

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam pembelajaran di fakultas kedokteran, *objective structured clinical examination (OSCE)* merupakan ujian yang dilakukan di setiap akhir semester untuk mengevaluasi keterampilan klinis mahasiswa kedokteran. *OSCE* dinilai dapat digunakan sebagai alat yang terukur untuk menilai keterampilan klinis mahasiswa secara objektif (Meity, 2010). *OSCE* merupakan suatu ujian yang efektif untuk mengevaluasi keterampilan klinis dasar pada mahasiswa (Risma, 2015). *OSCE* dengan cepat berkembang dan digunakan secara luas dan oleh para klinisi (Aliner, 2003). Saat ini, berbagai universitas di seluruh dunia, termasuk Universitas Muhammadiyah Yogyakarta telah menggunakan *OSCE* sebagai alat evaluasi keterampilan klinis mahasiswa kedokteran.

Dalam kegiatan pembelajaran keterampilan klinis, Mahasiswa mendapatkan teori dan demonstrasi materi yang akan diujikan pada saat *OSCE* melalui kegiatan *skills lab*. *OSCE* dilaksanakan pada akhir semester setelah mahasiswa mengikuti semua materi pada kegiatan *skills lab*. Kegiatan *skills lab* di Program Studi Kedokteran Universitas Muhammadiyah Yogyakarta berlangsung dalam kelompok kecil yang terdiri dari 6-8 mahasiswa. *Skills lab* diawali dengan *pre-test*, dilanjutkan dengan pemaparan tambahan teori yang sebelumnya sudah dipelajari untuk materi *pre-test* dan demonstrasi langkah-langkah pengerjaan keterampilan klinik tertentu di *station* besar oleh dokter yang ahli pada bidangnya. Kemudian akan dipraktikkan oleh mahasiswa di dalam *station* kecil di bawah

observasi instruktur, meskipun terkadang tidak semua mahasiswa mendapat kesempatan. Akan tetapi metode pembelajaran seperti itu tidak berjalan dengan sepenuhnya karena masa pandemi yang mengharuskan pembelajaran berjalan secara dinamis dan adaptif mengikuti situasi sekarang ini.

Kegiatan *skills lab* ini berlangsung sekitar 2,5 jam setiap pertemuannya. Setiap satu materi keterampilan klinis hanya diberikan satu kali pada pertemuan *skills lab* dalam satu semester, ditambah dengan *review* semua materi pada akhir semester. Hal itu merupakan salah satu keterbatasan bagi mahasiswa untuk mempelajari materi *OSCE* (Hardisman, 2016). Untuk memperdalam keterampilan klinis, mahasiswa biasanya berlatih secara mandiri namun tanpa supervisi dari seorang dosen/dokter (Meity, 2010). Keterbatasan mahasiswa untuk memahami materi dan memperdalam keterampilan klinisnya tidak hanya berhenti di situ. Menurut Bakar (2014), ketidakseragaman dalam pemaparan pengerjaan langkah-langkah keterampilan klinik yang diajarkan instruktur di satu kelompok dan di kelompok lainnya kerap kali terjadi. Hal itu dapat menimbulkan kebingungan di antara mahasiswa dalam menentukan langkah mana yang tepat dan sesuai dengan apa yang diujikan pada saat *OSCE*. Claramita (2007) menyebutkan bahwa, pembelajaran *skills lab* pada saat ini menghadapi beberapa keterbatasan di antaranya adalah keterbatasan jumlah instruktur yang kompeten dalam mengajarkan keterampilan yang diberikan, belum adanya buku mengenai standar operasional prosedur dalam melakukan tindakan, jumlah alat bantu praktik, jumlah ruangan, metode dan media pembelajaran yang masih terbatas.

Dalam proses pembelajaran *skills lab* konvensional, metode pembelajaran yang biasa digunakan adalah metode demonstrasi. Sebuah penelitian oleh Hastuti (2010) menyatakan bahwa, metode demonstrasi merupakan salah satu metode pembelajaran *skills lab* yang paling sering dipakai. Westwood (2008) menyatakan bahwa tingkat efektivitas pengajar tidak hanya berpusat pada satu metode pembelajaran saja. Hal tersebut berarti bahwa idealnya dosen tidak terfokus hanya pada satu metode saja. Ratna, et al. (2017) mengungkapkan bahwa, dalam kegiatan pembelajaran idealnya seorang dosen memerlukan alat bantu mengajar seperti media pembelajaran yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran. Terlebih pada masa pandemi seperti ini yang memaksa pembelajaran tidak sepenuhnya *offline*.

Dalam rangka meningkatkan efektivitas pembelajaran *skills lab*, bisa dilakukan dengan memanfaatkan penggunaan metode pembelajaran yang lain, salah satunya menggunakan media belajar video. Penggunaan video untuk media pembelajaran telah diterapkan pada beberapa fakultas kedokteran (Nindya, et al. 2014). Leng, et al. (2007) dalam Nindya, et al. (2014) mengungkapkan bahwa penggunaan video untuk mahasiswa kedokteran dapat membantu mahasiswa dalam menggambarkan dan menguraikan kasus secara terperinci, menciptakan kronologi kasus secara nyata serta dapat meningkatkan ingatan daripada sekedar menggunakan lembar panduan. Selain itu, Dinata (2013) menyatakan bahwa media video dapat mempertinggi proses belajar mahasiswa dalam pembelajaran yang diharapkan dapat mempertinggi hasil yang dicapainya. Mahasiswa juga dapat mengakses video keterampilan klinis untuk belajar kapan saja. Penggunaan video

dapat membangun mahasiswa dalam mengeksplorasi data, membangun teori, dan mengevaluasi teori (Balslev, et al. 2005). Nindya, et al. (2014) menyebutkan bahwa, video juga dapat menjadi sarana menyeragamkan langkah pengerjaan ketrampilan klinis oleh setiap instruktur, hal tersebut merupakan salah satu keterbatasan yang dihadapi dalam proses pembelajaran *skills lab*. Memang tidak ada standar baku yang pasti dalam menangani suatu kasus, karena setiap kasus memiliki keunikan tersendiri. Akan tetapi, standarisasi diperlukan agar penilaian keterampilan klinis mahasiswa ataupun *OSCE* dapat dilakukan dengan seobjektif mungkin. Melalui video, mahasiswa dipaparkan pada suatu konteks situasi nyata yang relevan dengan *setting* pada saat proses pembelajaran. Pembelajaran kontekstual seperti ini akan menstimulus proses transfer pengetahuan mahasiswa. Pembelajaran kontekstual juga mempengaruhi proses penyimpanan dan penguatan kembali pengetahuan yang dipelajari (Nindya, et al., 2014).

Saat ini, *skills lab* kedokteran UMY menyediakan video keterampilan klinis untuk diakses oleh mahasiswa. Video keterampilan klinis diberikan kepada mahasiswa melalui situs *myklass*, dan dapat diakses ketika sudah memasuki blok yang sedang berjalan. Sebelum melakukan kegiatan *skills lab*, mahasiswa diharapkan telah memiliki gambaran mengenai keterampilan klinis yang akan dipelajari melalui video keterampilan klinis tersebut. Selain itu, mahasiswa juga bisa mengakses kembali video keterampilan klinis tersebut untuk *me-review* keterampilan klinis yang sudah dipelajari. Berdasarkan wawancara pra penelitian yang dilakukan peneliti, mahasiswa mengatakan bahwa mereka pasti menonton video keterampilan klinis tersebut, setidaknya satu kali. Mahasiswa juga merasa

terbantu dengan adanya video keterampilan klinis tersebut. Dengan adanya video keterampilan klinis yang disediakan, mahasiswa memiliki lebih banyak jalan untuk mempelajari keterampilan klinis, selain dari kegiatan *skills lab* konvensional.

Rasulullah SAW bersabda:

مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

Artinya : "Barang siapa yang menempuh jalan untuk mencari suatu ilmu, niscaya Allah memudahkannya ke jalan menuju surga." (HR. Turmudzi).

Hadits tersebut mengingatkan kita bahwasanya ilmu bisa didapatkan dari banyak jalan dan memotivasi kita untuk sungguh-sungguh dalam menempuh jalan tersebut demi mendapatkan ilmu. Termasuk di dalamnya berikhtiar dengan penggunaan video sebagai sarana untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Hadits tersebut juga menunjukkan bahwa, semua jalan yang menuju ilmu itu akan memudahkan kita sebagai hamba Allah untuk menuju surga-Nya.

Penggunaan media video memegang peranan yang cukup penting dalam proses pembelajaran *skills lab*. Video juga lebih memiliki daya tarik dan membuat mahasiswa bisa membayangkan konteks dan *setting* yang akan terjadi pada *station* ketika *OSCE* dilaksanakan. Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh intensitas menonton video keterampilan klinis terhadap nilai *OSCE*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dapat ditarik oleh penulis adalah apakah terdapat pengaruh dari intensitas menonton video keterampilan klinis terhadap nilai *OSCE*?

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui bagaimana pengaruh intensitas menonton video keterampilan klinis terhadap nilai *OSCE* pada mahasiswa kedokteran UMY.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi dalam bidang pendidikan kedokteran.

2. Manfaat praktis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberi informasi mengenai pengaruh intensitas menonton terhadap nilai *OSCE* sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan metode pembelajaran agar proses pembelajaran keterampilan klinis lebih efektif.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberi informasi mengenai pengaruh intensitas menonton terhadap nilai *OSCE* untuk membantu mahasiswa dalam menentukan metode pembelajaran keterampilan klinis agar lebih efektif.

E. Keaslian Penelitian

No	Judul, Penulis, Tahun	Variabel	Jenis Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1	“Perbandingan Efektivitas Pembelajaran <i>Clinical Skills Lab</i> (CSL) dengan menggunakan Video Ajar Keterampilan Klinik Neurologi terhadap Demonstrasi oleh Instruktur”, Nindya Aryanty, Anggelia, Ananti Purwakanthi, 2014	Variabel bebas: pemberian demonstrasi, media video Variabel terikat: Nilai <i>checklist</i> keterampilan klinis	<i>True experimental design</i> dengan <i>post-test only</i>	Jenis penelitian ini menggunakan metode <i>experimental</i> , pada variabel bebas terdapat demonstrasi, membandingkan antara video dengan demonstrasi	Meneliti tentang pengaruh video terhadap keterampilan klinis, variabel terikat
2	“Efektivitas Penggunaan Video Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Labskill Mahasiswa Keperawatan”, Fitriana, Rezkiki, Sherly Amelia, Imelda Rahmayunia Kartika, 2021	Variabel bebas: metode pembelajaran dengan video learning skills lab dan pembelajaran konvensional berupa demonstrasi Variabel terikat: hasil belajar <i>skills lab</i>	<i>Quasi experiment</i> dengan rancangan eksperimen <i>equivalent post-test only control group design</i>	Metode dan populasi yang digunakan	Meneliti mengenai penggunaan video keterampilan klinis dan hasil belajar, variabel yang digunakan

3	“Pengaruh Video Pembelajaran terhadap Peningkatan Pengetahuan dan Keterampilan Klinis Pada Mahasiswa Keperawatan”, Indah Permata Sari, 2020	Variabel bebas: pemberian demonstrasi, pemberian video	Variabel terikat: Nilai MCQ dan Nilai OSCE	<i>Quasi-experimental design with a pretest and posttest</i>	Desain penelitian, populasi penelitian ini adalah mahasiswa keperawatan	Meneliti tentang pengaruh video terhadap keterampilan klinis, variabel terikat
4	“Perbedaan Penguasaan Keterampilan Klinis Vena Punksi dengan Metode Demonstrasi dan <i>Study Guide</i> Menggunakan dan Tanpa Video”, Meizly Andina, Irfan Hamdani, 2015	Variabel bebas: pemberian video	Variabel terikat: hasil evaluasi keterampilan klinis prosedur vena punksi	<i>Quasi experimental) dengan desain "The Statistic Group Comparison"</i>	Jenis penelitian, membandingkan metode demonstrasi dengan video	Meneliti tentang pengaruh video terhadap keterampilan klinis, variabel terikat