

BAB V

PEMBAHASAN

A. PEMBAHASAN

1. Karakteristik Responden

a. IPK

Hasil rekapitulasi data pada tabel 4.1. didapatkan hasil rerata nilai IPK pada kelompok kontrol hampir sama dengan nilai IPK kelompok intervensi. IPK (Indeks Prestasi Kumulatif) merupakan ukuran kemampuan mahasiswa sampai pada periode tertentu yang dihitung berdasarkan jumlah SKS yang telah ditempuh. IPK yang dihitung pada responden sampai dengan awal semester VI.

Prestasi belajar merupakan hasil yang diperoleh setelah melakukan serangkaian proses belajar, yang secara kuantitatif dapat ditunjukkan dengan nilai atau angka yang diberikan oleh pendidik kepada subjek belajar yang bersangkutan. Artinya, prestasi belajar adalah cerminan dari hasil yang diperoleh selama mengikuti proses belajar (Sufirmansyah, 2015).

Kebijakan dari Fakultas Ilmu Keperawatan Unissula, mewajibkan mahasiswa semester VI awal sudah mempunyai IPK diatas 3,00 sebagai syarat untuk dapat melalui proses

proposal skripsi. Sementara saat ini, rumah sakit yang membutuhkan tenaga kesehatan baik negeri maupun swasta menetapkan IPK minimal untuk bisa mengikuti seleksi calon pegawai tenaga kesehatan adalah 3.00. dengan kata lain mahasiswa Fakultas Ilmu Keperawatan akan cenderung lebih mudah bersaing didunia kesehatan mengingat nilai IPKnya sudah memenuhi batas minimal yang sudah ditetapkan.

Penelitian yang dilakukan Pratama (2012) mendapatkan hasil bahwa IPK tidak selalu dapat menggambarkan kecenderungan *critical thinking* yang ingin dicapai melalui proses pendidikan. IPK sebagai parameter keberhasilan pendidikan tinggi bergantung pada sistem evaluasi perkuliahan yang mencakup penilaian melalui ujian. Penilaian (*assesment*) sebagai basis angka yang membentuk IPK, sudah atau belum memperhitungkan kemampuan *critical thinking* sebagai tujuan yang ingin dibangun melalui *assesment* yang diberikan kepada mahasiswa tersebut. IPK sebagai parameter evaluasi diduga belum mampu mengeksplorasi kecenderungan *critical thinking*.

Hasil penelitian Sufirmansyah (2015) menggambarkan keyakinan diri seseorang memiliki pengaruh yang besar

terhadap pencapaian prestasi belajar. Apabila keyakinan diri ditingkatkan, maka prestasi belajar juga akan meningkat.

Pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa IPK tidak selalu berpengaruh terhadap *critical thinking*, bisa saja didalam evaluasi penilaian belum mencerminkan evaluasi bagaimana mahasiswa dapat mencapai *learning outcome* critical thinking untuk memecahkan masalah. Sedangkan IPK dipengaruhi oleh keyakinan diri yaitu mahasiswa dengan meningkatkan kepercayaan dirinya terhadap kemampuan yang dimilikinya, maka secara tidak langsung prestasi belajar juga akan meningkat.

b. Pengalaman simulasi

Hasil rekapitulasi data pada tabel 4.2. didapatkan hasil bahwa pengalaman simulasi baik pada kelompok intervensi dan kelompok kontrol belum pernah mendapatkan pengalaman simulasi terkait materi perawatan luka DM dan latihan rentang gerak *Range of Motion* (ROM). Metode yang digunakan dalam proses belajar di laboratorium menggunakan demonstrasi sehingga mahasiswa belum pernah mendapatkan pengalaman belajar simulasi dengan mendekati riil/nyata pada kasus skenario menggunakan pasien simulasi.

Pengalaman belajar adalah sejumlah aktivitas mahasiswa yang dilakukan untuk memperoleh informasi dan kompetensi baru sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai (Rohani, 2004). Dengan kata lain dengan adanya pengalaman simulasi mahasiswa mendapatkan kompetensi baru. Dalam penelitian ini pengalaman simulasi menjadi salah satu faktor terbentuknya *critical thinking* dan *self confidence* mahasiswa. Hakim (2002) menjelaskan salah satu proses terbentuknya kepercayaan diri adalah pengalaman didalam menjalani berbagai aspek kehidupan dengan menggunakan segala kelebihan yang ada pada dirinya. Dengan adanya pengalaman simulasi ini akan menjadikan kebiasaan didalam menghadapi masalah pasien sampai dengan mengevaluasi tindakan yang sudah dilakukan dan mahasiswa lebih tertantang dalam menghadapi skenario kasus yang sudah disajikan.

Adanya pengalaman simulasi mahasiswa dapat melatih keterampilan kognitifnya. Para pemikir kritis melatih keterampilan kognitif dalam menganalisis, menerapkan standar, membedakan, mencari informasi, memberi alasan logis, memperkirakan, dan mengubah pengetahuan (Rubenfeld & Scheffer, 2006). Dengan kata lain, jika hanya dengan model

menirukan tindakan keperawatan yang sudah diajarkan kepada mahasiswa, mahasiswa cenderung menghafal atau sekedar mengetahui bagaimana tindakan keperawatan tersebut dilakukan. Tetapi jika adanya pengalaman simulasi mahasiswa bisa mencapai *learning outcome* sampai dengan menganalisa masalah yang sudah disajikan.

Penelitian yang dilakukan Omer (2016) mendapatkan hasil bahwa simulasi dapat meningkatkan rasa percaya diri, sedangkan penelitian yang dilakukan Hoffman & Elwin (2004) menunjukkan hasil adanya hubungan *critical thinking* perawat dengan kemampuan pengambilan keputusan. Semua simulasi yang dilakukan oleh peneliti diatas menggunakan beberapa pengalaman simulasi dengan kasus skenario yang berbeda. Ada yang pengalaman simulasi hanya dengan satu skenario sampai dengan lima skenario. Sehingga memungkinkan mahasiswa untuk dapat meningkatkan kemampuan *critical thinking* dan rasa percaya diri.

c. **Kondisi Fisik**

Hasil rekapitulasi data pada tabel 4.2. didapatkan hasil bahwa kondisi fisik baik pada kelompok intervensi dan kelompok kontrol dalam kondisi sehat. Menurut WHO sehat

adalah suatu keadaan yang sempurna baik fisik, mental dan sosial. Perubahan kondisi fisik juga berpengaruh pada kepercayaan diri. Anthony (1992) mengatakan penampilan fisik merupakan penyebab utama rendahnya harga diri dan percaya diri seseorang. Lauster (1987) juga berpendapat bahwa ketidakmampuan fisik dapat menyebabkan rasa rendah diri yang kentara.

Rubinfeld & Scheffer (1999) dalam Maryam, *et.al.* (2008) kondisi fisik juga mempengaruhi kemampuan seseorang dalam *critical thinking*. Ketika seseorang dalam kondisi sakit, sedangkan ia dihadapkan pada kondisi yang menuntut pemikiran matang untuk memecahkan suatu masalah, tentu kondisi seperti ini sangat mempengaruhi pikirannya sehingga seseorang tidak dapat berkonsentrasi dan berpikir cepat.

Penulis berpendapat bahwa jika seseorang mengalami kondisi fisik yang sakit, secara tidak langsung akan mempengaruhi pikirannya dikarenakan seseorang tersebut dituntut untuk berpikir sampai dengan dapat memecahkan suatu masalah. sebaliknya jika kondisi pasien sehat, seseorang dalam proses berpikir dengan perasaan senang, enjoy tanpa beban rasa

sakit sehingga dalam memecahkan suatu masalah dapat dilakukan dengan baik.

d. Jenis kelamin

Berdasarkan rekapitulasi data pada tabel 4.3. didapatkan hasil jenis kelamin baik pada kelompok intervensi dan kelompok kontrol yang memiliki nilai mean tertinggi adalah jenis kelamin laki-laki. Jenis kelamin dapat mempengaruhi kepercayaan diri seseorang, jenis kelamin merupakan salah satu kategori dasar dalam kehidupan sosial. Ketika bertemu orang baru, pasti akan berusaha mengidentifikasi seseorang sebagai pria atau wanita. Sejalan dengan pendapat Hurlock (1992) yang menyatakan bahwa anak laki-laki lebih memperoleh kesempatan untuk mempunyai kemandirian dan untuk berpetualang, lebih dituntut untuk memajukan inisiatif originalitas dibanding perempuan. Disamping itu, sesuai dengan perannya, laki-laki diharapkan menjadi kuat, mandiri, agresif, dan mampu memanipulasi lingkungan, berprestasi serta membuat keputusan. dalam kehidupan sosial mereka diharapkan mampu berkompetisi, tegas dan dominan, sedangkan perempuan diharapkan lebih tergantung, sensitif, dan keibuan.

Dalam penelitian Fitriani (2015) mendapatkan hasil terdapat hubungan dengan tingkat yang rendah antara gender dengan kemampuan memecahkan masalah. Hubungan yang rendah mengindikasikan bahwa gender tidak banyak mempengaruhi kemampuan memecahkan masalah, sehingga diduga terdapat faktor lain yang juga berperan dalam hal ini. Dalam penelitian Wahyuni (2014) didapatkan hasil tidak terdapat perbedaan kepercayaan diri ditinjau dari jenis kelamin mahasiswa. Ini membuktikan bahwa dalam melakukan presentasi, kepercayaan diri tidak dipengaruhi oleh jenis kelamin mahasiswa ketika berbicara di depan umum. Tidak adanya perbedaan dikarenakan antara mahasiswa laki-laki dan perempuan dapat menentukan peran masing-masing sesuai dengan jenis kelaminnya, sehingga mereka dapat membentuk konsep diri yang dapat memberikan pengaruh yang besar pada pembentukan rasa percaya diri mahasiswa.

Pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa jenis kelamin berpengaruh terhadap *critical thinking* dan *self confidence*, tetapi dalam penelitian yang dilakukan Fitriani (2015) dan Wahyuni (2014) mendapatkan hasil jenis kelamin tidak signifikan dalam mempengaruhi *critical thinking* dan *self confidence*, dimana

terdapat beberapa faktor lain yang dapat mempengaruhi *critical thinking* dan *self confidence*.

2. *Critical Thinking* Mahasiswa Sebelum dan Sesudah Dilakukan Intervensi Pada Kelompok Intervensi dan Kelompok Kontrol

Hasil rekapitulasi data pada tabel 4.6. menunjukkan bahwa responden kelompok intervensi mempunyai *critical thinking* yang meningkat signifikan setelah mendapatkan intervensi. Pada kelompok kontrol dalam penelitian ini nilai mean sama-sama mengalami peningkatan, tetapi kelompok intervensi lebih signifikan peningkatannya dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Mahasiswa kelompok intervensi sebelumnya difasilitasi dengan modul *practice based simulation model*, sehingga mahasiswa dapat mempersiapkan diri secara individual. Pemberian modul merupakan upaya untuk memotivasi mahasiswa agar antusias dalam mempersiapkan diri mengikuti *practice based simulation model* dengan belajar terlebih dahulu apa yang akan dilakukan mahasiswa ketika dilakukan simulasi.

Park (2013) menyatakan salah satu elemen dari *practice based simulation model* adalah proses *inquiry* yaitu mahasiswa diharapkan berfokus pada pemikiran *critical thinking* untuk menemukan penemuan baru yang bertujuan untuk proses kognitif seperti

mengatur, mengkategorikan, menganalisis, mengevaluasi, dan penalaran kritis, dan mahasiswa dapat merefleksi dengan meninjau kembali hasil analisisnya. Pada simulasi terdapat proses *debriefing* yaitu memperkuat aspek-aspek positif dari kegiatan dan mendorong pembelajaran, yang memungkinkan peserta untuk menggabungkan teori dalam praktek, *critical thinking*, dan membahas bagaimana intervensi profesional dalam keadaan yang sangat kompleks. *Debriefing* dilakukan pada akhir sesi dan biasanya melibatkan peserta meninjau poin terkait intervensi yang telah dilakukan serta membahas proses, hasil, dan penerapan skenario (Rauen, 2001).

Dapat disimpulkan bahwa peningkatan nilai mean pada kelompok intervensi adalah mahasiswa sebelumnya sudah diberikan modul simulasi, sehingga pada saat simulasi pertama mahasiswa setidaknya sudah mempunyai gambaran bagaimana teknik dari simulasi itu sendiri dan mahasiswa sudah bisa mengetahui dari kasus skenario yang akan dilakukannya sehingga bisa dipersiapkan pada hari sebelumnya. Pada saat intervensi kedua mahasiswa sudah mulai terbiasa dengan simulasi, sehingga pada proses *debriefing* mahasiswa lebih aktif dalam meninjau poin terkait intervensi yang telah dilakukan serta membahas proses, hasil, dan penerapan Belajar merupakan kegiatan individu untuk memperoleh pengetahuan,

keampilan, dan perilaku dengan cara mempelajari suatu materi atau bahan ajar (Sagala, 2010). Perubahan hasil belajar tersebut merupakan akibat dari proses pembelajaran yang telah dilalui. Pencapaian hasil belajar pada kedua kelompok tidak hanya merupakan hasil proses belajar di kelas saja, karena terdapat faktor ekstrinsik dan intrinsik. Faktor intrinsik adalah *past experience of learning* atau pembelajaran melalui pengalaman masa lalu. Faktor ini diperkuat dengan teori Dewey mengatakan bahwa pembelajaran merupakan proses rekonstruksi dan reorganisasi pengalaman-pengalaman. Menurut teori ini *prior knowledge* yang dimiliki mahasiswa akan mempengaruhi dalam hal pemahaman mahasiswa terhadap materi selama perkuliahan. Mahasiswa dikelompok kontrol diduga mempunyai *prior knowledge* yang bagus sehingga dalam posttest pertama dan posttest kedua mengalami peningkatan dengan pengalaman belajar menggunakan metode demonstrasi.

Kelompok kontrol dalam penelitian ini tidak diberikan *practice based simulation model*. Kenaikan pada kelompok kontrol pada saat dilakukan posttest dirujuk dari BAB III pada proses pengambilan data saat persiapan, mahasiswa semester VI sudah melakukan metode demonstrasi dengan materi yang sama, yaitu perawatan luka DM dan latihan rentang gerak *Range of Motion*.

Metode demonstrasi adalah metode yang menyajikan prosedur cara menggunakan alat dan cara berinteraksi dengan klien. Pada pelaksanaannya ditekankan tentang tujuan dan pokok-pokok yang merupakan fokus perhatian. Tujuan metode ini untuk mendapatkan gambaran tentang hal-hal yang berhubungan proses mengatur, membuat, proses bekerjanya, proses mengerjakan, membandingkan suatu cara dan mengetahui serta melihat kebenaran sesuatu (Nursallam & Efendi, 2008).

Dosen dalam mengakhiri pembelajaran *skills lab* melakukan posttes secara lisan, menyimpulkan materi yang sudah diberikan dan memberikan *feed-back* kepada mahasiswa. *Feedback* atau umpan balik sangat penting untuk dilakukan karena membuat mahasiswa menjadi tahu mana yang salah dan mana yang benar sehingga mahasiswa akan segera melakukan perbaikan, demikian juga dapat digunakan oleh dosen sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan pelaksanaan pembelajaran berikutnya (Moedjiono, 2006).

Metode demonstrasi yang sudah diajarkan di FIK Unissula secara tidak langsung sudah memberikan pengetahuan terkait materi yang akan disimulasikan, sehingga dapat memicu *critical thinking* pada kelompok kontrol. Perbedaan pada *practice based simulation model* adalah ketika mahasiswa di hadapkan kasus yang

menggunakan pasien simulasi dan manekin biasa tetap berbeda, yaitu mahasiswa memiliki kemampuan lebih baik untuk berkomunikasi dan mampu melihat respon pasien dengan langsung. Pada kasus simulasi mahasiswa disajikan kejadian tidak terduga yang dialami pasien, sehingga mahasiswa harus berpikir apa yang harus dilakukan dengan kejadian tidak terduga yang dialami pasien. Pada metode demonstrasi hanya mengulang tindakan yang sudah diajarkan oleh dosen secara urut. Pada akhir sesi simulasi dilakukan *debriefing* dimana mahasiswa satu per satu mengevaluasi penampilan dengan merefleksikan diri menggunakan video dipandu oleh dosen yang sudah menilai lewat kamera cctv. Mahasiswa diminta untuk mengeluarkan ide maupun pendapat terkait tugas yang telah dikerjakannya. Pada metode demonstrasi dosen juga melakukan *feedback* terkait materi tersebut, tetapi hanya beberapa mahasiswa yang menanyakan terkait materi yang sudah dipelajari.

Peningkatan nilai pretest dan posttest pada kelompok kontrol meskipun tidak diberikan intervensi, yaitu mahasiswa sudah pernah diberikan materi tersebut dengan metode demonstrasi. Namun jika dilihat dari nilai selisih mean jauh berbeda dengan kelompok intervensi, dikarenakan pada metode demonstrasi tidak menyajikan situasi nyata yang dialami pasien, sehingga mahasiswa hanya

menghafalkan step-step dalam tindakan keperawatan tanpa memahami kondisi pasien yang sesungguhnya. (Djamarah, 2008).

Mahasiswa dalam melaksanakan *practice based simulation model* pada kelompok intervensi maupun kelompok kontrol tidak dibedakan lingkungannya, sehingga mahasiswa dapat melakukan *sharing* terkait informasi tentang hal-hal yang dilakukan pada saat *practice based simulation model*.

3. ***Self Confidence* Mahasiswa Sebelum dan Sesudah Dilakukan**

Hasil rekapitulasi data pada tabel 4.6 menunjukkan bahwa responden kelompok intervensi mempunyai *self confidence* yang meningkat signifikan setelah mendapatkan intervensi. Pada kelompok kontrol nilai mean sama-sama mengalami peningkatan, tetapi kelompok intervensi lebih signifikan peningkatannya dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Pada *self confidence* mahasiswa, peneliti tidak melihat apakah mahasiswa terlibat aktif dalam aktivitas organisasi sehingga dapat memicu *self confidence* mahasiswa dalam *practice based simulation model* ini.

Mahasiswa kelompok intervensi sebelumnya difasilitasi dengan modul *practice based simulation model*, sehingga mahasiswa dapat mempersiapkan diri secara individual. Pemberian

modul merupakan upaya untuk memotivasi mahasiswa agar antusias dalam mempersiapkan diri mengikuti *practice based simulation model* dengan belajar terlebih dahulu apa yang akan dilakukan mahasiswa ketika dilakukan simulasi. Sehingga mahasiswa dapat mempersiapkan diri terkait penampilan bagaimana mahasiswa akan memerankan sebagai perawat kepada pasien simulasi yang sudah di latih seperti pasien nyata.

The Nursing Education Simulation Frame Work (NESF) salah satu *outcome* dari simulasi adalah *self confidence* (Jeffris, 2005). Kegiatan simulasi membantu mahasiswa dalam mentransfer keterampilan simulasi ke pengaturan klinis mengakibatkan peningkatan kepercayaan diri dan penilaian klinis menjadi membaik (Cioffi, 2001).

Park (2013) menyatakan salah satu elemen dari *practice based simulation model* adalah simulasi yaitu mahasiswa diminta untuk menganalisis situasi klinis, untuk merumuskan perawatan yang tepat, untuk memprioritaskan dan untuk memberikan tindakan asuhan keperawatan. Dimana mahasiswa sudah melalui alur bagaimana dan apa saja yang harus dilakukan menghadapi persoalan kasus skenario sampai dengan menetapkan intervensi yang harus dilakukan pada kasus skenario tersebut.

Hakim (2002) menyatakan proses terbentuknya rasa percaya diri salah satunya adalah pengalaman dimana menjalani berbagai aspek kehidupan dengan menggunakan segala kelebihan yang ada pada dirinya. Pengalaman yang didapatkan pada kelompok intervensi adalah pengalaman simulasi. Pada kelompok intervensi mendapatkan dua kali simulasi sehingga terdapat perbedaan selisih yang signifikan.

Dapat disimpulkan bahwa peningkatan nilai mean pada kelompok intervensi adalah mahasiswa sebelumnya sudah diberikan modul simulasi dan mendapatkan pengalaman simulasi satu kali pada saat post test pertama, mahasiswa sudah bisa mengetahui dari kasus skenario yang akan dilakukannya sehingga bisa dipersiapkan pada hari sebelumnya. Pada saat intervensi kedua mahasiswa sudah mulai terbiasa dengan simulasi, sehingga pada proses simulasi mahasiswa lebih percaya diri ketika menganalisis situasi klinis, untuk merumuskan perawatan yang tepat, untuk memprioritaskan dan untuk memberikan tindakan asuhan keperawatan

Proses pembelajaran yang sudah didapatkan mahasiswa melalui metode demonstrasi diduga menyebabkan mahasiswa pada kelompok kontrol mempunyai *prior knowledge* yang bagus sehingga dalam posttest pertama dan posttest kedua mengalami peningkatan.

Kelompok kontrol dalam penelitian ini tidak diberikan *practice based simulation model*. Kenaikan pada kelompok kontrol pada saat dilakukan posttest dirujuk dari BAB III pada proses pengambilan data saat persiapan, mahasiswa semester VI sudah melakukan metode demonstrasi dengan materi yang sama, yaitu perawatan luka DM dan latihan rentang gerak *Range of Motion*. Metode demonstrasi adalah metode yang menyajikan prosedur cara menggunakan alat dan cara berinteraksi dengan klien. Pada pelaksanaannya ditekankan tentang tujuan dan pokok-pokok yang merupakan fokus perhatian. Tujuan metode ini untuk mendapatkan gambaran tentang hal-hal yang berhubungan proses mengatur, membuat, proses bekerjanya, proses mengerjakan, membandingkan suatu cara dan mengetahui serta melihat kebenaran sesuatu (Nursallam & Efendi, 2008).

Pada hasil penelitian Sulami (2016) saat dosen menjelaskan dan mendemonstrasikan *skills lab* pemberian makan pada bayi lewat hidung (*NGT*) sesekali bertanya kepada mahasiswa apa yang belum jelas dan memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk bertanya dan mendemonstrasikan ulang kemudian dosen selaku pembimbing mendampingi dan membimbing. Apabila mahasiswa berhasil melakukan suatu ketrampilan *skills lab* yang telah diajarkan dosen

memberikan pujian atau nilai plus terhadap siswa. Penguatan atau pujian yang dilakukan oleh seorang pendidik baik berupa pujian secara langsung/lisan atau secara tidak langsung/symbolis akan memberikan dampak yang positif pada diri mahasiswa karena selain mahasiswa merasa senang juga dapat menumbuhkan rasa percaya diri pada mahasiswa (Sanjaya, 2005).

Dosen pembimbing setelah melakukan demonstrasi, mahasiswa diminta untuk maju melakukan redemonstrasi secara bergantian masing masing terdiri dari 2 mahasiswa sampai dengan waktu pembelajaran selesai. Namun dari hasil observasi dan wawancara tidak semua mahasiswa disuruh mencoba (hanya dua atau tiga kali mencoba oleh dua atau tiga mahasiswa saja). Menurut penelitian tersebut cara pelaksanaan pembelajaran *skills lab* dengan metode demonstrasi, apabila tidak semua mahasiswa diminta mencoba mengulang yang sudah diajarkan tersebut, maka pembelajaran tidak akan efektif (Moedjiono 2009).

Metode demonstrasi yang sudah diajarkan di FIK Unissula secara tidak langsung sudah memberikan bekal ketrampilan terkait materi yang akan disimulasikan, sehingga dapat memicu *self confidence* pada kelompok kontrol. Perbedaan pada *practice based simulation model* adalah mahasiswa melakukan satu per satu ke

pasien dengan tidak dilihat oleh dosen secara langsung sehingga mahasiswa bisa lebih mengeksplorasi pengetahuan dan ketrampilan yang dimilikinya terhadap pasien, berbeda dengan metode demonstrasi meskipun mahasiswa melakukan pengulangan tindakan yang sudah diajarkan dosen, seringkali mahasiswa tidak percaya diri, meskipun mahasiswa mampu untuk mengulang tindakan tersebut.

4. Pengaruh *Practice Based Simulation Model* Terhadap *Critical Thinking* Pada Kelompok Intervensi dan Kelompok Kontrol

Hasil rekapitulasi data pada tabel 4.7 menunjukkan bahwa *practice based simulation model* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap *critical thinking*. Responden pada kelompok intervensi mempunyai *critical thinking* yang meningkat signifikan setelah mendapatkan intervensi. Pada kelompok kontrol dalam penelitian ini nilai mean sama-sama mengalami peningkatan, tetapi kelompok intervensi lebih signifikan peningkatannya dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Practice based simulation model memberikan pengaruh yang signifikan terhadap *critical thinking*. Pada taksonomi Blom, berada pada ranah kognitif C4, C5, dan C6 dimana kemampuan ini akan dapat tercapai apabila mahasiswa mampu menganalisis dalam membedakan data pasien dengan nilai normal sebagai pembanding,

dapat membedakan gab data yang ada sehingga dapat menilai dalam melakukan pengkajian pada masalah pasien dan dapat menyimpulkan intervensi yang sesuai dengan kondisi pasien, dan selanjutnya dapat merencanakan intervensi yang sudah ditetapkan. Pada ranah afektif berada pada A3 dan A4, bahwa mahasiswa menilai dengan melengkapi data baik data subjektif dan objektif dalam membuat penilaian sehingga dapat mengelola kasus dan dapat memecahkan masalah yang terjadi pada pasien. Pada ranah psikomotor berada pada P2 yaitu mengidentifikasi masalah pada pasien sehingga dapat mendemonstrasikan intervensi tindakan yang sudah ditetapkan.

Critical thinking merupakan salah satu dari kemampuan berpikir tingkat tinggi yang membutuhkan keterampilan berpikir secara sadar. Maka dari itu, mahasiswa perlu dilatih agar mahasiswa mampu mengungkapkan alasan-alasan dari hubungan suatu hal dan mampu membuat solusi terstruktur. Hal ini sejalan dengan pendapat Carr & Sparks (2011) yang menyatakan bahwa kemampuan berpikir secara sadar memiliki kapasitas yang relatif terbatas dalam otak sehingga perlu dilatih dengan berbagai pendekatan ilmiah.

Practice based simulation model berpengaruh terhadap *critical thinking* mahasiswa disebabkan karena pada model simulasi,

mahasiswa dilatih untuk berpikir kritis dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang disajikan dengan kasus yang nyata dengan menambahkan kasus psikologi, sosial dan emosional. Mahasiswa diminta untuk menganalisis situasi klinis, untuk merumuskan intervensi yang tepat dan mengevaluasi tindakan asuhan keperawatan yang sudah dilakukan. Proses simulasi dilakukan dengan alur: 15 menit dilakukan *pre-briefing*, kemudian setelah *pre briefing*, mahasiswa melakukan simulasi terhadap skenario yang sudah disajikan 12 menit, dan 45 menit dilakukan *debriefing*. Dosen dalam metode simulasi bertindak sebagai fasilitator untuk membahas skenario yang berkaitan dengan skenario kasus. Fasilitator membantu mahasiswa dalam memahami dan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang seharusnya dilakukan.

Kasus skenario yang sudah disajikan tersebut menjadikan mahasiswa berpikir aktif untuk mencari proses pemecahannya. Pada proses pemecahan masalah inilah mahasiswa akan termotivasi untuk menyelidiki lebih dalam, sehingga dapat membangun pengetahuan mereka secara mandiri serta muncul pertanyaan-pertanyaan tingkat tinggi yang secara tidak langsung melatih mereka untuk *critical thinking*. Hal ini selaras dengan pendapat Trianto (2007) yang

menyatakan bahwa pengajaran berbasis masalah merupakan suatu pendekatan pembelajaran di mana mahasiswa mengerjakan permasalahan yang otentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan *inquiry* dan kemampuan berpikir tingkat tinggi, mengembangkan kemandirian dan percaya diri.

Peningkatan kemampuan *critical thinking* mahasiswa juga tidak terlepas dari perubahan kebiasaan mereka yang menghafal dan menirukan tiap tindakan yang diajarkan oleh dosen menjadi memahami menganalisis skenario kasus yang disajikan melakukan tindakan keperawatan sampai mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan pada materi perawatan luka DM, dan *range of motion*.

Pengalaman simulasi ini akan lebih bermakna daripada dosen hanya menyajikan informasi dan mencontohkan tindakan saja. Hal ini selaras dengan pendapat Trianto (2007) yang menyatakan bahwa dari contoh permasalahan yang nyata jika diselesaikan secara nyata, memungkinkan mahasiswa memahami konsep bukan sekedar menghafal konsep.

Evaluasi dari proses PBSM yang dapat diambil yaitu pada sebelum hari pelaksanaan, belum adanya video baku yang diberikan

mahasiswa sebagai bahan ajar untuk mahasiswa, mahasiswa banyak yang belum paham terkait dengan *practice based simulation model* sehingga pada saat minggu pertama mahasiswa masih beradaptasi dengan proses simulasi dan ada beberapa mahasiswa yang cenderung pasif dalam pelaksanaan simulasi.

Pada proses simulasi dengan waktu 12 menit setiap mahasiswa untuk menyelesaikan dua tindakan keperawatan yaitu untuk mengatasi masalah utama yang dikeluhkan pasien dan mengatasi kejadian tidak terduga pada pasien ada beberapa mahasiswa tidak dapat menyelesaikan dalam waktu 12 menit, dikarenakan mahasiswa tidak tahu apa yang harus dilakukan ketika menghadapi kejadian tidak terduga pada kondisi pasien. Pada proses *debriefing* di minggu pertama dalam memandu mahasiswa untuk merefleksi diri dengan video yang sudah direkam, mahasiswa masih belum terbiasa untuk mengevaluasi dirinya sendiri dengan dipandu oleh dosen,. Pada minggu kedua mahasiswa lebih bisa menggunakan *critical thinkingnya* untuk merefleksi tindakan yang sudah dilakukan oleh mahasiswa.

Pada akhir *debriefing* mahasiswa banyak menyampaikan lebih senang dengan metode *practice based simulation model* dikarenakan dapat mengeksplorasi pengetahuan dan keterampilan yang

digunakan mahasiswa, menggunakan pasien simulasi sehingga bisa lebih interaktif dalam berkomunikasi dan pada saat melakukan tindakan ROM mahasiswa bisa melihat ekspresi pasien secara langsung ketika dilakukan ROM dan pada perawatan luka mahasiswa lebih interaktif karena dapat melakukan sensasi debridement secara langsung pada daging dan kulit kambing yang sudah dibentuk menjadi seperti luka yang sebenarnya.

Sejalan dengan penelitian oleh Larew dan Lessans (2006) metode simulasi dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam memecahkan masalah dan pengambilan keputusan menggunakan pemikiran kritis. Johnson (2002) *critical thinking* merupakan sebuah proses yang terarah dan jelas yang digunakan dalam kegiatan mental seperti memecahkan masalah, mengambil keputusan, membujuk, menganalisa asumsi dan melakukan penelitian ilmiah. Dikuatkan lagi dengan penelitian yang dilakukan Hoffman & Elwin (2004) menunjukkan hasil adanya hubungan *critical thinking* perawat dengan kemampuan pengambilan keputusan. Studi eksperimental Howard (2007). Schumacher (2004) yang menunjukkan perbaikan yang signifikan dalam kemampuan *critical thinking* dari mahasiswa keperawatan setelah terpapar kegiatan simulasi, Decker (2011)., Gaghie (2010) berpendapat bahwa simulasi dapat dijadikan

pengalaman belajar yang mendorong mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan *critical thinking* dan membantu mahasiswa menjadi lebih kompeten dalam perawatan pasien dan pasien dalam kondisi kompleks.

Metode simulasi juga dilengkapi dengan modul yang lebih detail terkait point-point apa saja yang harus mahasiswa kuasai dalam proses *debriefing*, hal yang harus dilakukan pasien simulasi jika terjadi kejadian tidak terduga, batas-batas yang harus dilakukan oleh mahasiswa.

Sesuai dengan model *critical thinking* dalam keperawatan yaitu THINK (*Total Recall, Habits, Inquiry, New Ideas And Creativity, Knowing How You Think*) dikemukakan oleh (Rubenfeld & Scheffer, 2006), mahasiswa dalam metode *practice based simulation model* dalam *critical thinking* dalam indikator *Total Recall* dapat dikatakan seorang pemula dalam keperawatan memiliki klaster pengetahuan keperawatan yang kecil dan akan berkembang dengan sangat cepat selama kuliah. Selama kuliah mahasiswa diberikan metode *practice based simulation model* sebanyak dua kali sehingga seiring berjalannya waktu pengetahuan akan berkembang.

Indikator *habits* memungkinkan mahasiswa melakukan suatu tindakan tanpa harus memikirkan sebuah metode baru setiap kali mahasiswa akan bertindak. Dengan kebiasaan mahasiswa melakukan metode *practice based simulation model* semakin terbiasa dengan langkah-langkah yang harus mahasiswa lalui.

Indikator *inquiry* mahasiswa melihat atau menerima informasi baik dari skenario maupun kondisi pasien, menarik kesimpulan yang cepat sesuai dengan skenario kasus yang disajikan, mengenali adanya gap dalam informasi yang diketahuinya, mengumpulkan informasi tambahan untuk membenarkan atau menyingkirkan kesimpulan pertama, membandingkan informasi yang baru dengan informasi yang telah diketahui tentang situasi ini dengan menggunakan pengalaman masa lalu, mempertanyakan setiap bias yang ada, mempertimbangkan satu atau lebih kesimpulan alternative, memvalidasi kesimpulan awal atau kesimpulan alternative dengan lebih banyak informasi.

Indikator *new ide* dan *creativity* mahasiswa bersedia mengambil resiko yang terkadang membuatnya terlihat bodoh dan tidak sesuai dengan karakternya. Indikator *knowing how do you think* mahasiswa merefleksi diri dengan melihat video yang sudah direkam dengan menilai dirinya sendiri dengan dipandu fasilitator

sehingga dengan menggunakan pemikiran kritis mahasiswa dapat mempertanggung jawabkan atas tindakan yang sudah dilakukan dan mengetahui dimana letak kesalahannya.

Hal tersebut dapat dimaknai bahwa metode *practice based simulation model* dapat meningkatkan *critical thinking* dimana mahasiswa dituntut untuk *critical thinking* dengan adanya kasus dalam bentuk skenario dan mahasiswa dituntut untuk memecahkan masalah yang dialami oleh pasien simulasi dan mahasiswa dari penampilannya juga dituntut untuk percaya diri dalam melakukan tindakan keperawatan yang dilakukan

Practice based simulation model mendorong mahasiswa untuk mempunyai kemampuan dalam pengambilan keputusan dan pemecahan masalah yang baik, melalui pengalaman yang berulang (Rush, 2008). Simulasi sebagai metode pembelajaran dengan memberikan kesempatan mahasiswa untuk belajar dengan sistematis membantu mahasiswa memperoleh pengetahuan lebih luas dan memfasilitasi pengembangan proses *critical thinking*, sehingga dalam pengambilan keputusan dan melakukan tindakan keperawatan mahasiswa diharapkan bisa percaya diri dengan kemampuan yang dimilikinya (Brannan 2008., Schumacher 2004).

5. Pengaruh *Practice Based Simulation Model* Terhadap *Self Confidence* Pada Kelompok Intervensi dan Kelompok Kontrol

Hasil rekapitulasi data pada tabel 4.9. menunjukkan bahwa *practice based simulation model* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap *self confidence*. Responden kelompok intervensi mempunyai *self confidence* yang meningkat signifikan setelah mendapatkan intervensi. Pada kelompok kontrol nilai mean sama-sama mengalami peningkatan, tetapi kelompok intervensi lebih signifikan peningkatannya dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Anurrahman (2010) Percaya diri adalah salah satu kondisi psikologi seseorang yang berpengaruh terhadap aktivitas fisik dan mental dalam proses pembelajaran. Rasa percaya diri pada umumnya muncul ketika seseorang akan melakukan atau terlibat didalam suatu aktivitas tertentu dimana pikirannya terarah untuk mencapai sesuatu hasil yang diinginkan. Aktivitas yang dilakukan mahasiswa adalah terlibat dalam melakukan metode *practice based simulation model*, sehingga mahasiswa dapat mengarahkan pikirannya untuk mencapai hasil yang diinginkan melalui aktivitas tersebut. Setelah dilakukan metode *practice based simulation model* kepercayaan diri mahasiswa meningkat signifikan.

Practice based simulation model berpengaruh terhadap *self confidence* mahasiswa disebabkan karena pada model simulasi selain mempunyai langkah-langkah yang terstruktur yang sudah dijelaskan dalam pengaruh *practice based simulation model* terhadap *critical thinking* mahasiswa dan modul yang lebih detail, pada metode *practice based simulation model* mahasiswa melakukan satu per satu ke pasien dengan tidak dilihat secara langsung oleh dosen melainkan lewat cctv agar mahasiswa bisa lebih dapat mengeksplorasi pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya terhadap pasien sehingga bisa menjadikan mahasiswa lebih percaya diri dalam menghadapi pasien simulasi.

Evaluasi dari proses PBSM yang dapat diambil yaitu belum percaya diri ketika harus memutuskan tindakan apa yang harus dilakukan dalam menghadapi kejadian tidak terduga yang dialami oleh pasien. Pada proses debriefing mahasiswa di minggu pertama belum percaya diri dalam mengeluarkan ide pada poin-poin yang harus dikerjakan.

Pada taksonomi Blom berada pada ranah kognitif C5 dan C6 dimana kemampuan ini akan dapat tercapai apabila mahasiswa percaya diri dalam menilai pengkajian fisik pada kondisi pasien dan percaya diri dalam menyimpulkan intervensi yang sesuai dengan

kondisi pasien, dan selanjutnya percaya diri dalam merencanakan intervensi yang sudah ditetapkan. Pada ranah afektif berada pada A3 bahwa mahasiswa percaya diri dalam menilai dengan melengkapi data baik data subjektif dan objektif dalam membuat penilaian sehingga dapat mengelola kasus dan percaya diri dalam mengidentifikasi intervensi sampai mengevaluasi intervensi yang sudah dilakukan. Pada ranah psikomotor berada pada P2 yaitu percaya diri dalam mendemonstrasikan intervensi tindakan yang sudah ditetapkan.

Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sleeper & Thompson, (2008) menguatkan pendapat bahwa metode simulasi dapat meningkatkan *self confidence* peserta didik. Hasil penelitian yang lain dilakukan oleh Omer (2016) bahwa menggunakan simulasi sebagai meningkatkan rasa percaya diri mahasiswa dan simulasi mempersiapkan mahasiswa untuk di kehidupan nyata. Sesuai dengan indikasi *self confidence* menurut Omer (2016) yaitu dapat mengenali perubahan kondisi pasien, dimana didalam skenario sudah dibuat ada kejadian tidak terduga pada kondisi pasien sehingga menuntut mahasiswa untuk percaya diri dalam menghadapi kondisi tersebut. Kejadian tidak terduga baik pada materi ROM dan perawatan luka DM mahasiswa diminta

untuk menangani kejadian nyeri hebat yang dialami oleh pasien. Mahasiswa dapat melakukan penilaian fisik dasar pada kondisi pasien, dimana mahasiswa sesuai dengan skenario kasus diminta untuk melakukan pemeriksaan fisik dan anamnesis terkait kondisi pasien. Mahasiswa dapat mengidentifikasi intervensi dalam menangani kondisi pasien sesuai skenario latihan rentang gerak ROM dan perawatan luka DM. Mahasiswa dapat mengevaluasi efektifitas intervensi yang dilakukan pada saat proses terminasi yang dilakukan pada saat melakukan tindakan.

6. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi *Critical Thinking* Dan *Self Confidence* Mahasiswa

Hasil rekapitulasi data pada tabel 4.9 menunjukkan bahwa faktor yang paling mempengaruhi *critical thinking* dan *self confidence* adalah *practice based simulation model*. Simulasi adalah metode pembelajaran yang memberikan pembelajaran dengan menggunakan keadaan atau situasi yang nyata, dengan cara mahasiswa terlibat aktif dalam proses berinteraksi dengan situasi lingkungannya. Mahasiswa melakukan aplikasi terhadap pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh sebelumnya guna untuk mengambil keputusan dalam melakukan tindakan keperawatan (Nursalam, 2008).

Practice based simulation model awalnya dikonseptualkan oleh penulis pertama yang menggambarkan pengembangan, implementasi dan evaluasi Simulasi-*Problem Based Learning* (S-PBL) yang diterapkan pada kurikulum di Korea (Park *et, al.* 2009). *Practice based simulation model* itu sendiri adalah model pembelajaran berpusat pada peserta didik yang dikembangkan dengan tujuan untuk mencapai integrasi simulasi yang efektif. *Practice based simulation model* didasarkan pada teori belajar konstruktif yang menegaskan bahwa pengetahuan tidak pasif ditransfer dari pendidik kepada peserta didik, tetapi dibangun oleh peserta didik melalui pengolahan pengalaman dan interaksi dengan lingkungan mereka (Parker & Myrick 2009).

The Nursing Education Simulation Frame Work (NESF) menjelaskan bahwa *outcomes* dari simulasi itu sendiri adalah *knowledge, skill performance, learner satisfaction, critical thinking* dan *self confidence*. Dalam *outcomes critical thinking* banyak studi menunjukkan bahwa keterampilan *critical thinking* ditingkatkan saat pengalaman simulasi yang telah digunakan dengan variasi alat ukur (Rauen, 2001), sedangkan *outcomes self-confidence* yaitu kegiatan simulasi membantu mahasiswa dalam mentransfer keterampilan simulasi ke pengaturan klinis mengakibatkan peningkatan

kepercayaan diri dan penilaian klinis menjadi membaik (Cioffi, 2001).

Pengalaman belajar yang diperoleh mahasiswa melalui proses penyelesaian masalah (model *PBL*) menjadikan pelajaran tersebut akan lebih bermakna bagi mahasiswa dalam menghadapi permasalahan-permasalahan yang biasa terjadi di lingkungan rumah sakit. Kebermaknaan tersebut akibat membiasakan menghadapi permasalahan. Selain itu mahasiswa dilatih berperan sebagai perawat melalui pelibatan mereka dalam pengalaman nyata atau simulasi. Hal ini akan sangat bermanfaat bagi kehidupan mereka yang akan datang, seperti kelebihan *PBL* bahwa “(1) Pembelajaran ini merupakan pendidikan di perguruan tinggi yang relevan dengan kehidupan khususnya dunia kerja; (2) pembelajaran ini membiasakan mahasiswa menghadapi masalah di kehidupan masyarakat bekerja keras dan memiliki kemampuan yang sangat bermakna bagi kehidupan; (3) pembelajaran ini merangsang pengembangan kemampuan berpikir mahasiswa secara kreatif dan menyeluruh bagi berbagai segi dalam rangka solusi suatu permasalahan (Masholekhatin, 2013).

Dengan adanya penelitian ini mahasiswa akan disajikan kasus skenario terkait perawatan luka pada pasien DM dan latihan rentang

gerak *Range Of Motion* (ROM) pada pasien dengan gangguan neurologi, sehingga mahasiswa bisa belajar bagaimana merawat luka DM dengan luka yang dibuat semirip mungkin dengan kenyataan, dan melatih pasien dengan latihan rentang gerak dengan pasien simulasi. Dengan adanya penelitian ini mahasiswa lebih kritis dan percaya diri ketika dihadapkan dengan kasus yang dibuat mirip dengan kejadian sesungguhnya, sehingga bias dijadikan bekal sebelum mahasiswa praktek di rumah sakit. Hal ini menunjukkan bahwa *practice based simulation model* mempengaruhi *critical thinking* dan *self confidence* dalam proses belajar di laboratorium

B. Keterbatasan penelitian

- 1) Penelitian ini hanya dilakukan dua kali perlakuan pada kelompok intervensi.
- 2) Kelompok intervensi dan kelompok kontrol tidak dibedakan tempat, sehingga memungkinkan responden untuk berkomunikasi.
- 3) Penelitian dilakukan pada saat mahasiswa sudah melangsungkan skill lab dengan metode demonstrasi, sehingga bisa memungkinkan mahasiswa mempunyai pengetahuan yang lebih luas dan ketrampilan tindakan terkait materi yang digunakan.
- 4) Peningkatan *self confidence* dilihat dalam dua kali perlakuan.

- 5) Dalam proses simulasi untuk memunculkan kejadian tidak terduga pada skenario perawatan luka DM belum bisa memunculkan terjadi perdarahan