

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengetahuan

2.1.1 Pengertian Pengetahuan (Knowledge)

Keraf (2001) menyatakan pengetahuan (*knowledge*) adalah keseluruhan pemikiran, gagasan, ide, konsep dan pemahaman yang dimiliki manusia tentang dunia dan segala isinya termasuk manusia dan kehidupannya. Pengetahuan mencakup penalaran, penjelasan, dan pemahaman manusia tentang segala sesuatu juga mencakup praktis kemampuan teknis dalam memecahkan berbagai persoalan kehidupan yang belum dibakukan secara sistematis dan metodis.

Pengetahuan merupakan domain kognitif yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang dalam pengalaman dan penelitian terbukti bahwa perilaku yang didasari oleh pengetahuan akan lebih bertahan lama daripada perilaku yang tidak didasari oleh pengetahuan (Effendy, 2009).

Pengetahuan merupakan hasil dari tahu dan terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu obyek tertentu yang sebagian besar diperoleh dari mata dan telinga, yang pada dasarnya pengetahuan terdiri dari sejumlah fakta dan teori yang memungkinkan seseorang untuk dapat memecahkan masalah yang dihadapi. Pengetahuan tersebut diperoleh baik dari pengalaman langsung maupun melalui pengalaman lainnya (Notoatmodjo, 2011).

Sedangkan definisi pengetahuan menurut Bakhtiar (2012) adalah apa yang diketahui atau hasil pekerjaan tahu (kenal, sadar, insaf, mengerti dan pandai) dan merupakan semua milik atau isi pikiran-pikiran

2.1.2 Jenis Pengetahuan

Pengetahuan yang dimiliki manusia menurut Bakhtiar (2012) dalam Sarah (2013) dibagi menjadi empat, yaitu :

a. Pengetahuan Biasa

Pengetahuan yang dalam filsafat dikatakan dengan istilah *common sense* dan *good sense*, karena seseorang memiliki sesuatu dan menerimanya secara baik.

b. Pengetahuan Ilmu

Bersifat kuantitatif dan objektif, prinsipnya merupakan usaha untuk mengorganisasi dan mengintersebelumtasi *common sense*, serta dapat berasal dari pengamatan kehidupan sehari-hari.

c. Pengetahuan Filsafat

Pengetahuan yang diperoleh dari pemikiran yang bersifat kontemplatif dan spekulatif, serta lebih menekankan pada kedalaman kajian tentang sesuatu yang bersifat reflektis dan kritis sehingga ilmu yang diperoleh cenderung tertutup.

d. Pengetahuan Agama

Pengetahuan yang hanya diperoleh dari Tuhan lewat para utusan-Nya. Pengetahuan ini bersifat wajib dan mutlak untuk para pemeluk agamanya.

Pengetahuan adalah hasil penginderaan manusia, atau hasil tahu seseorang terhadap objek melalui indera yang dimilikinya (mata, hidung, telinga, dan sebagainya). Dengan sendirinya, pada waktu penginderaan sampai menghasilkan pengetahuan tersebut sangat dipengaruhi intensitas perhatian dan persepsi terhadap objek. Sebagian besar pengetahuan seseorang diperoleh melalui indera pendengaran (telinga), dan indera penglihatan (mata) (Notoatmodjo, 2011). Dari pengalaman dan penelitian terbukti bahwa perilaku yang didasari oleh pengetahuan akan lebih langgeng daripada perilaku yang tidak didasari pengetahuan.

Penelitian Rogers (1974) yang dikutip oleh (Notoatmodjo, 2011) mengungkapkan bahwa sebelum orang menyadari perilaku baru, di dalam diri orang tersebut terjadi proses berurutan yaitu:

- a. *Awareness* (kesadaran) dimana seseorang tersebut menyadari dalam arti mengetahui terlebih dahulu terhadap stimuli (obyek)
- b. *Interest* (rasa tertarik) dimana orang mulai tertarik pada stimuli
- c. *Evaluation* (menimbang terhadap baik buruknya tindakan terhadap stimuli tersebut bagi dirinya)
- d. *Trial* (mencoba) dimana obyek telah berperilaku baru sesuai pengetahuan, kesadaran dan sikap terhadap stimuli
- e. *Adaptation*, dimana subyek berperilaku baru sesuai dengan pengetahuan, kesadaran dan sikapnya terhadap stimuli.

2.1.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan (Knowledge)

Menurut Notoatmodjo (2011) faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan, yaitu :

a. Umur

Menurut Hurlock (1998) yang dikutip oleh (Nursalam, 2013) semakin cukup umur tingkat kematangan dan kekuatan seseorang akan lebih matang dalam berpikir dan bekerja. Dari segi kepercayaan masyarakat, seseorang yang lebih dewasa akan lebih dipercaya dari orang yang belum cukup tinggi dewasanya. Hal ini sebagai akibat dari kematangan dan pengalaman jiwa.

b. Pekerjaan

Tempat seseorang bekerja dapat mempengaruhi pengetahuan seseorang baik langsung ataupun tidak langsung.

c. Tingkat Pendidikan

Konsep dasar pendidikan adalah suatu proses belajar yang berarti bahwa dalam pendidikan itu telah terjadi proses pertumbuhan, perkembangan, dan perubahan ke arah yang dewasa, lebih baik dan lebih matang dalam individu, kelompok dan masyarakat. Makin tinggi pendidikan seseorang makin mudah menerima informasi sehingga makin banyak pula pengetahuan yang dimiliki, sebaliknya pendidikan yang kurang akan menghambat perkembangan sikap seseorang terhadap nilai bagi yang dikenakan.

d. Sumber Informasi

Sebuah informasi dapat membantu seseorang untuk memperoleh pengetahuan yang baru dapat dari orang lain atau media sosial lainnya.

e. Kebudayaan Lingkungan Sekitar

Lingkungan sangat berpengaruh dalam pembentukan sikap pribadi atau sikap seseorang. Kebudayaan lingkungan tempat hidup dan

dibesarkan mempunyai pengaruh besar terhadap pembentukan sikap seseorang.

f. Pengalaman

Pengetahuan dapat dipengaruhi pengalaman sendiri atau dari pengalaman orang lain. Sudarmita (2002) mengatakan bahwa pengetahuan dapat terbentuk dari pengalaman dan ingatan yang didapat sebelumnya.

2.1.4 Cara Memperoleh Pengetahuan (Knowledge)

Menurut Notoatmodjo (2011) terdapat berbagai cara tradisional untuk memperoleh pengetahuan yaitu:

a. Cara coba-salah (*Trial and Error*)

Cara ini dilakukan dengan menggunakan kemungkinan dalam memecahkan masalah, apabila kemungkinan tidak berhasil, dicoba kemungkinan yang lain, apabila kemungkinan kedua ini gagal, maka dicoba kembali dengan kemungkinan yang ketiga dan apabila kemungkinan ketiga gagal dicoba kemungkinan keempat sampai sterusnya, sampai masalah tersebut dapat dipecahkan. Itulah sebabnya maka cara ini disebut metode *trial* (coba) and *error* (gagal) atau metode coba salah atau coba-coba.

b. Cara kekuasaan atau otoriter

Sumber pengetahuan tersebut dapat berupa pemimpin masyarakat baik formal maupun informal, ahli agama, pemegang pemerintahan dan sebagainya. Dengan kata lain, pengetahuan tersebut diperoleh berdasarkan pada otoriter atau kekuasaan, baik tradisi, otoritas pemerintah, otoritas pemimpin agama, maupun ahli pengetahuan

c. Berdasarkan pengalaman pribadi

Pengalaman adalah guru yang baik, demikian bunyi pepatah.

Pepatah ini mengandung makna bahwa pengalaman itu merupakan sumber pengetahuan atau pengalaman itu merupakan suatu cara untuk memperoleh kebenaran pengetahuan

d. Melalui jalan pikiran

Sejalan dengan perkembangan kebudayaan umat manusia, cara berfikir manusia pun ikut berkembang. Dari sini manusia telah mampu menggunakan penalarannya dalam memperoleh pengetahuan.

e. Cara Modern Dalam Memperoleh Pengetahuan

Cara baru atau model dalam memperoleh pengetahuan pada dewasa ini lebih sistematis, logis, ilmiah. Cara ini disebut metode penelitian ilmiah atau lebih populer disebut Metodologi Penelitian (*Research Methodology*). Cara ini pertama kali dikembangkan oleh Francis Bacon (1561-1626), mula-mula mengadakan pengamatan langsung terhadap gejala-gejala alam atau kemasyarakatan, kemudian hasil pengamatannya tersebut dikumpulkan dan diklasifikasikan dan akhirnya diambil kesimpulan umum.

2.1.6 Kriteria Pengetahuan (Knowledge)

Menurut Arikunto (2006) untuk mengukur tingkat pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket yang menanyakan tentang isi materi yang ingin diukur dari objek penelitian atau responden. Penilaian-penilaian didasarkan pada suatu kriteria yang di tentukan sendiri atau menggunakan kriteria-kriteria yang telah ada. Menurut Nursalam

(2008) dan Arikunto (2006), kriteria pengetahuan dibagi dalam 3 kategori, yaitu :

- a. Baik: Bila subyek mampu menjawab dengan benar 76%-100% dari seluruh pertanyaan.
- b. Cukup: Bila subyek mampu menjawab dengan benar 56% - 75% dari seluruh pertanyaan.
- c. Kurang: Bila subyek mampu menjawab dengan benar 40% - 55% dari seluruh pertanyaan.

2.2 Definisi Self Efficacy

2.2.1 Pengertian Self Efficacy

Self efficacy menurut Bandura (1997) didefinisikan sebagai "*perceived self efficacy refers to beliefs in one's capabilities to organize and execute the courses of action required to produce given attainments*".

Panjares dalam Woolfolk (2004) menambahkan bahwa *self efficacy* adalah sebuah penilaian spesifik yang berkaitan dengan konteks mengenai kompetensi untuk mengerjakan sebuah tugas spesifik. Woolfolk (2004) juga menyebutkan bahwa *self efficacy* adalah kepercayaan mengenai kompetensi personal dalam sebuah situasi khusus.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa *self efficacy* adalah penilaian seseorang tentang apa yang dapat dilakukan dengan ketrampilan apapun yang dimilikinya. Penilaian atau perasaan itu berkaitan dengan kompetensi dan efektifitas.

2.2.2 Fungsi Self Efficacy

Self efficacy yang dipersepsikan tidak hanya sekedar perkiraan tentang tindakan apa yang akan dilakukan pada masa mendatang (Bandura, 1986). Keyakinan seseorang mengenai kemampuan diri juga berfungsi sebagai suatu determinan bagaimana individu tersebut berperilaku, berpola pikir, dan bereaksi emosional terhadap situasi-situasi yang sedang dialami. Keyakinan diri juga memberikan kontribusi terhadap kualitas dari fungsi psikososial seseorang.

Bandura (1986) menjelaskan fungsi dan berbagai dampak dari penilaian *self efficacy* antara lain sebagai berikut:

a. Perilaku memilih.

Dalam kehidupan sehari-hari, individu seringkali dihadapkan dengan pengambilan keputusan, meliputi pemilihan tindakan dan lingkungan sosial yang ditentukan dari penilaian *efficacy* individu. Seseorang cenderung untuk menghindari dari tugas dan situasi yang diyakini melampaui kemampuan diri mereka, dan sebaliknya mereka akan mengerjakan tugas-tugas yang dinilai mampu untuk mereka lakukan (Bandura, 1997). *Self efficacy* yang tinggi akan dapat memacu keterlibatan aktif dalam suatu kegiatan atau tugas yang kemudian akan meningkatkan kompetensi seseorang. Sebaliknya, *self efficacy* yang rendah dapat mendorong seseorang untuk menarik diri dari lingkungan dan kegiatan sehingga dapat menghambat perkembangan potensi yang dimilikinya.

Seseorang yang memiliki penilaian *self efficacy* secara berlebihan cenderung akan menjalankan kegiatan yang jelas di atas

jangkauan dengan kegagalan kemampuannya. Akibatnya dia akan mengalami kesulitan-kesulitan yang sebenarnya tidak perlu terjadi, dan hal ini bisa mengurangi kredibilitasnya. Sebaliknya, seseorang yang menganggap rendah kemampuannya juga akan mengalami kerugian, walaupun kondisi ini lebih seperti memberi batasan pada diri sendiri daripada suatu bentuk keengganan. Melalui kegagalan dalam mengembangkan potensi kemampuan yang dimiliki dan membatasi kegiatan-kegiatannya, seseorang dapat memutuskan dirinya dari banyak pengalaman berharga. Seharusnya ia berusaha untuk mencoba tugas-tugas yang memiliki penilaian yang penting, tetapi ia justru menciptakan suatu halangan internal dalam menampilkan kinerja yang efektif melalui pendekatan dirinya pada keraguan (Bandura, 1986).

b. Usaha yang dilakukan dan daya tahan

Penilaian terhadap *efficacy* juga menentukan seberapa besar usaha yang akan dilakukan seseorang dan seberapa lama ia akan bertahan dalam menghadapi hambatan atau pengalaman yang tidak menyenangkan. Semakin tinggi *self efficacy* seseorang, maka akan semakin besar dan gigih pula usaha yang dilakukan. Ketika dihadapkan dengan kesulitan, individu yang memiliki *self efficacy* tinggi akan mengeluarkan usaha yang besar untuk mengatasi tantangan tersebut. Sedangkan orang yang meragukan kemampuannya akan mengurangi usahanya atau bahkan menyerah sama sekali (Bandura & Cervone; Brown & Inouye; Schunk; Winberg, Gould, & Jackson, dalam Bandura, 1986).

c. Pola berpikir dan reaksi emosi.

Penilaian mengenai kemampuan seseorang juga mempengaruhi pola berpikir dan reaksi emosionalnya selama interaksi aktual dan terantisipasi dengan lingkungan. Individu yang menilai dirinya memiliki *self efficacy* rendah, merasa tidak mampu dalam mengatasi masalah atau tuntutan lingkungan, hanya akan terpaku pada kekurangannya sendiri dan berpikir kesulitan yang mungkin timbul lebih berat dari kenyataannya (Beck; Lazarus & Launier; Meichenbaum; Sarason, dalam Bandura, 1986). Sebaliknya, individu yang memiliki *self efficacy* yang tinggi akan lebih memusatkan perhatian dan mengeluarkan usaha yang lebih besar terhadap situasi yang dihadapinya, dan setiap hambatan yang muncul akan mendorongnya untuk berusaha lebih keras lagi.

Self efficacy juga dapat membentuk pola berpikir kausal (Collin, dalam Bandura, 1986). Dalam mengatasi persoalan yang sulit, individu yang memiliki *self efficacy* tinggi akan menganggap kegagalan terjadi karena kurangnya usaha yang dilakukan, sedang yang memiliki *self efficacy* rendah lebih menganggap kegagalan disebabkan kurangnya kemampuan yang ia miliki.

d. Perwujudan dari keterampilan yang dimiliki.

Banyak penelitian membuktikan bahwa *self efficacy* dapat meningkatkan kualitas dari fungsi psikososial seseorang (Bandura, 1986). Seseorang yang memandang dirinya sebagai orang yang *self efficacy*-nya tinggi akan membentuk tantangan-tantangan terhadap dirinya sendiri yang menunjukkan minat dan keterlibatan dalam suatu

kegiatan. Mereka akan meningkatkan usaha jika kinerja yang dilakukan mengalami kegagalan dalam mencapai tujuan, menjadikan kegagalan sebagai pendorong untuk mencapai keberhasilan, dan memiliki tingkat stres yang rendah bila menghadapi situasi yang menekan. Individu yang memiliki *self efficacy* rendah biasanya akan menghindari tugas yang sulit, sedikit usaha yang dilakukan dan mudah menyerah menghadapi kesulitan, mengurangi perhatian terhadap tugas, tingkat aspirasi rendah, dan mudah mengalami stress dalam situasi yang menekan.

2.2.3 Dimensi Self Efficacy

Bandura mengemukakan bahwa ada 3 macam dimensi *self efficacy* yaitu *magnitude*, *strength*, dan *generally* (Lenz & Badget, 2002; Pajares & Urdan, 2006) :

a. *Magnitude*

Magnitude merupakan dimensi *self efficacy* yang mengacu pada tingkat kesulitan tugas yang diyakini seseorang dapat diselesaikannya. Individu dengan *magnitude self efficacy* yang tinggi, akan mampu menyelesaikan tugas yang sulit. Sedangkan individu dengan *magnitude self efficacy* yang rendah akan menilai dirinya hanya mampu melaksanakan perilaku yang mudah dan sederhana.

b. Keluasan (*generality*)

Dimensi ini berkaitan dengan penguasaan individu terhadap bidang atau tugas pekerjaan. Individu dapat menyatakan dirinya memiliki *self-efficacy* pada aktivitas yang luas, atau terbatas pada fungsi domain tertentu saja. Individu dengan *self-efficacy* yang tinggi akan

mampu menguasai beberapa bidang sekaligus untuk menyelesaikan suatu tugas. Individu yang memiliki *self-efficacy* yang rendah hanya menguasai sedikit bidang yang diperlukan dalam menyelesaikan suatu tugas

c. Kekuatan (strength)

Dimensi yang ketiga ini lebih menekankan pada tingkat kekuatan atau kemantapan individu terhadap keyakinannya. *Self-efficacy* menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan individu akan memberikan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan individu. *Self-efficacy* menjadi dasar dirinya melakukan usaha yang keras, bahkan ketika menemui hambatan sekalipun

2.2.4 Sumber- Sumber Yang Mempengaruhi Self Efficacy

Menurut Bandura (1997) ada sumber informasi utama yang mempengaruhi *self efficacy* dapat diperoleh dari 4 prinsip sumber informasi yaitu :

a. Pencapaian kinerja (*Performance accomplishment*)

Hasil yang didapatkan secara nyata merupakan sumber penting tentang informasi *self efficacy* karena didasari oleh pengalaman otentik yang telah dikuasai (Bandura, Adam, & Beyer; Biran & Wilson; Feltz, Landers, & Raeder, dalam Bandura, 1986). Keberhasilan yang diperoleh akan membawa seseorang pada tingkat *self efficacy* yang lebih tinggi, sedang kegagalan akan merendahkan *self efficacy*, terutama jika kegagalan tersebut terjadi pada awal pengerjaan tugas dan bukan disebabkan oleh kurangnya usaha atau juga karena hambatan dari faktor eksternal. Keberhasilan yang terjadi karena

bantuan dari faktor eksternal atau keberhasilan yang dicapai dianggap bukan sebagai hasil dari kemampuan sendiri tidak terlalu memberikan pengaruh terhadap peningkatan *self efficacy*. Besarnya nilai yang diberikan dari pengalaman baru tergantung pada sifat dan kekuatan dari persepsi diri yang ada sebelumnya. Setelah *self efficacy* terbentuk karena keberhasilan yang berulang, kegagalan yang muncul tidak memberikan dampak yang besar terhadap penilaian individu terhadap kemampuannya.

b. Pengalaman orang lain (*vicarious experience*)

Self efficacy dapat juga dipengaruhi karena pengalaman dari orang lain. Individu yang melihat atau mengamati orang lain yang mencapai keberhasilan dapat menimbulkan persepsi *self efficacy*-nya. Dengan melihat keberhasilan orang lain, individu dapat meyakinkan dirinya bahwa ia juga bisa untuk mencapai hal yang sama dengan orang yang dia amati. Ia juga meyakinkan dirinya bahwa jika orang lain bisa melakukannya, ia juga harus dapat melakukannya. Jika seseorang melihat bahwa orang lain yang memiliki kemampuan yang sama ternyata gagal meskipun ia telah berusaha dengan keras, maka dapat menurunkan penilaiannya terhadap kemampuan dia sendiri dan juga akan mengurangi usaha yang akan dilakukan (Brown & Inouye, dalam Bandura, 1986).

Ada kondisi-kondisi dimana penilaian terhadap *self efficacy* khususnya sensitif pada informasi dari orang lain. Pertama adalah ketidakpastian mengenai kemampuan yang dimiliki individu. *Self efficacy* dapat diubah melalui pengaruh modeling yang relevan ketika

seseorang memiliki sedikit pengalaman sebagai dasar penilaian kemampuannya. Karena pengetahuan yang dimiliki tentang kemampuan diri sendiri sangat terbatas, maka individu tersebut lebih bergantung pada indikator yang dicontohkan (Takata & Takata, dalam Bandura, 1986). Kedua adalah penilaian *self efficacy* selalu berdasarkan kriteria dimana kemampuan dievaluasi (Festinger; Suls & Miller, dalam Bandura, 1986). Kegiatan yang bisa memberikan informasi eksternal mengenai tingkat kinerja dijadikan dasar untuk menilai kemampuan seseorang. Tetapi, sebagian besar kinerja tidak memberikan informasi yang cukup memenuhi, sehingga penilaian *self efficacy* diukur melalui membandingkannya dengan kinerja dari orang lain (Bandura, 1986)

c. Persuasi verbal (*Social Persuasion*)

Persuasi verbal digunakan untuk memberikan keyakinan kepada seseorang bahwa ia memiliki suatu kemampuan yang memadai untuk mencapai apa yang diinginkan. Seseorang yang berhasil diyakinkan secara verbal akan menunjukkan suatu usaha yang lebih keras jika dibandingkan dengan individu yang memiliki keraguan dan hanya memikirkan kekurangan diri ketika menghadapi suatu kesulitan. Namun, peningkatan keyakinan individu yang tidak realistis mengenai kemampuan diri hanya akan menemui kegagalan. Hal ini dapat menghilangkan kepercayaan orang lain kepada orang yang mempersuasi dan juga akan mengurangi *self efficacy* orang yang dipersuasi.

d. Keadaan dan reaksi fisiologis (*Physiological state and Emotional States*)

Seseorang menjadikan keadaan fisiologisnya sebagai sumber informasi untuk memberikan penilaian terhadap kemampuan dirinya. Individu merasa gejala-gejala somatik atau ketegangan yang timbul dalam situasi yang menekan sebagai pertanda bahwa ia tidak dapat untuk menguasai keadaan atau mengalami kegagalan dan hal ini dapat menurunkan kinerjanya. Dalam kegiatan yang membutuhkan kekuatan dan stamina tubuh, seseorang merasa bahwa kelelahan dan rasa sakit yang dia alami merupakan tanda - tanda kelemahan fisik, dan hal ini menurunkan keyakinan akan kemampuan fisiknya.

2.2.5 Proses-Proses Self Efficacy

Bandura (1997) menguraikan proses psikologis *self-efficacy* dalam mempengaruhi fungsi manusia. Proses tersebut dapat dijelaskan melalui cara-cara dibawah ini :

a. Proses kognitif

Dalam melakukan tugas akademik, individu menetapkan tujuan dan sasaran perilaku sehingga individu dapat merumuskan tindakan yang tepat untuk mencapai tujuan tersebut. Penetapan sasaran pribadi tersebut dipengaruhi oleh penilaian individu akan kemampuan kognitifnya.

Fungsi kognitif memungkinkan individu untuk memprediksi kejadian-kejadian sehari-hari yang akan berakibat pada masa depan. Asumsi yang timbul pada aspek kognitif ini adalah semakin efektif kemampuan individu dalam analisis dan dalam berlatih mengungkapkan ide-ide atau gagasan-gagasan pribadi, maka akan mendukung individu

bertindak dengan tepat untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Individu akan meramalkan kejadian dan mengembangkan cara untuk mengontrol kejadian yang mempengaruhi hidupnya. Keahlian ini membutuhkan proses kognitif yang efektif dari berbagai macam informasi.

b. Proses motivasi

Motivasi individu timbul melalui pemikiran optimis dari dalam dirinya untuk mewujudkan tujuan yang diharapkan. Individu berusaha memotivasi diri dengan menetapkan keyakinan pada tindakan yang akan dilakukan, merencanakan tindakan yang akan direalisasikan. Terdapat beberapa macam motivasi kognitif yang dibangun dari beberapa teori yaitu atribusi penyebab yang berasal dari teori atribusi dan pengharapan akan hasil yang terbentuk dari teori nilai-pengharapan.

Teori nilai-pengharapan memandang bahwa motivasi diatur oleh pengharapan akan hasil (*outcome expectation*) dan nilai hasil (*outcome value*) tersebut. *Outcome expectation* merupakan suatu perkiraan bahwa perilaku atau tindakan tertentu akan menyebabkan akibat yang khusus bagi individu. Hal tersebut mengandung keyakinan tentang sejauhmana perilaku tertentu akan menimbulkan konsekuensi tertentu. *Outcome value* adalah nilai yang mempunyai arti dari konsekuensi-konsekuensi yang terjadi bila suatu perilaku dilakukan. Individu harus memiliki *outcome value* yang tinggi untuk mendukung *outcome expectation*.

c. Proses afeksi

Afeksi terjadi secara alami dalam diri individu dan berperan dalam menentukan intensitas pengalaman emosional. Afeksi ditujukan dengan mengontrol kecemasan dan perasaan depresif yang menghalangi pola-pola pikir yang benar untuk mencapai tujuan. Proses afeksi berkaitan dengan kemampuan mengatasi emosi yang timbul pada diri sendiri untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Kepercayaan individu terhadap kemampuannya mempengaruhi tingkat stres dan depresi yang dialami ketika menghadapi tugas yang sulit atau bersifat bermacam. Individu yang yakin dirinya mampu mengontrol ancaman tidak akan membangkitkan pola pikir yang mengganggu. Individu yang tidak percaya akan kemampuannya yang dimiliki akan mengalami kecemasan karena tidak mampu mengelola ancaman tersebut.

d. Proses seleksi

Proses seleksi berkaitan dengan kemampuan individu untuk menyeleksi tingkah laku dan lingkungan yang tepat, sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Ketidakmampuan individu dalam melakukan seleksi tingkah laku membuat individu tidak percaya diri, bingung, dan mudah menyerah ketika menghadapi masalah atau situasi sulit. *Self-efficacy* dapat membentuk hidup individu melalui pemilihan tipe aktivitas dan lingkungan. Individu akan mampu melaksanakan aktivitas yang menantang dan memilih situasi yang diyakini mampu menanganinya. Individu akan memelihara kompetensi, minat, hubungan sosial atas pilihan yang ditentukan.

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa proses *self-efficacy* meliputi proses kognitif, proses motivasi, proses afeksi, dan proses seleksi.

2.3 Sistem Informasi Manajemen

2.3.1 Pengertian Sistem Informasi Manajemen

Sistem informasi adalah kombinasi antara prosedur kerja, informasi, orang dan teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan dalam sebuah organisasi (Alter, 1992). Sistem informasi adalah kumpulan perangkat keras dan perangkat lunak yang dirancang untuk mentransformasikan data dalam bentuk yang lebih berguna (Bodnar dan Hopwood, 1993). Lima komponen sistem informasi:

- a. *Hardware* (perangkat keras): mencakup piranti-piranti fisik seperti komputer dan *printer*.
- b. *Programs* (perangkat lunak atau *software*): sekumpulan instruksi yang memungkinkan perangkat keras untuk dapat memproses data.
- c. *Data (database)*: sekumpulan tabel, hubungan dan lain-lain yang berkaitan dengan penyimpanan data.
- d. *Procedures*: sekumpulan aturan yang dipakai untuk mewujudkan pemrosesan data dan pembangkitan keluaran yang dikehendaki.
- e. *People*: semua pihak yang bertanggung jawab dalam pengembangan sistem informasi, pemrosesan dan penggunaan keluaran sistem informasi.

Jenis sistem informasi berkaitan dengan fungsinya seperti di bawah ini (Sabarguna, 2009):

- a. Operasional: memonitor aktivitas dan transaksi dasar pada organisasi.
- b. Pengetahuan: mendukung pengetahuan dan kerja data pada organisasi.
- c. Manajemen: mendukung pemantauan, pengendalian, pengambilan keputusan dan aktivitas administratif dari manajer.
- d. Strategis: mendukung penyusunan perencanaan aktivitas jangka panjang.

Sistem Informasi Manajemen (SIM) adalah upaya organisasi yang memiliki sistem yang dapat diandalkan dalam mengolah data menjadi informasi yang bermanfaat dalam pembuatan keputusan manajemen, baik yang menyangkut keputusan-keputusan rutin maupun keputusan-keputusan strategis, dari apa yang terjadi di masa lalu, apa yang sedang terjadi, dan apa kemungkinan akan terjadi di masa depan (Kumorotomo & Margono, 2009: Serbaguna, 2005).

Tujuan Sistem Informasi Manajemen adalah meningkatkan kinerja perusahaan dengan cara meningkatkan kualitas keputusan manajerial, sehingga dapat menunjang tugas-tugas para pegawai di organisasi. Sebuah sistem informasi yang efektif akan mengumpulkan data, memberi kode, menyimpan, mensitesa dan menyajikan informasi sedemikian rupa sehingga menjawab pertanyaan operasional dan strategis yang penting (Kumorotomo & Margono, 2009).

Sistem Informasi Manajemen dapat dilaksanakan tanpa bantuan alat komputer. Akan tetapi dengan sistem manajemen yang semakin

kompleks di dalam organisasi modern, dan juga melihat kenyataan bahwa harga perangkat keras maupun lunak komputer relatif semakin murah serta unsur mesin komputer tidak dapat diabaikan peranannya, maka setiap pembahasan tentang Sistem Informasi Manajemen modern sekarang ini akan melibatkan pembahasan tentang sistem komputer (Kumorotomo & Margono, 2009; McLeod dan Schell, 2008).

2.3.2 Keuntungan Sistem Informasi Manajemen

Keuntungan Sistem Informasi Manajemen antara lain :

- a. Meningkatkan kemudahan memperoleh data
- b. Menjamin tersedianya kualitas dan keterampilan dalam memanfaatkan sistem informasi secara kritis
- c. Pemahaman fungsi bisnis yang lebih baik
- d. Komunikasi yang lebih baik
- e. Pembuatan keputusan dengan lebih banyak informasi
- f. Analisa masalah yang lebih baik dan pengawasan yang lebih baik.

Sistem Informasi Manajemen merupakan sumber daya strategis utama, memantau perubahan lingkungan, mengidentifikasi ancaman persaingan, dan membantu implementasi, evaluasi dan pengawasan strategi (Kumorotomo & Margono, 2009; McLeod & Schell, 2008).

2.3.3 Komponen Sistem Informasi Manajemen

Sistem Informasi Manajemen yang efektif akan terdiri atas komponen : manusia/ pemakai (*user*), tujuan masukan, proses, keluran, data, teknologi (perangkat keras dan perangkat lunak komputer), model untuk analisis, serta pengendali (Kumorotomo & Margono, 2009; David,

2004). Komponen-komponen ini saling berkaitan, bila data salah, maka hasilnya akan menunjukkan informasi yang salah pula. Informasi yang canggung seperti angka statistik yang rumit, tidak ada gunanya bila pemakai tidak dapat mengerti, maka komponen ini harus dipertimbangkan secara keseluruhan.

2.4 Sistem Informasi Keperawatan

2.4.1 Pengertian Sistem Informasi Keperawatan

Sistem Informasi Keperawatan merupakan area khusus yang mengintegrasikan ilmu keperawatan, ilmu komputer, dan ilmu informasi untuk mengatur dan mengkomunikasikan data, informasi, dan pengetahuan dalam praktek keperawatan (Potter & Perry, 2010). Malliarou dan Zyga (2009) mendefinisikan Sistem Informasi Keperawatan sebagai bagian sistem informasi pelayanan kesehatan dari aspek keperawatan yang merupakan dari bagian pemeliharaan catatan keperawatan. Sistem ini digunakan untuk mengkaji kondisi pasien, menyiapkan perencanaan perawatan, intervensi yang spesifik, dokumen perawatan, kriteria hasil, dan kualitas control dari pelayanan keperawatan yang telah diberikan terhadap pasien.

Menurut Jasun (2006) hal-hal yang harus dipersiapkan dalam penerapan SIM Keperawatan ialah:

- a. *Hard Ware* merupakan perangkat keras berupa *PC* atau *CPU* pada masing-masing ruang implementasi, yang terhubung dengan jaringan.
- b. *Printer* digunakan untuk mencetak dokumen yang telah dibuat.

- c. *Note Book* atau *Laptop* digunakan untuk memasukan data-data saat pengkajian di samping pasien. Dengan menggunakan *Note Book* diharapkan pengkajian menjadi valid.
- d. *WiFi* adalah perangkat keras untuk menghubungkan *Note Book* dengan jaringan, sehingga tidak menggunakan kabel, tapi dengan *wireless*.
- e. *Soft Ware*
Program yang dibuat sesuai dengan kebutuhan perawat.
- f. *Brain Ware*
Pembentukan *Mind Set* bukan sesuatu yang mudah bagi perawat. Istilah gagap teknologi, tidak percaya diri dengan membawa *Note Book* ke hadapan pasien, merasa repot dan lain-lain akan menjadi faktor penentu yang cukup signifikan bagi keberhasilan penerapan SIM Keperawatan.
- g. *Skill*
Keterampilan perawat juga merupakan faktor penting yang tidak bisa diabaikan, mengingat standar yang dipakai adalah standar internasional. Bahasa label dalam NIC adalah sesuatu yang baru, belum populer disamping membutuhkan pemahaman yang cukup mendalam.

2.4.2 Desain Sistem Informasi Keperawatan

Sistem Informasi Keperawatan pada dasarnya memiliki 2 desain yaitu tradisional dan maju. Desain proses keperawatan merupakan bentuk yang paling tradisional. Desain ini mengatur dokumentasi dalam format yang telah ditetapkan seperti pengkajian rawat inap dan pasca operasi, daftar masalah, rencana perawatan, instruksi rencana pemulangan, dan

daftar intervensi. Sistem yang lebih maju disertakan bahasa keperawatan standar seperti diagnosis keperawatan NANDA, NIC, dan NOC (Perres et al, 2010; Potter & Perry, 2010).

2.4.3 Fungsi Sistem Informasi Keperawatan

Sistem informasi keperawatan dibutuhkan untuk memenuhi aspek teknik, keilmuan, legal dan dokumen etik (Peres et al, 2010). Tugas utama dari proses pelayanan keperawatan meliputi proses pelayanan keperawatan kepada pasien, manajemen bangsal, komunikasi dan kerjasama dengan profesi kesehatan lain, dan pendidikan serta proses penelitian. Proses pelayanan keperawatan pasien meliputi semua tindakan administrasi yang dilakukan oleh perawat. Intervensi perawat menggambarkan aktivitas dan perilaku yang digunakan untuk memberikan tindakan keperawatan (Malliarou & Damigou, 2007).

2.4.4 Tujuan Sistem Informasi Keperawatan

Sistem informasi keperawatan yang efektif memiliki tujuan yaitu:

- a. Sistem tersebut mendukung fungsi dan kerja perawat dengan memberikan fleksibilitas penggunaan sistem untuk meninjau data dan mengumpulkan informasi, memberikan pelayanan kepada pasien, dan mendokumentasikan kondisi pasien.
- b. Buku dari efisiensi dan jaminan *financial reimbursement*
- c. Mendukung dan meningkatkan praktik keperawatan melalui perbaikan akses informasi, komunikasi antar petugas kesehatan untuk memastikan pemberian perawatan yang aman dan alat pengambilan keputusan klinis (Habda et al, 2005; Malliarou & Zyga, 2009).

2.4.5 Keuntungan Sistem Informasi Keperawatan

Keuntungan dari Sistem Informasi Keperawatan diantaranya adalah:

- a. Peningkatan waktu bersama pasien
- b. Menciptakan komunikasi yang efektif diantara tim profesi kesehatan
- c. Akses informasi yang lebih baik
- d. Peningkatan kualitas dokumentasi
- e. Penurunan jumlah kesalahan
- f. Penurunan penggunaan kertas dan biaya rawat rumah sakit
- g. Merupakan alat yang otomatis dalam dokumentasi keperawatan
- h. Seragamnya standar dari pelayanan, pembentukan data klinis dasar yang sama
- i. Proses keperawatan peningkatan kepuasan kerja perawat
- j. Ketaatan denga lembaga akreditasi
- k. Dapat mengukur kualitas untuk jaminan mutu pelayanan keperawatan (Hebda et al, 2005; Mahler et al, 2007; Malliarou & Zyga, 2009)

2.5 Self Efficacy dalam Penggunaan Sistem Informasi Manajemen

Self efficacy memberikan keberhasilan penerapan (aplikasi) dalam berbagai bidang, dimanan organisasi memberikan kebebasan kepada individu (memiliki otonomi yang luas). *Self efficacy* juga cocok digunakan dalam studi yang berhubungan dengan konteks teknologi, dalam hal ini adalah Sistem Informasi Manajemen Asuhan Keperawatan. Sebagai contoh Malliarou dan Zyga (2009) mengemukakan keuntungan dari sistem informasi keperawatan yaitu meningkatkan waktu perawat bersama pasien, mengurangi penggunaan kertas, merupakan alat yang otomatis dalam

dokumentasi keperawatan, seragamnya standar dari pelayanan dan proses keperawatan, mengurangi biaya, dan dapat mengukur kualitas asuhan keperawatan.

Self efficacy dalam penggunaan Sistem Informasi Manajemen adalah kepercayaan pengguna (*user*) bahwa dia mampu untuk menggunakan sistem informasi, yang akan memperlihatkan pengaruh yang kuat terhadap pengguna dalam mengadopsi sistem informasi tersebut (Lending & Dillon, 2007). Sedangkan *self efficacy* dalam menggunakan komputer sebagai komponen dari sistem informasi, dihubungkan dengan kemampuan seseorang dalam menggunakan komputer sesuai dengan cara yang diinginkan. *Self efficacy* terhadap sistem informasi diperkenalkan oleh Compeau dan Higgins pada tahun 1995 berdasarkan teori kognitif Bandura (1986). Compeau dan Higgins memperkenalkan reaksi individu terhadap teknologi informasi yang akan mempengaruhi *self efficacy* individu tersebut dalam menggunakan teknologi. Hasil penelitian Compeau dan Higgins telah memperlihatkan bahwa *self efficacy* memiliki pengaruh yang kuat dalam banyak aspek terhadap individu yang menggunakan sistem informasi. Pengaruh *self efficacy* tersebut pada sikap terhadap sistem komputer, seperti kemudahan dalam menggunakan dan kemanfaatannya, serta terhadap perilaku dalam menggunakan pada awal adopsi (Lending & Dillon, 2007)

Ada beberapa hal yang mempengaruhi *self efficacy* individu dalam menggunakan komputer. Faktor tersebut meliputi jenis kelamin, tingkat pendidikan, kepemilikan komputer, pengalaman menggunakan komputer, orientasi, pelatihan, dukungan organisasi, dukungan manajemen, dan

perilaku dalam menggunakan komputer (Marakas, Yi & Johnson, 1998) .

Hasil riset Compeau dan Higgins (1995) menunjukkan, bahwa ada tiga faktor yang dapat mempengaruhi *Computer Self Efficacy* , yaitu:

- a. Dorongan dari pihak lain berupa persuasi verbal
- b. Pihak lain sebagai pengguna berupa mengobservasi dan meniru model perilaku
- c. Dukungan yaitu adanya dukungan dari organisasi bagi pengguna komputer

Penelitian Dillon et al. (2003) tentang faktor-faktor yang mempengaruhi *self efficacy* perawat dalam menggunakan sistem informasi klinik, menemukan bahwa faktor-faktor tersebut meliputi kefamiliaran perawat terhadap teknologi, serta keahlian dalam menggunakan sistem seperti *e-mail* dan internet. Selain itu, Ammenwerth et al. (2002) melakukan penelitian tentang faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan penggunaan (*user*) terhadap dokumentasi keperawatan berbasis komputer. Hasil penelitian tersebut menemukan dua hal yang paling berpengaruh yaitu penerimaan terhadap proses keperawatan dan *self efficacy* pengguna (*user*).

Self efficacy mempengaruhi motivasi, komitmen organisasi, kepuasan kerja, dan kinerja perawat. Pihak rumah sakit, dalam hal ini para manajer, penting untuk memperhatikan *self efficacy* perawat dalam menggunakan sistem informasi. Hal ini didukung oleh hasil penelitian Lending dan Dillon (2007) tentang efek kepercayaan diri terhadap *self efficacy* perawat dalam menggunakan sistem informasi. Hasil penelitian tersebut menyebutkan bahwa kurangnya kepercayaan diri perawat dalam

menggunakan sistem informasi dan menunjukkan hubungan dengan rendahnya *self efficacy* perawat tersebut. Sehingga disarankan agar rumah sakit dapat mengambil langkah-langkah untuk meningkatkan *self efficacy* perawat dalam menggunakan sistem informasi dengan melakukan pelatihan (training).

Hasil penelitian Barcy (2006) tentang faktor-faktor yang memfasilitasi dan menghambat perawat dalam menggunakan sistem informasi berbasis komputer rumah sakit di Australia menyatakan bahwa penggunaan komputer lebih banyak pada perawat yang memiliki *self efficacy* yang tinggi. Kemudian Zeigler (2011) melakukan penelitian tentang pengalaman penggunaan komputer oleh perawat dalam rangka melakukan praktik keperawatan. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa sebagian besar *self efficacy* perawat mendukung perawat menggunakan komputer dalam melakukan praktik keperawatan. Selain itu Munter (2007) dalam penelitiannya tentang *self efficacy* dalam penggunaan komputer oleh perawat perioperatif, menyarankan bahwa untuk lebih memahami faktor individu, salah satunya yaitu *self efficacy* perawat dalam mengadopsi teknologi komputer.

Self efficacy dalam penggunaan sistem informasi berdampak pada kepuasan kerja perawat. Hal ini dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh Abdrbo (2007) tentang faktor yang mempengaruhi penggunaan sistem informasi dan dampaknya terhadap kepuasan kerja perawat di Ohio. Hasil penelitian tersebut memperlihatkan bahwa sebagian besar perawat memiliki *self efficacy* yang tinggi dalam menggunakan komputer, dimana *self efficacy*

perawat yang tinggi tersebut berhubungan dengan tingginya kepuasan perawat dan dapat juga meningkatnya kualitas pelayanan keperawatan.



