

3.5 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di keperawatan Program Studi Keperawatan Institut Teknologi, Sains, Dan Kesehatan (ITSK) RS Dr. Soepraoen. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 05 – 10 Juli 2021.

3.6 Prosedur Pengumpulan Data

Penelitian ini akan diawali dengan proses perijinan penelitian dilaksanakan melalui proses sebagai berikut: 1) Peneliti mengajukan ijin penelitian kepada Rektor ITSK RS Dr. Soepraoen dan Kaprodi Keperawatan 3) Setelah mendapatkan ijin, kemudian peneliti melakukan penelitian saat dilakukan pelatihan BLS pada mahasiswa keperawatan. Proses pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan tahapan-tahapan sebagai berikut: 1) peneliti meminta mahasiswa membuat akun edmodo dan meminta join akun dengan akun edmodo milik panitia BLS (<https://new.edmodo.com/groups/pelatihan-bls-ta-2020-2021-37122517>), 2) peneliti kemudian memberikan *pretest* BLS melalui edmodo satu jam sebelum pemberian materi, 3) pemberian 4 materi BLS oleh masing-masing pemateri yang ditunjuk selama 1 hari secara online menggunakan zoom, 4) pemberian *posttest* BLS melalui edmodo dengan soal yang sama, 5) peneliti melakukan pengunduhan hasil *pretest* dan *posttest* di akun edmodo panitia, 6) peneliti melakukan seleksi data berdasarkan presensi mahasiswa, waktu mengikuti *pretest* dan *posttest* BLS, 7) peneliti melakukan uji analisis menggunakan SPSS 21.

3.7 Pengolahan dan Analisa Data

Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain adalah uji univariate dan bivariat. Uji *univariat* dilakukan untuk nilai *pretest* dan *posttest* dilakukan analisa dengan nilai median sebagai ukuran pemusatan dan minimum-maksimum sebagai ukuran penyebaran. Uji bivariat menggunakan *Uji Wilcoxon*.

BAB 4 Hasil Penelitian dan Pembahasan

4.1 Hasil Penelitian

Tabel 1. Pretest-Posttest Kemampuan Kognitif Mahasiswa

Variabel	Rerata	Median	Min	Max
<i>Score Pretest</i>	46.425	47.5	12.5	80
<i>Score Posttest</i>	71.473	72.5	42.5	90

Tabel 2. Hasil Uji Wilcoxon Kemampuan Kognitif Mahasiswa

	n	Median (Min-Max)	<i>p</i>
<i>Score Pretest</i>	32	35.3 (17.6 – 58)	0.000
<i>Score Posttest</i>	32	76.5 (47 – 94.1)	

Hasil penelitian berdasarkan Tabel.1 menunjukkan bahwa nilai median skor pretest BLS adalah 47.5 dengan rerata 46.425 (12.5 – 80). Namun, walaupun rata-rata skor *pretest* tergolong rendah namun ada mahasiswa yang sudah mendapatkan nilai 80. Nilai median skor *posttest* BLS adalah 72.5 dengan rerata 71.473 (42.5 – 90). Namun, walaupun skor rata-rata *posttest* tergolong tinggi, ada mahasiswa yang memiliki nilai yang rendah 42.5. Berdasarkan hasil Uji Wilcoxon didapatkan hasil *p value* 0.000, artinya terdapat perbedaan bermakna antara skor

pretest dan *posttest*. Hasil tersebut juga dapat diartikan bahwa pembelajaran secara *online* dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta pelatihan BLS.

4.2 Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran daring (dalam jaringan) atau *online* terbukti efektif meningkatkan kemampuan kognitif mahasiswa. Hasil tersebut sejalan hasil penelitian Abdelaziz, et al. (2011) dalam (Harjanto and Sumunar, 2018) bahwa penggunaan pembelajaran dalam jaringan (*electronic learning/ e-learning*) di lembaga pendidikan tinggi dan pendidikan kesehatan juga sudah banyak diterapkan dan telah menunjukkan efektivitas dalam mendukung penyelenggaraan pendidikan. Pembelajaran daring menghubungkan peserta didik dengan sumber belajarnya (*database*, pakar/instruktur, perpustakaan) yang secara fisik terpisah atau bahkan berjauhan namun dapat saling berkomunikasi, berinteraksi atau berkolaborasi (secara langsung/*synchronous* dan secara tidak langsung/*asynchronous*) (Sadikin and Hamidah, 2020). Menurut Pangondian, R. A., Santosa, P. I., & Nugroho, E. (2019) dalam (Sadikin and Hamidah, 2020) menyatakan banyak kelebihan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pelaksanaan pembelajaran daring diantaranya adalah tidak terikat ruang dan waktu. *E-learning* juga memiliki kapasitas untuk menyediakan akses dan metode pendidikan keterampilan klinis keperawatan yang lebih efisien (Mc Veigh, H., 2009 dalam Harjanto and Sumunar, 2018).

E-learning berpotensi meningkatkan kesempatan belajar bagi mahasiswa yang otonom dan *self-directed*. Penggunaan aplikasi *online* mampu meningkatkan kemandiri belajar (Oknisih, N., & Suyoto, S., 2019 dalam Harjanto and Sumunar, 2018). Menurut Kuo et al., (2014) dalam (Syarifudin, 2020) menyatakan bahwa pembelajaran daring lebih bersifat berpusat pada siswa yang menyebabkan mereka mampu memunculkan tanggung jawab dan otonomi dalam belajar (*learning autuonomy*). Belajar secara daring menuntut mahasiswa mempersiapkan sendiri pembelajarannya, mengevaluasi, mengatur dan secara simultan mempertahankan motivasi dalam belajar (Syarifudin, 2020). Pembelajaran daring adalah bentuk pembelajaran yang mampu menjadikan siswa mandiri tidak bergantung pada orang lain. Hal ini dikarenakan melalui pembelajaran daring siswa akan fokus pada layar gawai untuk menyelesaikan tugas ataupun mengikuti diskusi yang sedang berlangsung. Tidak aka ada interasi atau pembicaraan yang tidak perlu dan tidak penting. Semua yang didiskusikan merupakan hal yang penting untuk menuntaskan kompetensi yang akan dicapai. Oleh karena itu, melalui pembelajaran daring diharapkan akan menjadikan siswa mandiri dalam mengonstruksi ilmu pengetahuan (Syarifudin, 2020). Menurut Sobron, A. N., & Bayu, R. (2019) dalam (Sadikin and Hamidah, 2020) menyatakan bahwa pembelajaran daring dapat meningkatkan minat peserta didik.

Dengan demikian, *e-learning* mendorong konstruktivis dan pendekatan aktif pembelajaran yang berfokus pada mahasiswa, bukan pada dosen (Moule, et al, 2010 dalam Harjanto and Sumunar, 2018). Menurut Syarifudin (2020), siswa belajar dengan baik apabila mereka secara aktif dapat mengonstruksi sendiri pemahaman mereka tentang apa yang dipelajari. Melalui pendapat ini dapat dilihat bahwa pembelajaran daring memiliki keunggulan dalam mengonstruksi pengetahuan yang dimiliki oleh siswa. Melalui pembelajaran daring siswa secara mandiri akan mengkreasi pengetahuan yang akan dikuasainya. Ilmu yang dikuasai siswa akan lebih bermakna dikarenakan didapatkan dari hasil menyimpulkan bukan menghafalkan. Siswa akan lebih berkompeten dalam menguasai kompetensi secara mandiri sehingga

pembelajaran aktif akan terbentuk. Selain itu, kompetensi yang dikuasai siswa akan semakin kontekstual dikarenakan apa yang didapatkan merupakan penyimpulan yang berkaitan dengan skemata siswa (Sadikin and Hamidah, 2020).

Pengalaman positif juga diperoleh mahasiswa dalam penerapan pembelajaran daring. Pengalaman positif secara kognitif pada mahasiswa vokasi keperawatan berupa pencapaian indeks prestasi yang memuaskan. Lebih lanjut, keefektifan dalam pembelajaran dianggap memadai dikaitkan dengan tujuan mata kuliah dan pemahaman materi yang diberikan (Sundayana, 2020 dalam Gultom and Tambunan, 2021). Pengalaman positif secara sosial dirasakan mahasiswa dimana lebih nyaman dalam bertanya dan memberikan pendapat karena tidak merasakan adanya tekanan dari teman-teman yang biasa dirasakan saat pembelajaran tatap muka dalam kelas (Firman & Rahman, 2020 dalam dalam Gultom and Tambunan, 2021). Pengalaman positif pada aspek mental digambarkan dengan motivasi dan kemandirian belajar saling terkait. Motivasi belajar mahasiswa yang tinggi menunjukkan kemandirian yang tinggi juga (Fitriani, Haryanto, dan Atmojo, 2020 dalam Gultom and Tambunan, 2021). Ditemukan hasil penelitian yang unik dari penelitian ini yaitu mahasiswa merasa lebih nyaman dalam mengemukakan gagasan dan pertanyaan dalam pembelajaran daring. Mengikuti pembelajaran dari rumah membuat mereka tidak merasakan tekanan psikologis dari teman sebaya yang biasa mereka alami ketika mengikuti pembelajaran tatap muka. Ketidakhadiran dosen secara langsung atau fisik juga menyebabkan mahasiswa merasa tidak canggung dalam mengutarakan gagasan. Ketiadaan penghambat fisik serta batasan ruang dan waktu menyebabkan peserta didik lebih nyaman dalam berkomunikasi. Lebih lanjut, pembelajaran secara daring menghilangkan rasa canggung yang pada akhirnya membuat mahasiswa menjadi berani berekspresi dalam bertanya dan mengutarakan ide secara bebas (Sadikin and Hamidah, 2020).

Namun, pembelajaran daring juga memiliki sisi negatif yang perlu mendapatkan solusi. Pembelajaran daring bukan sekedar materi yang dipindah melalui media internet, bukan juga sekedar tugas dan soal-soal yang dikirimkan melalui aplikasi sosial media. Pembelajaran daring harus direncanakan, dilaksanakan, serta dievaluasi sama halnya dengan pembelajaran yang terjadi di kelas. Menurut Majid (2011:17) dalam (Syarifudin, 2020) mengatakan bahwa perencanaan dapat diartikan sebagai proses penyusunan materi pelajaran, penggunaan media pengajaran, penggunaan pendekatan dan metode pengajaran, dan penilaian dalam suatu alokasi waktu yang akan dilaksanakan pada masa tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Perencanaan pembelajaran daring yang ideal pun harus mengikuti pola-pola yang telah disebutkan. Seorang pengajar terlebih dahulu harus menyusun materi pembelajaran yang sesuai. Materi pembelajaran diturunkan dari indikator pencapaian kompetensi, sehingga racikan materi yang disajikan oleh pengajar akan mengimplementasikan standar isi pada kurikulum. Perlu diingat bahwa materi pembelajaran daring juga harus tetap mempertimbangkan teori konstruktivisme yang menjadikan siswa berperan aktif. Oleh karena itu, materi yang disajikan bukanlah materi yang kompleks atau materi yang utuh, melainkan materi-materi dalam bentuk rangsangan atau stimulus untuk menjabatani siswa menyusun sebuah simpulan dari kompetensi yang akan dikuasai (Syarifudin, 2020). Media pembelajaran juga harus digunakan oleh pengajar dalam pembelajaran daring. Hal tersebut dilakukan untuk mempermudah proses pembelajaran. Sebagai contoh pengajar menggunakan media video pemandangan yang digunakan sebagai sumber inspirasi menulis puisi pada kelas konvensional, maka dalam pembelajaran daring pun

media harus dipergunakan oleh pengajar. Pendekatan dan metode pembelajaran harus menyesuaikan dengan kebutuhan virtual (Syarifudin, 2020).

Menurut Pangondian, Santosa and Nugroho (2019), Untuk menjadikan pembelajaran daring berjalan sukses maka kuncinya adalah tiga hal yang dapat memberikan efek terkait pembelajaran secara daring yaitu 1. Teknologi, secara khusus pengaturan jaringan harus memungkinkan untuk terjadinya pertukaran sinkronisasi dan asinkronisasi. Siswa harus memiliki akses yang mudah (misalnya melalui akses jarak jauh), dan jaringan seharusnya membutuhkan waktu minimal untuk pertukaran dokumen. 2. Karakteristik pengajar, pengajar memainkan peran sentral dalam efektivitas pembelajaran secara daring, bukan sebuah teknologi yang penting tetapi penerapan instruksional teknologi dari pengajar yang menentukan efek pada pembelajaran, siswa yang hadir dalam kelas dengan instruktur yang memiliki sifat positif terhadap pendistribusian suatu pembelajaran dan memahami akan sebuah teknologi akan cenderung menghasilkan suatu pembelajaran yang lebih positif. Dalam lingkungan belajar konvensional siswa cenderung terisolasi karena mereka tidak memiliki lingkungan khusus untuk berinteraksi dengan pengajar. 3. Karakteristik siswa, Leidner [10] mengungkapkan bahwa siswa yang tidak memiliki keterampilan dasar dan disiplin diri yang tinggi dapat melakukan pembelajaran yang lebih baik dengan metode yang disampaikan secara konvensional, sedangkan siswa yang cerdas serta memiliki disiplin serta kepercayaan diri yang tinggi akan mampu untuk melakukan pembelajaran dengan metode daring.

BAB 5 Kesimpulan Dan Saran

5.1 Kesimpulan

1. Skor *pretest* BLS memiliki median 47.5 dengan rerata 46.425 (12.5 – 80).
2. Skor *posttest* BLS memiliki median 72.5 dengan rerata 71.473 (42.5 – 90).
3. Hasil Uji Wilcoxon skor *pretest* dan *posttest* BLS didapatkan hasil *p value* 0.000, artinya terdapat perbedaan bermakna antara skor *pretest* dan *posttest*. Maka disimpulkan bahwa pembelajaran secara *online* dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta pelatihan BLS.

5.2 Saran

1. Pembelajaran secara *online* dapat sebagai alternative pembelajaran teori pada pelatihan BLS
2. Pembelajaran secara *online* memerlukan beberapa aturan yang membuat peserta didik itu selalu focus saat dilakukan pembelajaran.

BAB 6 Biaya Dan Jadwal Penelitian

6.1 Biaya Penelitian

Pembiayaan dari kegiatan penelitian ini direncanakan sebagai berikut:

Tabel 4.1 Biaya Penelitian

No	Jenis Pengeluaran	Anggaran	%
1	Honor tim peneliti	-	-
2	Biaya bahan habis pakai (Max. 60 %)	Rp. 1.680.000,-	56
3	Biaya perjalanan (Max. 40 %)	Rp. 270.000,-	9
4	Biaya Luaran (Max. 40 %)	Rp. 1.050.000,-	35