapat dilakukan dengan menggunakan manikin misalnya pemasangan infus, heating, 4). Mahasiswa dalam melakukan praktik dapat menggunakan klien dalam melakukan simulasi pada klien yang sudah dididik sebelumnya, 5). Jika memungkinkan mahasiswa dapat dihadapkan pada klien dengan keadaan yang tidak beresiko.

Pembelajaran *skill laboratory* yang diberikan kepada mahasiswa adalah sebagai berikut:

- 1) Tahap pengenalan

Pada tahap ini dimulai dengan menggunakan komunikasi terapeutik, evaluasi atau validasi serta kontrak baik waktu, topik dan tempat.

2) Tahap kerja

Pada tahap kerja yang terdiri dari teknik komunikasi, sikap terapeutik, kesesuaian implementasi dengan intervensi serta pencapaian tujuan dari implementasi.

3) Tahap terminasi

Pada tahap terminasi merupakan evaluasi subjektif, evaluasi objektif, serta evaluasi tindak lanjut yang akan direncanakan dan kontrak selanjutnya (topik, waktu dan tempat).

2. Model Pembelajaran *Skill Laboratory*

Model pembelajaran *skill laboratory* biasanya menekankan pada sikap, tingkah laku dan skill. Dalam pencapaian tersebut diperlukan sebagai model pembelajaran, metode pembelajaran yang sesuai dengan yang dibutuhkan dalam pembelajaran, Nursalam (2014):

1) Eksperimen

Model ini menyajikan pembelajaran pada mahasiswa untuk melakukan percobaan dengan mengalami dan membuktikan sendiri sesuatu yang mereka pelajari. Mahasiswa diberikan kesempatan untuk melakukan sendiri, mengikuti dan melihat prosesnya. Mahasiswa mendapatkan pengalaman belajar dan dapat mengatasi masalah dengan pendekatan *problem solving* melalui eksperimen.

2) Demostrasi

Model pembelajaran ini menyajikan prosedur tentang cara menggunakan alat dan cara berinteraksi dengan klien. Pada pelaksanaannya ini ditekankan tentang tujuan dan pokok-pokok yang merupakan fokus perhatian. Tujuan dalam pembelajaran ini untuk mendapatkan gambaran tentang hal-hal yang berhubungan proses mengatur, membuat, proses bekerja, proses pengerjaanya dan membandingkan

suatu cara untuk mengetahui serta melihat suatu kebenaran.

c. Metode Simulasi

1. Pengertian Metode Simulasi

Lisiswanti & Saputra, (2015), simulasi berasal dari kata *simulate* yang artinya berpura-pura atau berbuat seakan-akan. Sebagai metode belajar metode mengajar, metode simulasi dapat diartikan cara penyajian berdasarkan hasil pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan atau imitasi dalam memahami tentang konsep, prinsip, atau suatu keterampilan tertentu.

2. Tujuan Metode Simulasi

Majid (2015), mengungkapkan beberapa tujuan dari metode simulasi diantaranya; 1). Untuk melatih ketrampilan mahasiswa yang professional dalam melakukan sesuatu, 2). Untuk mendapatkan kedalaman pemahaman mengenai suatu prinsip atau konsep, 3). Dapat mempelajari bagaimana cara

mengatasi suatu permasalahan, 4). Mahasiswa dapat aktif dalam mengikuti pembelajaran, 5). Memberikan dukungan atau support kepada mahasiswa agar lebih termotivasi belajar 6). Dapat Melatih mahasiswa dalam melakukan kerjasama didalam kelompoknya, 7). Merangsang kekreatifan mahasiswa, dan 8). Mengajarkan mahasiswa dalam menumbuhkan suatu sikap toleransi.

3. Jenis-jenis Simulasi

Lisiswanti & Saputra, (2015), metode simulasi terdiri dari beberapa jenis, diantaranya sebagai berikut: 1). Siodrama, yaitu metode pembelajaran dengan cara bermain peran dalam memecahkan suatu masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena, sosial untuk memberi pemahaman dan penghayatan akan masalah-masalah sosial serta mengembangkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalahnya, 2). Psikodrama, metode pembelajaran dengan bermain peran yang menitik beratkan dari suatu

permasalahan-permasalahan psikologis, 3). *Role Playing*, metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah yang aktual atau kejadian yang mungkin muncul pada masa yang akan datang, 4). *Peer teaching*, suatu kegiatan dalam pembelajaran yang dilakukan oleh seorang siswa dengan siswa lainnya dan salah satu siswa itu ada yang lebih memahami tentang materi pembelajarannya, dan 5). Bermain peran, semua mahasiswa berkompetisi untuk mencapai tujuan tertentu melalui sebuah permainan dengan mematuhi ketentuan-ketentuan yang berlaku.

4. Langkah-langkah Simulasi

a) Persiapan Simulasi

- 1) Menentukan topik atau permasalahan dan tujuan yang hendak dicapai sebelum melakukan simulasi
- 2) Instruktur memberikan ilustrasi tentang permasalahan yang akan disimulasikan

- 3) Instruktur menetapkan permainan yang akan terlibat dalam simulasi, peran yang harus dimainkan oleh pemerannya, serta waktu yang disediakan
- 4) Mahasiswa diberikan kesempatan untuk bertanya oleh instruktur khususnya pada mahasiswa yang mengikuti simulasi atau yang ikut berperan dalam melakukan simulasi

b) Pelaksanaan Simulasi

- 1) Para pemeran memulai simulasi berdasarkan kelompoknya
- 2) Mahasiswa lainya mengikuti permainan dengan baik
- 3) Pemeran akan dibantu oleh instruktur ketika mengalami kesulitan dalam memerankanya
- 4) Simulasi dapat diakhiri ketika puncak tujuan telah tercapai. Hal tersebut dapat mendorong mahasiswa untuk berfikir bagaimana dalam

menyelesaikan suatu masalah yang sedang disimulasikan.

c) Penutup

- 1) Instruktur mendiskusikan mengenai perjalanan simulasi ataupun serita meteri yang telah disimulasikan. Instruktur hendaknya memotivasi mahasiswa agar dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi
- 2) Mengambil kesimpulan serta merumuskannya.

5. Kelemahan Metode Simulasi

Aqib (2016), menjelaskan kelemahan dari metode simulasi diantaranya adalah: 1) pembiayaan pengembangan terlalu tinggi dan memerlukan waktu yang cukup lama, 2) fasilitas dan alat-alat khusus yang dibutuhkan sulit diperoleh serta mahalnya alat-alat yang dibutuhkan dan pemeliharanya, 3) sangat berisiko bagi peserta didik dan pengajar.

d. *Feedback* Konstruktif

1. Pengertian *Feedback*

Ramani & Krackov (2012), *Feedback* merupakan salah satu elemen yang sangat penting dari proses pendidikan dan dapat digunakan oleh peserta didik dalam suatu pembelajaran.

Pemberian *feedback* memungkinkan dalam memberikan kebiasaan baik untuk memperkuat dan mengoreksi kesalahan yang harus diperbaiki.

Weaver (2006), *Feedback* merupakan komponen penting dalam siklus belajar, karena dapat memberikan refleksi dan pengembangan. Memberi pengetahuan mahasiswa mengenai kekuatan dan kelemahan yang dapat memberikan sarana penilaian kinerja mereka dan melakukan perbaikan terhadap pekerjaan masa depan.

Donche et al.,(2012), Terdapat dua perbedaan pemberian *feedback* diantara sumber *feedback* internal dan *feedback* eksternal.

2. *Feedback* Konstruktif

Hamid & Mahmood (2010), mendefinisikan *feedback constructive* yaitu cara memberikan *feedback* yang konstruktif dapat digunakan sebagai alat dalam melakukan pembelajaran *highquality* dan dapat digunakan dalam situasi ketidaksesuaian antara keduanya penampilan aktual dan yang diinginkan, proses *feedback* dapat menjadi alat yang berguna untuk pertumbuhan dan akademik mahasiswa. *feedback* yang konstruktif meningkatkan kesadaran diri, menawarkan pilihan dan mendorong dalam membangun kemampuan diri.

a. Prinsip dan Karakteristik *Feedback* Konstruktif

Hamid & Mahmood, (2010) menjelaskan bahwa *Feedback* yang konstruktif harus dilengkapi fitur seperti menjadi deskriptif; tepat waktu; jujur; berguna; hormat; bersih; masalah spesifik; mendukung; memotivasi; berorientasi pada aksi; berorientasi

solusi; sangat rahasia; kepercayaan; kolaboratif dan informatif. Duffy (2013), menjelaskan bahwa *feedback konstruktive* sebagai proses memberitahu kepada orang lain bagaimana mereka dirasakan, mengisyaratkan aspek emosional terlibat dalam memberikan *feedback*.

b. Standar *Feedback* Konstruktif

Hamid & Mahmood, (2010) menjelaskan terdapat empat belas standar *Contrutive Feedback* diantaranya adalah sebagai berikut: 1) tepat waktunya dan diharapkan (sedini mungkin dan disepakati antara peserta untuk tujuan bersama mereka), 2) berdasarkan data tangan pertama (tanpa perantara sumber dan melalui pengamatan langsung), 3) rahasia (untuk menjaga kepercayaan dan rasa hormat), 4) kuantitas yang diatur (jumlah yang wajar dari informasi), 5) seimbang (apresiasi untuk hal baik dan saran untuk peningkatan), 6) Jelas (dalam hal tujuan, kriteria dan standar), 7) Mendorong (untuk waktu, usaha, positif

percaya diri dorongan untuk apapun yang benar atau baik, interaksi dan dialog dengan rekan kerja dan guru), 8) membantu (untuk kegiatan belajar mengajar misalnya membantu dalam meningkatkan pengajaran dan untuk mencapai kesamaan tujuan akademis), 9) oportunistik (dengan peluang untuk meningkatkan arus kinerja untuk memenuhi kinerja standar), 10) bertujuan (merencanakan strategi, memperbaiki hasilnya, sampai klarifikasi standar, dll), 11) relevan dan disesuaikan (sesuai kebutuhan dan minat seorang individu), 12) faktual (berdasarkan kinerja aktual dan bukan asumsi atau interpretasi), 13) deskriptif (tidak evaluatif), dan 14) spesifik (memfokuskan yang teramati dan berubah-ubah tingkah laku).

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi *Feedback* Konstruktif

Duffy (2013), menerangkan bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi pemberian *Feedback* positif seharusnya tidak diberikan sesering mungkin *feedback*

Contruktive adalah kabar yang diberikan merupakan kabar baik dan membangun motivasi, *feedback* negatif biasanya tidak diberikan karena mentor takut mahasiswa tidak menyukai atau khawatir bahwa hal itu dapat merusak hubungan dosen dengan mahasiswa.

d. Cara Pemberian *Feedback Contruktive*

Van De et al., (2008) , dan (Wungouw, 2012) mengungkapkan bahwa cara pemberian *feedback* diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Melakukan *Feedback* Sesegera Mungkin

Ketika kita melihat sesuatu hal atau perilaku yang dilakukan oleh seseorang dalam memberikan *feedback*, baik itu yang berupa kritikan ataupun saran, hendaknya dilakukan segera mungkin, karena jika dalam memberikan *feedback* kita tunda tidak menyadari akan kesalahannya atau berpura-pura tidak melakukan kesalahan.

2. Pemberian *Feedback* di Awali Pemberian Apresiasi

seseorang seringkali lebih suka untuk diberikan pujian daripada kritikan, jadi untuk membuat kesan yang baik dan tidak berkesan menghakimi mulailah dengan memberikan apresiasi pada bagian yang dianggap sudah baik.

3. Tepat waktu dan sesuai

Dalam pemberian *feedback* tentunya sesuai dengan waktu yaitu biasanya ketika mahasiswa selesai dalam melakukan tindakannya.

4. Umpan balik harus berdasar fakta

Ketika seseorang memberikan *feedback* harus berdasarkan fakta yang dosen atau instruktur lihat bukan karena faktor lain misalnya ketidak sukaan terhadap mahasiswa tersebut.

5. Fokus pada Perilakunya

Ketika akan memberikan *feedback*, hendaknya fokus pada perilaku yang mereka lakukan dan hindari dalam mengomentari pada orangnya.

6. Ungkapkan dengan Bahasa yang Baik dan Tidak Menghakimi

Dalam memberikan *feedback* sebaiknya menggunakan dengan Bahasa yang baik dan sopan hal ini dapat menghindari penerima *feedback* tersinggung atau bersifat negative sehingga *feedback* yang kita berikan dapat diterima dengan baik oleh penerima *feedback*.

7. Pemberiaan *Feedback* yang Spesifik

Pemberikan *feedback* lebih baik jika kita berikan secara spesifik, karena penerima *feedback* lebih menerima dan cenderung lebih cepat untuk memperbaiki pada bagian dianggapnya kurang baik atau serta memahami tentang kesalahan yang mereka lakukan.

8. *Feedback* harus diatur jumlahnya dan dibatasi untuk perilaku yang dapat diperbaiki

9. Beri Dukungan Dan Minta Pendapat Pada Penerima

Setiap orang mempunyai tingkat kepercayaan diri yang berbeda-beda ada beberapa tipe orang yang ketika diberikan *feedback* mereka akan merasa down atau rendah diri, oleh sebab itu menjadilah satu tanggung jawab kita dalam memberikan dukungan dan motivasi agar mereka tidak terpuruk dan semangat untuk memperbaiki diri.

10. *Feedback* memberikan data yang subjektif

Ketika memberikan *feedback* harus secara subjektif dalam arti memberikan *feedback* berdasarkan apa yang di ungkapkan oleh mahasiswa.

11. *Feedback* ditunjukkan untuk suatu keputusan dan tindakan bukan keinginan atau interpretasi

Dalam memberikan *feedback* bertujuan untuk sebuah keputusan yang seharusnya dilakukan bukan berdasarkan keinginan mentor.

3. Metode Dalam Memberikan *Feedback*

Wungouw,(2012) menjelaskan beberapa metode pemberian *feedback* juga pernah mendapatkan hasil dalam beberapa referensi yang bervariasi mulai dari bentuk tulisan, lisan dan elektronik:

1) *Feedback* berbentuk tulisan

Mahasiswa yang menerima *feedback* tertulis dalam bentuk formulir lembar kemajuan mahasiswa menunjukkan mereka lebih mudah dalam menyelesaikan tugasnya.

2) *Feedback* lisan

Umpan balik verbal dan diberikan secara individu adalah bentuk ideal untuk mahasiswa.

3) *Feedback* secara elektronik

Umpan balik dalam bentuk elektronik yaitu video telah diteliti beberapa kali bahwa umpan balik dengan menggunakan video sangat bermanfaat saat mengajarkan keterampilan medis.

e. Pelatihan

1) Pengertian Pelatihan

Pelatihan menurut Mangkuprawira (2013), merupakan pemberian pengetahuan dan keahlian tertentu serta agar seseorang mampu merubah pengetahuan dan keterampilanya lebih baik serta bisa melaksanakan tanggung jawabnya dengan baik, sesuai dengan standart. Sedangkan menurut Gery (2014), mengungkapkan bahwa pelatihan adalah suatu proses mengajarkan ketrampilan seseorang yang dilakukan oleh instruktur agar dapat melaksanakan pekerjaanya dengan baik. Secara sederhana pelatihan dapat disederhanaan oleh Chrisogonus (2012) sebagai proses pembelajaran yang dirancang atau direncanakan untuk mengubah kinerja seseorang dalam melakukan pekerjaanya. Dapat disimpulkan bahwa pelatihan merupakan suatu proses dalam memperoleh pengetahuan, sikap, dan ketrampilan sebagai hasil dari sebuah pengamatan

dari seseorang sehingga menghasilkan terjadinya sebuah perubahan perilaku dan sesuai standar yang sudah ditetapkan.

2) Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pelatihan

Menurut Juliani (2015) ada beberapa faktor yang mempengaruhi pelatihan diantaranya adalah: a). Materi dalam isi pelatihan, b). Metode pelatihan yang digunakan , c). Pelatih (instruktur/trainer) dan peserta pelatihan, dan d). Sarana dan evaluasi pelatihan

3) Langkah-langkah Pelatihan

Menurut Handoko (2015), mengemukakan bahwa ada beberapa langkah-langkah dalam pelatihan diantaranya:

a) Penelitian dan Pengumpulan Data

Hasil penelitian dan pengumpulan data tersebut dapat dijadikan suatu dasar kebutuhan akan pelatihan dalam meningkatkan keterampilan

b) Menentukan Materi

Untuk memenuhi kebutuhan akan pelatihan, dapat ditentukan materi pelatihan yang harus diberikan, materi yang diberikan kepada peserta hendaknya disesuaikan dengan yang akan diajarkan oleh instruktur atau trainer, materi yang akan disampaikan juga berkaitan dengan pelatihan yang akan dilakukan.

c) Menentukan Metode Pelatihan

Dalam memberikan suatu pelatihan hendaknya kita perhatikan metode atau cara penyajian yang paling tepat juga hari diperhatikan. Metode yang tepat dapat mencapai suatu keberhasilan dalam memberikan pelatihan.

d) Memilih Pelatihan yang Dibutuhkan

Memilih dan mempersiapkan tenaga pelatih (instruktur) didasarkan pada keahlian dan kemampuannya untuk mentransformasi keahliannya tersebut kepada peserta pelatihan. Dalam memenuhi

hal tersebut dibutuhkan pelatih yang khusus bagi pelatih (*Training for trainer*)

e) Mempersiapkan Fasilitas

Fasilitas yang diberikan sangat mendukung berlangsungnya suatu pelatihan seperti ruangan, alat tulis, pantom, dukungan keuangan, konsumsi, pengadaan fasilitas ini tampaknya sangat mempengaruhi keberhasilan suatu program pelatihan.

f) Memilih Para Responden atau Peserta

Agar program ini mencapai sasaran yang kita inginkan hendaknya dalam pemilihan peserta berdasarkan kreterian yang sudah ditentukan.

f. CPR (*Cardiopulmonary Respiratory*)

1. Pengertian *Cardiopulmonary Respiratory*

Hardisman (2014), CPR adalah sekumpulan intervensi yang bertujuan untuk mengembalikan dan

mempertahankan fungsi vital organ pada korban henti jantung dan henti nafas.

2. Indikasi CPR (*Cardiopulmonary Respiratory*)

Hardisman (2014), mengungkapkan bahwa ada beberapa indikasi pada CPR diantaranya adalah :1). Orang yang ditemukan tidak sadarkan diri, 2). Klien henti jantung yang disebabkan oleh penyakit jantung, 3). Disebabkan oleh penyakit internal non jantung seperti akibat penyakit paru, 4). Penyakit serebrovaskuler, dan 5). Gangguan saluran cerna.

3. Indikasi di Hentikan CPR

Hardisman (2014) mengutarakan bahwa beberapa indikasi diberhentikanya tindakan *cardiopulmonary respiratory* adalah:1). Sirkulasi dan ventilasi spontan secara efektif dan telah membaik, 2). Pelayanan dilanjutkan oleh tenaga medis ditempat tujuan/ rujukan, 3). Terdapat tanda-tanda yang mengarah kedalam kematian, 4). Penolong sudah tidak bisa meneruskan tindakan karena lelah atau lingkungan

membahayakan bagi penolong dan, 5). klien berada pada stadium terminal.

4. Tahap-Tahap *Cardiopulmonary Respiratory*

1) Memeriksa kesadaran korban

- a. Menggoyangkan tubuh korban
- b. jika respon korban belum ada, panggil nama pasien berdasarkan jenis kelamin
- c. Jika korban tidak merespon lakukan ketahap ke 2

2) Meminta Bantuan

- a) Mintalah bantuan dengan orang yang ada disekitar kejadian
- b) Hubungi EMS dengan menelphone *emergency* setempat atau memanggil emergensi lokal
- c) Saat menghubungi EMS, informasikan tentang kejadian, kondisi klien, nama tempat kejadian serta alamat lengkap tempat kejadian.
- d) Menyebutkan nama yang telah menghubungi, menjelaskan kejadian yang sedang terjadi,

jumlah korban, keadaan korban, dan pertolongan yang sudah diberikan terhadap klien.

e) Ketika menunggu Tim EMS untuk datang lakukan tahap ke-3

3) Atur Posisi Korban

- a) Klien diposisi berbaring telentang
- b) Letakan klien ditempat yang tidak membahayakan korban
- c) Ekstensikan kepala korban

“Tehnik mengangkat kepala dengan cara 1 tangan berada di dahi korban dan tangan lainnya berada di bawah dagu korban”

d) Periksa keadaan mulut korban

4) Kaji adanya benda asing/ material yang di muntahan melalui mulut korban. Jika terlihat benda asing sesegera mungkin untuk mengambil benda asing. Pengambilan material cair dengan

menggunakan kain, serta pengambilan material padat dengan menggunakan jari.

5) LAKUKAN SESEGERA MUNGKIN DALAM MELAKUKAN TINDAKAN, lakukan ketahap selanjutnya

a) Cek pola nafas korban

b) Perhatikan gerakan dada korban

apakah normal atau tidak

c) Dengarkan suara napas dengan mendekatkan

telinga dihidung dan rasakan hembusan nafas

korban

d) Jika tanda-tanda nafas tidak diketahui ,

lanjutkan ke tahap selanjutnya

6) Berikan ventilasi sebanyak 2x

a) Ambil nafas sebanyak-banyaknya, simpan didalam perut

b) Tekan salah satu lubang hidung korban, lingkari

mulut korban dengan mulut anda secara tepat

agar udara masih didalam tubuh korban.

- c) Hembuskan napas secara perlahan-lahan dan pastikan udara masuk hingga terlihat dada penderita naik
 - d) Waktu yang diberikan antara napas kedua kurang lebih 1,5 detik
- 7) Periksa nadi korban
- a) Pada orang dewasa periksalah arteri karotis korban
 - b) Angkat dagu korban seperti pada tahap ke 4, tekan dan rasakan nadi karotis, tahan 5-10 detik
 - c) Jika terdapat nadi sedangkan nafas tidak diketahui, berikan ventilasi sebanyak 10-12x/menit
 - d) Jika tidak terdapat nadi dan napas, lakukan **KOMPRESI DADA** pada korban.
- 8) Kompresi Dada
- a) Lokasi penekanan yaitu dua jari di atas prokesus xifoideus. Dalam melakukan kompresi

gunakan pangkal telapak tangan. Dengan posisi tangan yang satu diatas tangan yang lainnya.

- b) Tekan secara kontinu pada dinding dada korban. Diharapkan darah akan mengalir ke organ vital dan organ vital masih tetap berfungsi hingga EMS datang ke lokasi kejadian
- c) Lakukan kompresi dada sehingga masuk 3-4 cm (pada orang dewasa).
- d) Pertahankan lengan penolong agar tetap dalam kondisi lurus, sehingga yang digunakan dalam menekat yaitu bahu (atau lebih tepat tubuh bagian atas) dan bukan tangan ataupun siku.
- e) Pastikan kompresi lurus ke bawah pada tulang dada karena jika tidak, tubuh dapat tergelincir serta tekanan kan kehilangan dalam mendorong dan gunakan berat badan saat kita memberikan tekanan.

- f) Dorongan yang terlalu keras atau dalam akan berujung fatal/ akan mematahkan tulang dada korban.
 - g) Lakukan dengan seimbang antara waktu untuk menekan dengan waktu dalam melepaskan tekanan.
 - h) Berikan kompresi 30x dengan kecepatan 80-100x/menit
 - i) Ketika sudah diberikan kompresi sebanyak 30 kali kompresi disertai dengan pemberian ventilasi sebanyak 2 kali
- 9) Kordinasikan antara kompresi dengan napas buatan atau ventilasi
- a) Setiap akhir 30 x kompresi diselingi dengan 1-1,5 detik pemberian napas buatan.
 - b) Rangkaian 30 kali kompresi dan 2 kali ventilasi diulang selama 5 kali siklus baru lakukan evaluasi nadi, lakukan tahap ke-8.
 - c) Lanjutkan resusitasi hingga EMS tiba

g. Pengetahuan

1. Pengertian Pengetahuan

Wundt dalam buku Suryono (2016), pengetahuan adalah sebuah proses aktif dan kreatif yang bertujuan membangun struktur melalui pengalaman-pengalaman yang telah dimiliki.

2. Jenis Pengetahuan

Suryono (2016), membagi pengetahuan menjadi tiga jenis diantaranya yaitu: 1). Pengetahuan deklaratif, pengetahuan yang dapat diungkapkan dengan bentuk kata baik tentang fakta, konsep, generalisasi, pengalaman pribadi atau tentang hukum atau aturan, 2). Pengetahuan prosedural, pengetahuan tentang tahap-tahap atau proses yang harus dilakukan dicirikan oleh adanya praktik atau implementasi dari suatu konsep, 3). Pengetahuan kondisional, pengetahuan ini terkait dengan bagaimana

mengimplementasikan baik pengetahuan deklaratif maupun pengetahuan prosedural.

Tabel 2.1

Adaptasi dan Pengembangan dari Merrill (1983) dan Reigekuth (1999)

Tahap belajar	Jenis konten			
	Fakta	Konsep	Prosedur	Prinsip
Pengingat	Pengingat an fakta	Pengingat an konsep	Pengingat an prosedur	Pengingat an prinsip
Pemahaman	Pemahaman an fakta	Pemahaman an konsep	Pemahaman an prosedur	Pemahaman an prinsip
Penerapan	Penerapan fakta	Penerapan konsep	Penerapan prosedur	Penerapan prinsip
Penemuan	Penemuan	Penemuan konsep	Penemuan prosedur	Penemuan prinsip



6 Aspek dalam Ranah Kognitif

Gambar 2.1

Pada taksonomi bloom dibagi menjadi enam katagori dimulai dari perilaku yang paling sederhana hingga yang paling kompleks. Katagori-katagori ini

dapat dibayangkan sebagai level kesulitan; bahwa katagori pertama seharusnya dikuasai terlebih dahulu sebelum beralih ke katagori selanjutnya Huda (2016):

1) Pengetahuan (*Knowledge*)

Pada tahap ini, siswa mengingat data atau informasi yang telah didapatkan

2) Pemahaman (*Comprehension*)

Individu memahami makna, terjemahan, interpola, dan inteprestasi atas instruksi-instruksi dan masalah-masalah pada tahap ini, mereka umumnya mampu menyatakan suatu masalah dengan cara sendiri

3) Penerapan (*Application*)

Tahap ini memungkinkan individu untuk menggunakan suatu konsep dalam situasi yang baru, individu pada tahap ini bisa menerapkan apa yang telah dipelajari diruang kelas kedalam situasi-situasi yang rumit ditempat kerja

4) Analisis (*Analysis*)

Individu sudah mampu memisahkan materi-materi atau konsep-konsep ke dalam bagian-bagian komponen sehingga struktur organisasinya dapat dipahami dan individu dapat membedakan antara fakta dan dugaan.

5) Sintesis (*Synthesis*)

Individu yang mencapai level ini harus mampu membangun semacam struktur atau pola dari berbagai elemen yang berbeda-beda.

6) Evaluasi (*Evaluation*)

Didalam tahap evaluasi biasanya dalam membuat penilaian berfokus pada materi dan gagasan seseorang.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Notoatmojo, 2012 mengutarakan beberapa faktor yang mempengaruhi pengetahuan diantaranya yaitu:

a. Pendidikan

Pendidikan merupakan suatu hasil kerja keras untuk mengembangkan kepribadian dan

kemampuan di dalam dan di luar lingkungan sekolah serta berlangsung seumur hidup.

b. Sosial budaya

Budaya atau tradisi yang dilakukan orang-orang tanpa melalui penalaran apakah yang sedang dilakukan baik atau buruk.

c. Lingkungan

Lingkungan merupakan segala sesuatu yang ada disekitar individu, baik lingkungan fisik, biologis, maupun sosial.

d. Pengalaman

Pengalaman segala sumber pengetahuan dalam memperoleh kebenaran pengetahuan yang diperoleh untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam masa lalunya.

e. Usia

Usia dapat mempengaruhi terhadap daya tangkap dan pola pikir seseorang.

h. Konsep Teori Keterampilan

1. Pengertian Keterampilan

Keterampilan merupakan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dalam membuktikan pengetahuannya kedalam bentuk suatu hasil, ketrampilan adalah hasil dari pengaruh seseorang yang didapatkan melalui pendidikan dan latihan (Justine, 2010)

2. Klasifikasi Keterampilan

Oemar (2011) membagi ketrampilan kedalam tiga karakteristik, yaitu:

a. Respon motorik

Respon motorik didapatkan dari hasil gerakan-gerakan otot yang melibatkan koordinasi gerakan mata dengan tangan, dan berfokus kepada respon serta pola respon yang utuh.

b. Koordinasi gerak

Gerakan mata dengan tangan saling berkoordinasi satu dengan yang lainnya . sebab itu koordinasi

berfokus pada persepsi dan hasil tindakan dari motorik.

c. Pola Respon

Kumpulan dari stimulus yang akan menjadi pola respon yang kompleks. Keterampilan yang kompleks terdiri dari bagian-bagian stimulus-respon dan serangkaian yang tersusun menjadi pola respon yang sangat luas.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan

Oemar (2011), ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keterampilan diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Pengetahuan

Pengetahuan mencakup semua apa yang mereka ketahui mengenai objek tertentu serta menyimpannya kedalam ingatan. Adapun yang dapat mempengaruhi pengetahuan diantaranya adalah tingkat pendidikan, lama bekerja, usia dan jenis kelamin.

b. Pengalaman

Pengalaman dapat mendukung kemampuan untuk melakukan keterampilan.

c. Keinginan/Motivasi

Suatu keinginan yang membangkitkan sebuah motivasi yang timbul pada diri seseorang untuk mewujudkan suatu tindakan.

4. Macam-macam keterampilan

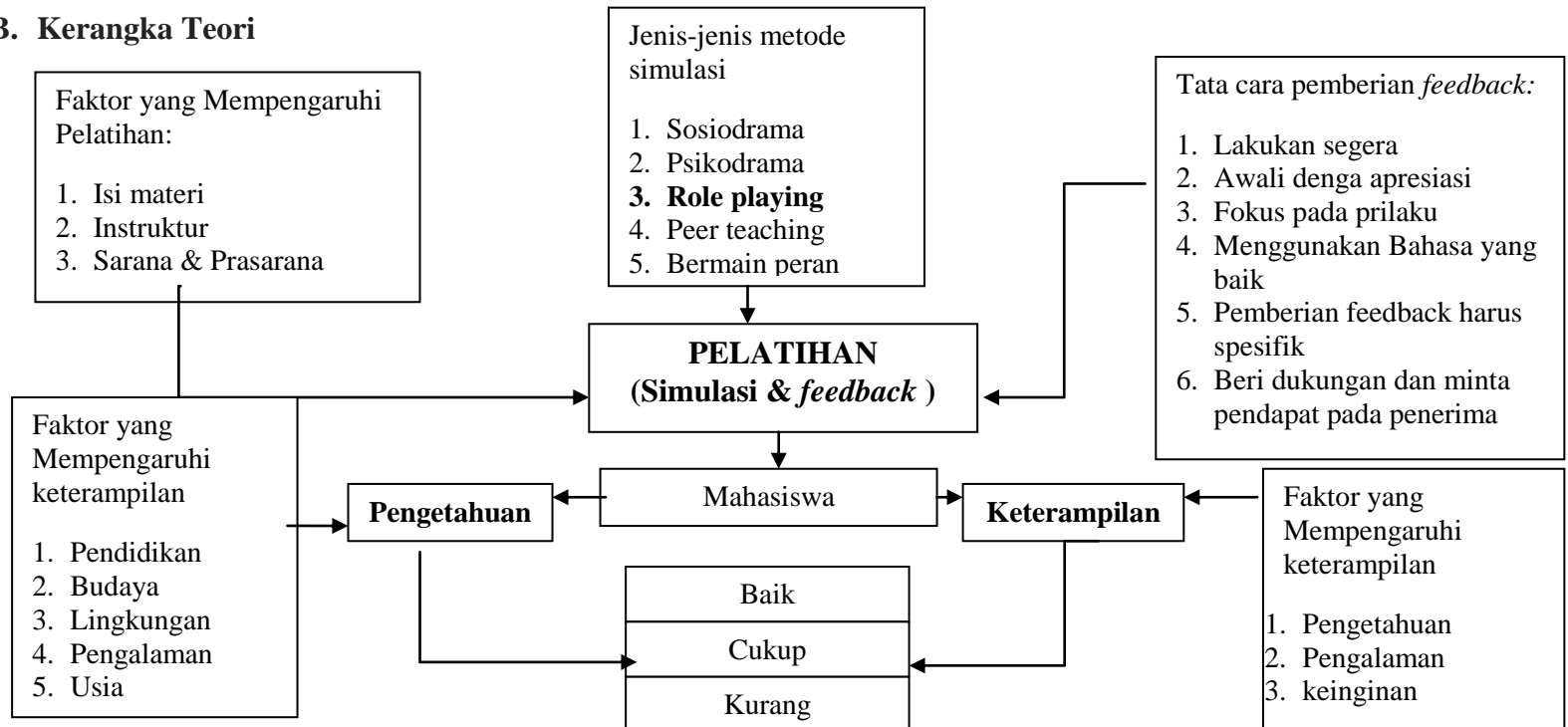
a. *Soft Skills*

Kecerdasan emosional berhubungan erat dengan karakter pribadi individu yang dapat meningkatkan interaksi seseorang, kinerja dalam sebuah pekerjaan dan prospek karir yang akan datang.

b. *Hard Skills*

Hal ini sangat berhubungan dengan kemampuan seseorang dalam menyerap ilmu atau keahlian dan kemampuan untuk dijadikan sebuah tugas atau kegiatan seseorang tersebut.

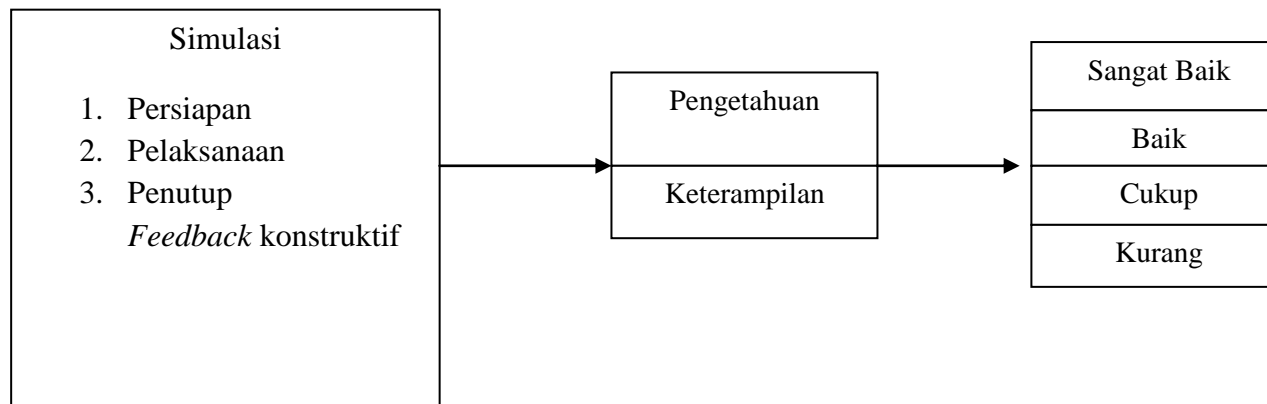
B. Kerangka Teori



Gambar 2.2 Huda Miftahul (2016), Juliani (2015), Lisiswanti & Saputra, (2015), Hardisman, (2014),

Mangkuprawira (2013)

C. Kerangka Konsep



Gambar 2.3 Kerangka Konsep

D. Hipotesis

Ha : diterima jika ada perbedaan atau pengaruh efektifitas metode simulasi dan pemberian *feedback* pada pelatihan *cardiopulmonary respiratory*

Ho diterima jika tidak ada perbedaan atau pengaruh efektifitas metode simulasi dan pemberian *feedback* pada pelatihan *cardiopulmonary respiratory*.