

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan padanan dari kata dalam bahasa Inggris *instruction*, yang berarti proses membuat orang belajar. Tujuannya adalah membantu orang belajar atau memanipulasi (merekayasa) lingkungan sehingga memberi kemudahan bagi orang yang belajar (Hamzah, 2009). Gagne & Leslie (2009) menyatakan bahwa, dalam mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu rangkaian kejadian, peristiwa atau kondisi (*events*) yang secara sengaja dirancang untuk mempengaruhi peserta didik (pembelajar), sehingga proses belajarnya dapat berlangsung dengan mudah.

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi sistem atau unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran (Oemar, 2005). Heinich, R et all (2005) menyatakan bahwa, pembelajaran merupakan susunan informasi dan lingkungan yang memfasilitasi proses belajar.

Kesimpulan dari beberapa definisi diatas bahwa pembelajaran adalah kegiatan yang tersusun atas serangkaian prosedur-prosedur sistematis yang direncanakan atau mempunyai tujuan dalam memanipulasi sumber belajar sebagai upaya terjadinya proses kegiatan belajar mengajar dengan

menimbulkan adanya penekanan pada cara mengorganisasikan isi atau materi pembelajaran, cara pencapaian serta pengelolaan materinya.

2. Metode Pembelajaran Demonstrasi

a. Pengertian

Metode adalah cara yang didalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan (Sudjana & Rivai, 2009). Wartoyo (2011) dalam buku proses belajar mengajar menyatakan bahwa metode mengandung unsur-unsur yang disusun secara teratur dan logis serta diterapkan dalam suatu rencana kegiatan untuk mencapai tujuan.

Metode pembelajaran merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Gerlach & Ely dalam Azhar (2007) menyatakan bahwa, secara garis besar metode pembelajaran adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat mahasiswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Hal ini sejalan dengan Sudjana & Rivai (2009) yang menyatakan bahwa, metode pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pembelajar menerima pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Metode demonstrasi adalah pertunjukan tentang proses terjadinya suatu peristiwa atau benda sampai pada penampilan tingkah laku yang dicontohkan agar dapat diketahui dan dipahami oleh peserta didik secara

nyata dan tiruannya (Sagala, 2010). Dalam penelitiannya Ocheje & Dantani (2012), menyatakan bahwa:

The demonstration method has the advantage of being a good way of motivating students to learn and also believed to save time and materials as well as shows how to avoid breakages and accident.

Artinya bahwa metode demonstrasi memiliki keuntungan menjadi cara baik untuk memotivasi siswa untuk belajar dan juga diyakini dapat menghemat waktu dan bahan serta menunjukkan bagaimana untuk menghindari kerusakan dan kecelakaan.

Metode demonstrasi lebih sesuai untuk mengajarkan bahan-bahan pelajaran yang merupakan suatu gerakan. dengan menggunakan metode demonstrasi diharapkan peserta didik berkesempatan mengembangkan kemampuan dalam mengamati segala benda yang sedang terlibat dalam proses serta dapat mengambil kesimpulan-kesimpulan yang diharapkan (Akbiyik, 2012).

b. Tujuan dan Manfaat Penggunaan Metode Demonstrasi

Tujuan pembelajaran dengan menggunakan metode demonstrasi adalah untuk memperlihatkan proses terjadinya suatu peristiwa sesuai dengan materi yang diajarkan, cara penyampaiannya dan kemudahan untuk dipahami oleh siswa dalam pembelajaran di kelas. Adapun manfaat dari penggunaan metode demonstrasi adalah: 1) perhatian siswa dapat lebih dipusatkan pada mata pelajaran, 2) proses belajar siswa lebih

terarah pada materi yang sedang dipelajari, 3) pengalaman dan kesan sebagai hasil pembelajaran lebih melekat dalam diri siswa.

c. Kelebihan Metode Demonstrasi

Ocheje & Dantani (2012) menjelaskan kelebihan metode demonstrasi adalah sebagai berikut:

- 1) Perhatian siswa dapat dipusatkan pada hal-hal yang dianggap penting oleh dosen/fasilitator sehingga hal yang penting itu dapat diamati secara teliti. Disamping itu, perhatian peserta didik juga lebih mudah dipusatkan kepada proses belajar mengajar dan tidak kepada yang lainnya.
- 2) Dapat membimbing peserta didik ke arah berfikir yang sama dalam satu saluran pikiran yang sama.
- 3) Ekonomis dalam jam pelajaran. Hal ini dapat diperlihatkan dengan metode demonstrasi akan membutuhkan waktu yang pendek.
- 4) Dapat mengurangi kesalahan-kesalahan bila dibandingkan dengan hanya membaca atau mendengarkan, karena peserta didik mendapatkan gambaran yang lebih jelas.
- 5) Karena gerakan dan proses dipertunjukkan, maka tidak memerlukan keterangan-keterangan yang banyak.
- 6) Beberapa persoalan menimbulkan pertanyaan atau keraguan dapat diperjelas waktu proses demonstrasi.

d. Kekurangan Metode Demonstrasi

Ocheje & Dantani (2012) menjelaskan ada beberapa kekurangan dari metode demonstrasi, antara lain sebagai berikut:

- 1) Derajat visibilitasnya kurang, peserta didik tidak dapat melihat atau mengamati keseluruhan benda atau peristiwa yang didemonstrasikan kadang-kadang menjadi perubahan yang tidak terkontrol.
- 2) Untuk mengadakan demonstrasi digunakan alat-alat yang khusus, kadang-kadang alat itu sulit didapat. Demonstrasi merupakan metode yang tidak wajar bila alat yang didemonstrasikan tidak dapat diamati secara seksama.
- 3) Dalam mengadakan pengamatan terhadap hal-hal yang didemonstrasikan diperlukan pemusatan perhatian. Dalam hal ini banyak diabaikan oleh peserta didik.

- 4) Tidak semua hal dapat didemonstrasikan di kelas.
- 5) Memerlukan banyak persiapan sedangkan hasilnya kadang-kadang minimum.
- 6) Kadang-kadang hal yang didemonstrasikan di kelas akan berbeda jika proses itu didemonstrasikan dalam situasi nyata atau sebenarnya.
- 7) Agar demonstrasi mendapatkan hasil yang baik diperlukan ketelitian dan kesabaran.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian

Smaldino, Lowther & Russel (2012), menyatakan bahwa

Media, the plural of medium, are means of communication. Derived from the Latin medium. The term refers to anything that carries information between a source and a receiver. Six basic categories of media text, audio, visual, video, manipulatives (object) and people. The purpose media is to facilitate communication and learning.

Artinya bahwa media sebagai bentuk jamak dari medium, adalah alat komunikasi. Dipeoleh dari bahasa Latin medium, istilah ini mengacu pada segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi antara sumber dan penerima. Enam kategori pokok dari media adalah teks, audio, visual, video, tiruan (objek) dan manusia. Tujuan dari media untuk memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran.

Media pembelajaran bukan hanya alat perantara seperti Televisi, radio, slide, bahan cetakan, tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan semacam diskusi, seminar, karya wisata, simulasi, yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap serta menambah keterampilan peserta didik (Wina, 2006).

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran menjadi salah satu komponen pendukung strategi pembelajaran disamping komponen waktu dan metode mengajar. Oemar (2005) berpendapat bahwa, media pembelajaran digunakan dalam kegiatan instruksional antara lain karena media pembelajaran dapat memperbesar benda yang sangat kecil yang tidak tampak oleh mata menjadi dapat dilihat dengan jelas, selain itu media pembelajaran juga dapat menyajikan benda yang jauh dari sumber belajar serta menyajikan peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat menjadi sistematis dan sederhana, sehingga mudah diikuti.

Hamdani (2010) menjelaskan bahwa, media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap peserta didik.

Fungsi dari media pembelajaran dalam proses komunikasi pembelajaran yang dijabarkan oleh Siddiq (2008), diantaranya adalah berperan sebagai komponen yang membantu mempermudah atau memperjelas materi atau pesan pembelajaran dalam proses pembelajaran, membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, membuat pembelajaran lebih realistis atau objektif dan menjangkau sasaran yang luas.

Media pembelajaran juga berfungsi untuk mengatasi keterbatasan jarak dan waktu, karena dapat menampilkan pesan yang berada di luar ruangan dan dapat menampilkan informasi yang terjadi pada masa lalu serta masa yang akan datang. Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi untuk mengatasi informasi yang bersifat membahayakan, gerakan rumit, objek yang sangat besar dan sangat kecil serta menghilangkan verbalisme yang hanya bersifat kata-kata.

c. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran saat ini yang seringkali digunakan adalah *Over Head Projector (OHP)*, *Video Compact Disc (VCD)*, audio tape dan rekaman video. Media pembelajaran juga dapat diwujudkan dalam bentuk bahan pembelajaran yang dipersiapkan atau di desain untuk belajar mandiri, seperti: modul (bahan ajar cetak), radio atau audio pembelajaran, televisi pembelajaran, video pembelajaran atau media audiovisual dan *e-learning* lewat *web-based* atau internet dalam pembelajaran jarak jauh (Aunurrahman, 2011).

d. Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam pemilihan media pembelajaran Aunurrahman (2011) menyarankan hendaknya dosen/fasilitator memperhatikan beberapa kriteria yaitu: 1) tujuan pembelajaran harus dipertegas dan kawasan yang diukur mungkin kognitif, afektif atau psikomotor, 2) sasaran yang akan berinteraksi dengan media adalah peserta didik dengan jumlah dan

karakteristik tertentu serta memiliki motivasi yang berbeda-beda, 3) ketersediaan media yang akan dipilih atau alat yang digunakan, 4) ketepatangunaan harus dipertimbangkan kelebihan dan kelemahan media yang dipilih, 5) biaya, 6) mutu teknis dari media yang akan digunakan harus dicek terlebih dahulu yang meliputi gambar dan suara, 7) kemampuan SDM, kemampuan manusia dalam menggunakan media pembelajaran.

Joyoatmojo (2011) menyatakan bahwa salah satu cara yang ditempuh dan menunjang terlaksananya proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan media yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Maka, memilih salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran menjadi salah satu hal yang penting.

e. Media pembelajaran audiovisual

Media pembelajaran audiovisual memiliki karakteristik yang lebih lengkap serta dapat mengatasi kekurangan pada media audio atau media visual saja. Dinata (2013) mengemukakan bahwa, media audiovisual merupakan media penyaluran pesan dengan memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan.

Hamdani (2010) menyatakan bahwa, media audiovisual akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada peserta didik semakin lengkap dan optimal. Media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga

menggantikan peran dan tugas guru, penyajian materi bisa diganti oleh media audiovisual dan guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk belajar. Azhar (2007) menjelaskan bahwa, ada beberapa kelebihan dari media audiovisual antara lain: 1) memberikan dorongan dan motivasi serta membangkitkan keinginan peserta didik, 2) mudah dimengerti dan terekam dalam ingatan peserta didik serta memudahkan peserta didik dalam mengamati dan menirukan langkah-langkah atau prosedur yang harus dipelajari.

Azhar (2007) juga menjelaskan bahwa ada beberapa kekurangan dari media audiovisual antara lain: 1) pelaksanaannya memerlukan waktu yang cukup lama dan tempat yang luas, 2) biaya relatif lebih mahal, 3) tidak dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, karena media audiovisual cenderung tetap ditempat.

4. Hasil Belajar

Salah satu penilaian keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar diukur dari hasil belajar yang dicapai peserta didik. Hakiim (2009) mengemukakan bahwa, hasil belajar dapat diklasifikasikan ke dalam tiga ranah, yaitu: ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor.

a. Ranah kognitif

Ranah ini berkenaan dengan perilaku yang berhubungan dengan berfikir, mengetahui dan pemecahan masalah. Habibi (2011) menyatakan bahwa dalam taksonomi bloom aspek kognitif dibedakan

menurut jenjang yang paling rendah menunjukkan kemampuan sederhana sedangkan yang paling tinggi menunjukkan kemampuan yang kompleks.

Jenjang kemampuan tersebut adalah: 1) mengingat (*remember*) diartikan sebagai mengeluarkan kembali pengetahuan yang relevan dari ingatan jangka panjang yaitu mengenali dan mengingat kembali, 2) memahami (*understand*), artinya menyusun makna dari pesan-pesan pembelajaran, mencakup komunikasi oral, tertulis dan grafis, 3) menerapkan (*apply*), artinya menggunakan suatu prosedur dalam suatu situasi tertentu, diantaranya yaitu mengeksekusi dan mengimplementasi, 4) menganalisis (*analyze*), artinya menguraikan sesuatu ke dalam bagian-bagian dan menentukan bagaimana hubungan antara bagian-bagian tersebut dengan struktur keseluruhan atau tujuan, 5) mengevaluasi (*evaluate*), artinya membuat penilaian berdasarkan suatu kriteria atau standar tertentu.

b. Ranah afektif

Ranah ini berkenaan dengan partisipasi siswa dalam pembelajaran, sikap khusus siswa maupun respon siswa dalam kegiatan membaca, menyimak, berbicara dan menulis, perkembangan siswa dalam menguasai isi pembelajaran, sikap atau kemampuan siswa bekerja sama, partisipasi siswa, kemampuan bertanya atau minat siswa terhadap pembelajaran.

Poerwanti (2008) menjelaskan jenjang kemampuan dalam ranah afektif adalah: 1) menerima (*receiving*) dalam tahap ini diharapkan peserta didik peka terhadap eksistensi fenomena atau rangsangan tertentu, 2) menjawab (*responding*) dalam tahap ini diharapkan peserta didik tidak hanya peka pada suatu fenomena, tetapi juga beraksi terhadap salah satu cara, 3) menilai (*valueing*) diharapkan siswa dapat menilai suatu obyek, fenomena atau tingkah laku tertentu dengan cukup konsisten, 4) organisasi (*organization*) tingkat ini berhubungan dengan menyatukan nilai-nilai yang berbeda, menyelesaikan atau memecahkan masalah, membentuk suatu sistem nilai.

c. Ranah psikomotor

Hamzah (2009) menjelaskan bahwa ranah psikomotor mencakup tujuan yang berkaitan dengan keterampilan yang bersifat manual atau motorik. Sebagaimana kedua ranah yang lain, ranah psikomotor juga mempunyai berbagai jenjang. Urutan jenjang dari yang paling sederhana sampai yang paling tinggi adalah sebagai berikut: 1) persepsi yang berkaitan dengan penggunaan indera, 2) kesiapan yang berkaitan dengan kegiatan melakukan sesuatu, 3) mekanisme yang berkaitan dengan penampilan respon yang sudah dipelajari dan menjadi kebiasaan, 4) respon terbimbing, 5) kemahiran yang merupakan penampilan gerakan motorik dengan keterampilan penuh, 6) adaptasi yang berhubungan

dengan keterampilan yang sudah berkembang pada diri individu, 7) originisasi yang berhubungan dengan penciptaan pola gerakan baru.

5. *Skills Laboratory*

a. Pengertian

Laboratorium yaitu suatu fasilitas yang terdapat pada sebuah institusi pendidikan yang berfungsi sebagai tempat mahasiswa dalam berlatih keterampilan sesuai dengan yang mereka perlukan dalam situasi latihan (Sagala, 2010). Schewerr dalam Claramita (2007) menyatakan bahwa, laboratorium adalah tempat dimana peserta didik mempergunakan pendekatan pemecahan masalah untuk mengembangkan berbagai teknik dalam mengontrol lingkungan belajar.

Skills laboratory merupakan metode pembelajaran bagi mahasiswa untuk belajar keterampilan klinis yang mereka perlukan dengan setting seperti antara perawat-klien namun dilakukan dalam suasana latihan. Pembelajaran *skills laboratory* bukan dimaksudkan untuk menggantikan praktik klinik, tetapi menyiapkan mahasiswa agar lebih siap ketika melaksanakan asuhan keperawatan secara nyata di tatanan klinik (Edia, 2005).

Skills Laboratory merupakan salah satu bentuk pengalaman belajar yang memberikan kesempatan belajar kepada peserta didik dengan tujuan agar mahasiswa memahami berbagai konsep teori, terampil dalam menerapkan teori yang sudah didapatkan di kelas, menerapkan ilmu-

ilmu dasar ke dalam latihan praktik dan mempergunakan keterampilan pemecahan masalah (Claramita, 2007).

b. Strategi Pembelajaran *Skills Laboratory*

Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Menurut Wina (2006) menyatakan bahwa strategi merupakan pola umum perbuatan dosen/fasilitator dalam perwujudan kegiatan belajar-mengajar.

Hamzah (2009) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran terdiri atas seluruh komponen materi pembelajaran dan prosedur atau tahapan kegiatan belajar yang/atau digunakan oleh pengajar dalam membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Strategi bukan sebatas prosedur atau tahapan kegiatan belajar saja, melainkan juga pengaturan materi atau paket program yang akan disampaikan kepada peserta didik.

Wina (2006) menjelaskan bahwa dalam pemilihan strategi pembelajaran seorang dosen/fasilitator harus ada kriteria, yaitu: 1) berorientasi pada tujuan pembelajaran, 2) pemilihan metode pembelajaran harus disesuaikan dengan keterampilan yang diajarkan, 3) penggunaan media pembelajaran yang sebanyak mungkin yang diharapkan mampu memberikan rangsangan pada peserta didik.

c. Metode Pembelajaran *Skill Laboratory*

Metode pembelajaran yang dapat diterapkan pada pembelajaran *skills laboratory* adalah sebagai berikut:

1) Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi adalah cara penyajian dengan mempertunjukkan kepada peserta didik suatu proses atau benda tertentu yang sedang dipelajari, baik sebenarnya maupun tiruan disertai penjelasan lisan dengan menggunakan peragaan untuk memperjelas suatu pengertian dan memperlihatkan bagaimana berjalannya suatu proses pembentukan tertentu (Dimiyati & Mudjiono, 2009).

Pedoman pelaksanaan metode demonstrasi seperti yang dijelaskan oleh Nursalam (2012), adalah sebagai berikut: 1) mengidentifikasi bacaan atau kegiatan yang perlu dilakukan peserta didik sebelum demonstrasi, 2) memberikan petunjuk tertulis untuk mengarahkan observasi selama demonstrasi, 3) melatih mahasiswa sebelum melakukan demonstrasi agar terampil dalam menampilkan prosedur, 4) mengukur waktu yang diperlukan termasuk persiapan, 5) demonstrasi ulang oleh peserta didik dan merapikan kembali alat-alat yang digunakan.

Sebelum demonstrasi dosen/fasilitator perlu mempersiapkan materi dan alat sebelum peserta didik tiba dan menguji coba tiap alat,

mengatur penempatan alat dan materi agar dapat dilihat peserta didik, menjelaskan tujuan demonstrasi, menjelaskan setiap materi dan alat, mendiskusikan prinsip penting dalam demonstrasi, mengidentifikasi hal-hal penting yang perlu diobservasi selama demonstrasi dan mengecek apakah semua peserta didik dapat melihat demonstrasi.

Pelaksanaan demonstrasi harus secara teratur agar dapat diikuti oleh peserta didik, menguraikan prosedur sambil mendemonstrasikan dan menekankan butir-butir penting, menghindari hal detail yang tidak penting, menekankan cara melaksanakan prosedur dan memantau setiap langkah demonstrasi.

Kelebihan metode demonstrasi diantaranya adalah: 1) membuat proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan lebih konkret, dengan demikian dapat menghindarkan verbalisme, 2) peserta didik lebih mudah memahami apa yang dipelajari, 3) proses pembelajaran akan lebih menarik, 4) peserta didik dirangsang untuk aktif mengamati, menyesuaikan antara teori dengan kenyataan dan mencoba melakukannya sendiri.

2) Metode Simulasi

Simulasi adalah metode pembelajaran yang menyajikan pelajaran dengan menggunakan situasi atau proses nyata, dengan peserta didik terlibat aktif dalam berinteraksi dengan situasi di lingkungannya (Nursalam, 2012). Tujuan metode simulasi yaitu membantu peserta

didik dalam mempraktikkan keterampilan dalam membuat keputusan dan penyelesaian masalah.

Pedoman pelaksanaan metode simulasi adalah: 1) menyampaikan tujuan simulasi, 2) menjelaskan tujuan simulasi, 3) mengatur peserta didik untuk memerankan sesuai dengan perannya dalam simulasi, 4) melakukan uji coba pada kelompok peserta didik yang dikenal oleh pembimbing, 5) memberikan komentar setelah simulasi serta melakukan diskusi untuk membahas proses simulasi.

Kelebihan metode simulasi diantaranya adalah: 1) memperkaya pengetahuan, sikap dan ketrampilan, 2) peserta didik berkesempatan menyalurkan perasaan yang terpendam sehingga mendapat kepuasan dan dapat mengembangkan bakat dan kemampuan yang mungkin dimiliki oleh peserta didik.

3) Metode Eksperimen

Metode eksperimen adalah suatu metode penyajian pembelajaran dimana peserta didik melakukan eksperimen dengan cara mengalami dan membuktikan sendiri sesuatu yang dipelajarinya (Nursalam, 2012). Metode eksperimen diharapkan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk dapat belajar mandiri dan belajar memecahkan masalah.

Pedoman pelaksanaan metode eksperimen adalah: 1) menyediakan permasalahan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta

didik, 2) menjelaskan pedoman pelaksanaan eksperimen, 3) memfasilitasi peserta didik untuk menganalisis masalah dan mencari sumber belajar, 4) memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan uji coba, mengamati proses, menganalisis dan mengambil kesimpulan, 5) mendiskusikan masalah-masalah yang ditemukan selama melakukan eksperimen serta melakukan evaluasi proses dan hasil.

Kelebihan metode eksperimen diantaranya adalah: 1) peserta didik dapat mengalami sendiri suatu proses atau kejadian, 2) peserta didik terhindar jauh dari verbalisme, 3) dapat memperkaya pengalaman dengan hal-hal yang bersifat objektif dan realistik, 4) mengembangkan sikap berpikir ilmiah dan hasil belajar akan terjadi dalam bentuk referensi dan internalisasi.

Dari beberapa penjelasan yang sudah disampaikan diatas, Karli & Yuliantiningsih (2003) menyatakan bahwa, salah satu metode yang efektif pada pembelajaran laboratorium adalah metode demonstrasi. Karena metode demonstrasi mampu memperagakan dan mempertunjukkan kepada peserta didik suatu proses, situasi, kejadian, urutan melakukan suatu kegiatan atau benda tertentu yang sedang dipelajari baik dalam bentuk yang sebenarnya maupun tiruan, memudahkan peserta didik agar kreatif dalam memahami materi sehingga mampu mengembangkan kemampuan psikomotor mereka.

d. Instruktur *Skills Laboratory*

Instruktur *skill laboratory* adalah pendidik profesional dan ilmuwan dengan tugas utama untuk mendemonstrasikan, mengembangkan dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni yang mahir dalam bidang tertentu yang melatih keterampilan terhadap mahasiswa. Peran instruktur adalah sebagai fasilitator, motivator dan manajer (Wina, 2006).

Wina (2006) juga menjelaskan tugas instruktur *skills laboratory* adalah sebagai berikut: 1) mendesain dan mengelola sebuah kegiatan praktik agar tujuan instruksionalnya jelas, isi dan urutan kegiatan terarah dengan baik, relevan dengan tuntutan tugas profesi lulusannya dan dirancang sedemikian rupa sehingga merupakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan bagi mahasiswa., 2) merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi suatu praktikum dengan baik.

Beberapa hal yang harus dikuasai oleh instruktur *skills laboratory* yaitu: 1) mengamati mahasiswa dalam belajar, 2) mengantisipasi dan mengenali kesulitan umum dari proses pemahaman, 3) memberi pandangan umum, 4) menguraikan dengan jelas proses dan prosedur praktikum, memberi petunjuk atau perintah, 5) memberi pertanyaan untuk klarifikasi kesulitan dan mengarahkan mahasiswa ke seluruh aktifitas, 6) menjawab pertanyaan mahasiswa secara sederhana, langsung dan tidak mengkritik, 7) memberi dukungan dan dorongan, 8)

bertindak dengan tepat saat memberi bantuan ke mahasiswa (Claramita, 2007).

e. Sarana Pembelajaran *Skills Laboratory*

Pembelajaran laboratorium merupakan bentuk pembelajaran yang digunakan untuk membelajarkan peserta didik secara bersama-sama kemampuan pengertian, sikap dan psikomotor. Dalam pelaksanaannya membutuhkan sarana prasarana yang digunakan demi kelancaran pembelajaran laboratorium tersebut. Unsur utama adalah adanya tempat atau ruangan yang digunakan untuk pembelajaran tersebut. Kemudian beberapa peralatan/alat bantu/alat peraga yang dibutuhkan sesuai dengan jenis keterampilan yang diajarkan.

Edgar Dale membagi alat bantu/alat peraga tersebut menjadi 11 macam, yang masing-masing mempunyai intensitas yang berbeda-beda serta disusun sesuai urutan intensitasnya, antara lain: kata-kata, tulisan rekaman/radio, film, televisi, pemeran, field trip, demonstrasi, sandiwara, benda tiruan dan benda asli (Syaiful & Aswin, 2006).

f. Evaluasi Pembelajaran *Skills Laboratory*

Evaluasi merupakan suatu proses, artinya dalam suatu pelaksanaan evaluasi mestinya terdiri dari berbagai macam tindakan yang harus dilakukan. Dengan demikian evaluasi bukanlah suatu hasil atau produk, akan tetapi rangkaian kegiatan (Sudijono, 2006).

Hamdani (2010) menyatakan bahwa evaluasi pembelajaran adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis, berkelanjutan dan menyeluruh dalam rangka pengendalian, penjaminan dan penetapan kualitas (nilai dan arti) pembelajaran terhadap berbagai komponen pembelajaran, berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu sebagai bentuk pertanggungjawaban dosen/fasilitator dalam melaksanakan pembelajaran.

Penilaian pembelajaran *skills laboratory* umumnya terkait dengan keterampilan psikomotor. Pendekatan holistik untuk penilaian *performance* mencakup pengetahuan umum dan khusus, keterampilan dan nilai. Jenis penilaian yang sering digunakan dalam pembelajaran *skills laboratoy* adalah sebagai berikut:

1) *Checklist*

Checklist digunakan untuk keterampilan psikomotor, dengan cara mengamati mahasiswa saat mendemonstrasikan keterampilan yang sudah diajarkan oleh instruktur. Sebuah *checklist* biasanya memiliki skala lulus atau gagal dan setiap langkah dalam *performance* perlu ditetapkan bobot dan standar kelulusan.

2) Portofolio

Portofolio digunakan sebagai kumpulan karya mahasiswa di seluruh program, terutama berguna pada akhir program yang dapat menunjukkan kemajuan mahasiswa di seluruh program.

3) *Simulation*

Simulation merupakan jenis penilaian yang lebih mutakhir serta berdedikasi dari pada di masa lalu. Mahasiswa harus membuat pilihan bersama dan mengambil keputusan yang membawa mereka ke arah tertentu.

6. Kompetensi Keperawatan Dasar

Mc Ashan dalam Wina (2006) menyatakan bahwa, kompetensi merupakan suatu pengetahuan, keterampilan dan kemampuan atau kapabilitas yang dimiliki seseorang yang telah menjadi bagian dari dirinya sehingga mewarnai perilaku kognitif, afektif dan psikomotor. Sejalan dengan pendapat tersebut, Asmadi (2008) menjelaskan beberapa aspek yang harus terkandung dalam kompetensi sebagai berikut: pengetahuan (*knowlwdge*), pemahaman (*understanding*), keterampilan (*skill*), nilai (*value*), sikap (*attitude*) dan minat (*interest*).

Mata kuliah Keperawatan Dasar merupakan salah satu mata kuliah pra syarat yang harus dicapai mahasiswa, karena dalam materi ini berisi dasar-dasar ilmu keperawatan, beberapa kompetensi harus dicapai oleh mahasiswa menurut Tarwoto & Wartonah (2010) adalah sebagai berikut:

- a. Pemeriksaan fisik: Tanda-Tanda Vital (TTV) dan pemeriksaan fisik *head to toe*.
- b. Prosedur pemenuhan kebutuhan kebersihan diri dan lingkungan: menyiapkan tempat tidur terbuka dan tertutup, merawat rambut, merawat

- gigi dan mulut, merawat kuku, melakukan *vulva hygiene*, memandikan pasien dan merawat kulit daerah tertekan.
- c. Prosedur pemenuhan kebutuhan nutrisi: melakukan pemberian nutrisi per oral, melakukan pemberian nutrisi melalui pipa lambung dan melakukan pemberian nutrisi melalui parenteral.
 - d. Prosedur pemenuhan kebutuhan oksigen: melakukan pemberian oksigen, melakukan fisioterapi dada dan melakukan penghisapan lendir.
 - e. Prosedur pemenuhan kebutuhan cairan dan elektrolit: melakukan pemasangan infus dan melakukan tranfusi darah.
 - f. Prosedur pemenuhan kebutuhan keamanan dan keselamatan: mencuci tangan, menggunakan sarung tangan, menggunakan masker, melakukan perawatan luka, mengangkat jahitan, persiapan dan perawatan perioperatif.
 - g. Prosedur pemenuhan kebutuhan eliminasi: kebutuhan defekasi menggunakan pispot, pemeriksaan huknah rendah, tinggi dan gliserin, melakukan evakuasi *feces* secara manual, kebutuhan berkemih menggunakan urinal, melakukan kateterisasi urine, memasang kondom kateter.

Tujuan akhir kuliah Keperawatan Dasar ini diharapkan mahasiswa mampu memahami teori dan mengimplementasikan dalam asuhan keperawatan, memahami kebutuhan dasar bio, psiko, sosial dan spiritual

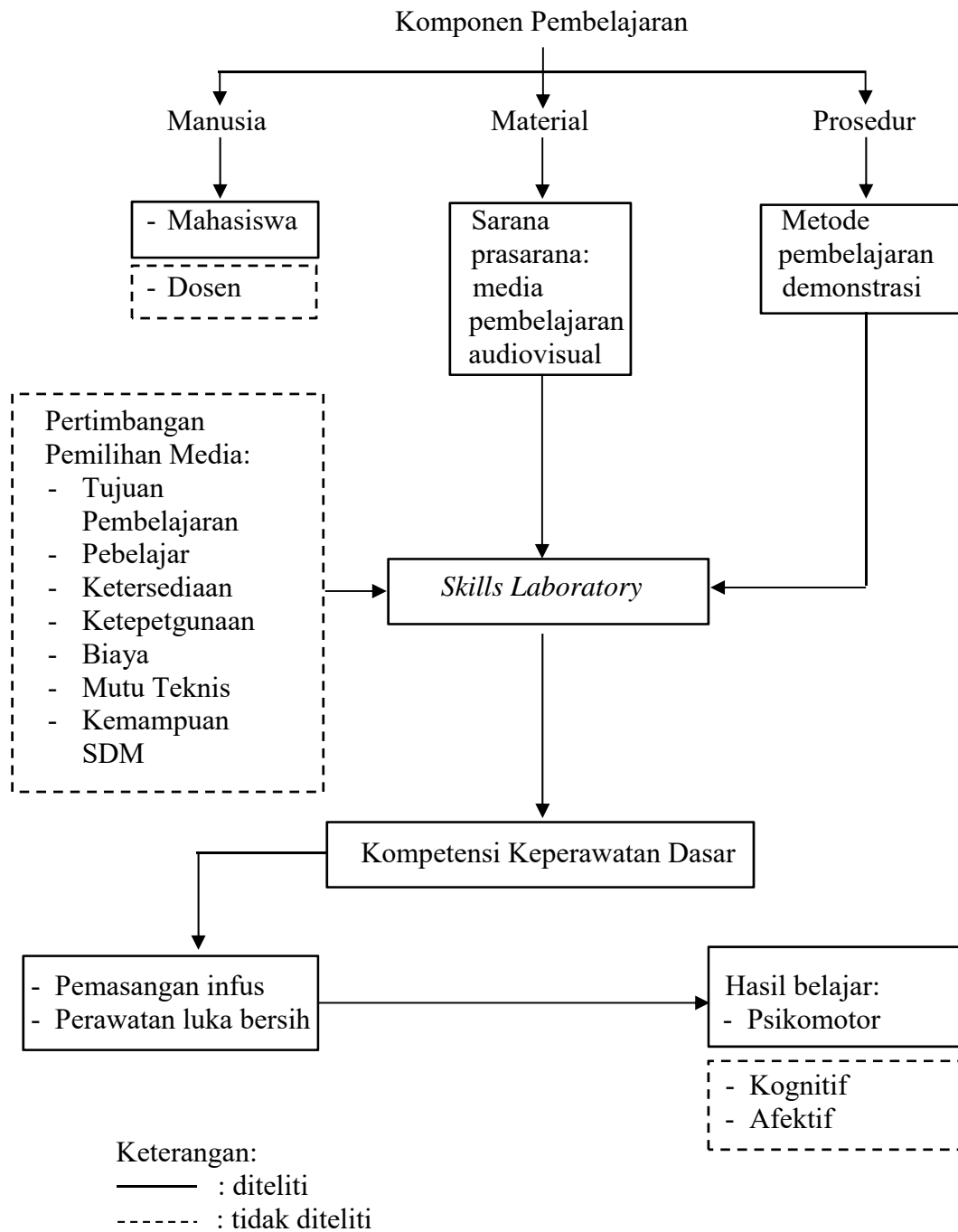
serta menerapkan proses keperawatan sebagai metode pemecahan masalah keperawatan (Tarwoto & Wartonah, 2010).

B. Kerangka Teori

Keberhasilan peserta didik dalam proses belajar mengajar dipengaruhi oleh banyak faktor, baik faktor internal maupun eksternal. Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses belajar dan pencapaian prestasi belajar adalah metode pembelajaran yang diterapkan. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat dan efektif merupakan faktor eksternal yang perlu diperhatikan dalam meningkatkan hasil belajar.

Metode demonstrasi merupakan metode pembelajaran yang dinilai mampu memperagakan dan mempertunjukkan kepada peserta didik suatu proses, situasi, kejadian, urutan melakukan suatu kegiatan atau benda tertentu yang sedang dipelajari baik dalam bentuk yang sebenarnya maupun tiruan, memudahkan peserta didik agar kreatif dalam memahami materi sehingga peserta didik mampu mengembangkan kemampuan psikomotor mereka.

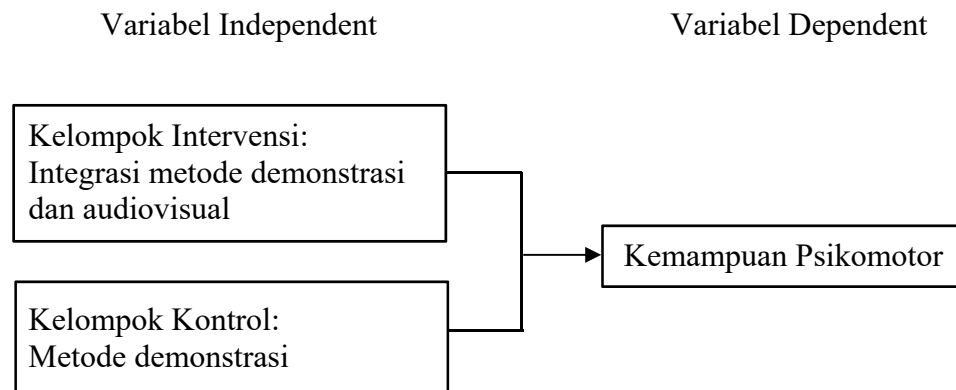
Untuk mendukung dan membantu kelancaran kegiatan belajar mengajar dosen/fasilitator juga dapat memanfaatkan media pembelajaran yang tepat yang dapat mempermudah peserta didik dalam belajar atau menyerap informasi atau pengetahuan. Berdasarkan tinjauan teori yang telah dijabarkan, maka penulis secara sistematis membuat kerangka teori yang digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1
Kerangka Teori
(Dinata (2013), Hakiim (2009), Tarwoto & Wartonah (2010))

C. Kerangka Konsep

Kerangka konsep dalam penelitian ini menjelaskan tentang variabel yang digunakan dalam penelitian, yaitu: untuk variabel independen integrasi metode demonstrasi dan audiovisual sebagai kelompok intervensi dan variabel dependen metode demonstrasi sebagai kelompok kontrol. Dimana kedua variabel independen tersebut akan mempengaruhi variabel dependen yaitu kemampuan psikomotor mahasiswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada skema gambar sebagai berikut:



Gambar 2.2
Kerangka Konsep

D. Hipotesis

Rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah integrasi metode demonstrasi dan audiovisual dapat meningkatkan kemampuan psikomotor pada pembelajaran *skills laboratory*.