

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Lingkungan Belajar

Lingkungan belajar memiliki pengertian sebagai kondisi atau suasana pembelajaran dilaksanakan (Walsh, 2013). Lingkungan belajar klinis menjadi hal yang krusial dalam menentukan kesuksesan seorang mahasiswa kedokteran (Lokuhetty, 2010). Lingkungan belajar klinis juga dapat diartikan sebagai suatu ruangan dimana seorang mahasiswa dapat melakukan praktikumnya sehingga, dalam institusi pendidikan dokter gigi, lingkungan belajar dapat diamati melalui *Clinical skill Laboratory* (Melrose *et al.*, 2014). *Clinical skill lab* atau laboratorium keterampilan klinis merupakan suatu lingkungan dimana peserta didik dapat menerima latihan kemampuan klinis dalam suasana yang sistematis, aman, dan terlindungi menggunakan strategi pendidikan yang efektif dan dinilai untuk kebutuhan dan pengalaman peserta didik (Ledingham dan Harden, 1998). Tujuan dari *clinical skill lab* ini tidak hanya untuk menerima dan meningkatkan kemampuan klinis peserta didik, tapi juga sebagai bantuan dalam mengubah pengetahuan teoritis mengenai *clinical medicine* menjadi kemampuan klinis yang diperlukan dalam manajemen pasien di klinik atau di rumah sakit. Dalam *clinical skill lab*, peserta didik akan diajarkan *history taking*, pemeriksaan fisik, kemampuan investigasi, pendekatan diagnosa yang masuk akal, *medical value*, *team concept*, dan *close loop feedback* menggunakan komunikasi yang efektif (Dhakal dan Dhakal, 2014).

Dalam menentukan suatu lingkungan belajar atau *clinical skill lab* baik dan mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dalam suatu lingkungan

pembelajaran dapat dilakukan pengukuran atau penilaian (Vaughan *et al*, 2014).

Pengukuran atau penilaian tersebut dapat diperhatikan melalui aspek yang harus dimiliki suatu lingkungan belajar sebagai berikut.

1. Aspek Persepsi Mahasiswa terhadap Pembelajaran

Suatu pembelajaran yang diberikan selama menempuh pendidikan di institusi kesehatan harus mampu menciptakan a) *Self Regulation Learning* (SRL) seorang mahasiswa, yaitu suatu proses aktif dimana seorang mahasiswa menentukan tujuan belajar mereka, melakukan monitor terhadap cara belajar mereka serta melakukan kontrol terhadap motivasi, tingkah laku, dan kognitif mereka. Hal tersebut menyatakan bahwa suatu proses pembelajaran seharusnya dapat memotivasi mahasiswa untuk dapat mengatur atau meregulasi cara belajar mereka secara efektif sehingga tercapai suatu prestasi belajar yang baik (Jouhari *et al*, 2015), b) *Learning style* atau cara belajar yang baik, terdapat dua jenis cara belajar yaitu *surface learning* (cara belajar yang hanya mengulangi terhadap materi pembelajaran yang telah disampaikan) dan *deep learning* (cara belajar lebih dalam dengan maksud mencapai pemahaman yang lebih). Pembelajaran yang baik seharusnya dapat menciptakan *deep learning*, karena dengan adanya *deep learning* dapat membantu seorang mahasiswa untuk mempersiapkan diri menghadapi tes atau ujian, penyelesaian masalah klinis, dan manajemen keamanan pasien (Kadri *et al*, 2011), c) Kepuasan mahasiswa terhadap pembelajaran, dapat dilihat dari kesesuaian teori atau ilmu yang diterima dengan praktikum yang akan dilaksanakan (Marshall, 1978)

2. Aspek Persepsi Mahasiswa terhadap Guru atau Dosen

Guru atau dosen juga merupakan salah satu faktor yang perlu diperhatikan dalam suatu lingkungan belajar. Guru atau dosen yang baik seharusnya mengenal seluruh mahasiswanya, tidak menunjukkan sikap *favoritism* (hanya menyukai salah seorang mahasiswa saja) melainkan harus menerima semua mahasiswa, memiliki harapan yang positif terhadap mahasiswa, memberikan *feedback* yang baik dan jelas terhadap mahasiswa, meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa, melakukan demonstrasi mengenai materi pembelajaran yang disampaikan serta mengizinkan mahasiswa untuk bertanya atau berpendapat (Ochwo, 2013). Hal ini akan membantu terciptanya interaksi yang baik antara mahasiswa dengan dosen. Interaksi yang baik ini akan meningkatkan kepuasan mahasiswa pada saat ada konsultasi akademik antara mahasiswa dan dosen yang pada akhirnya akan menjadi masukan bagi mahasiswa dalam meningkatkan hasil belajarnya (Bay dan Subido, 2014)

3. Aspek Persepsi Mahasiswa terhadap Atmosfer Pembelajaran

Atmosfer pembelajaran adalah suatu kondisi atau suasana yang tercipta selama proses pembelajaran. Lingkungan belajar yang baik seharusnya mampu menciptakan suatu atmosfer belajar yang rileks atau santai dan kondusif. Dalam upaya menciptakan atmosfer yang kondusif dan santai, lingkungan belajar dalam hal ini *clinical skill lab* dapat diatur sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif (Dalton, 1951). Salah satu yang perlu diperhatikan ialah Fleksibilitas. Fleksibilitas ialah tersedianya ruang yang dapat memberi kesempatan bagi peserta didik agar dapat berinteraksi secara leluasa

dengan model, pengajar, dan meja kerja sehingga mahasiswa dapat belajar secara efektif dan efisien (Bligh, 1995),

4. Aspek Persepsi Mahasiswa terhadap *Academic self perception*

Academic self perception adalah ramalan terhadap kemampuan diri sendiri dalam melakukan suatu hal juga mempengaruhi dalam menentukan kesuksesan seorang mahasiswa calon tenaga kesehatan (Schunk, 1991), Seorang mahasiswa yang mengetahui karakteristik dan potensi diri pribadinya akan membentuk persepsi diri dan performa akademik yang baik yang akan meningkatkan hasil belajarnya (Bacon, 2011)

5. Aspek Persepsi Mahasiswa terhadap kehidupan sosial

Kehidupan sosial diartikan sebagai cara seseorang untuk berinteraksi dengan lingkungannya. Mahasiswa dengan kehidupan sosial yang buruk biasanya menjadi seorang yang pemalu dan akan menarik diri dari komunitas yang mengakibatkan kurangnya performa dalam proses pembelajaran (Osa dan Iyamu, 2012). Salah satu hasil dari kehidupan sosial yang kurang baik ialah stress. Stress akibat kehidupan sosial dapat disebabkan kehilangan seorang teman atau keluarga. Stress juga dapat disebabkan oleh tuntutan akademis yang terlalu tinggi. Dalam upaya mengatasi stress ini, perlu adanya suatu manajemen stress khususnya dalam suatu *clinical skill lab* untuk membantu mahasiswa agar tetap memberi performa terbaik dalam pembelajaran (Siraj *et al*, 2014). Selain itu kehidupan sosial dalam bentuk interaksi yang baik antara mahasiswa juga mempengaruhi prestasi belajar seorang mahasiswa (Marshall, 1978).

2.2 Nilai Ujian *Skill Lab*

Nilai Ujian *skill lab* merupakan salah satu hasil dari cara yang digunakan untuk mengukur kemampuan klinis seorang peserta didik. Selain melalui nilai ujian *skill lab*, terdapat beberapa cara lain yang dapat digunakan untuk mengukur kemampuan klinis seorang peserta didik seperti ujian tertulis, penilaian langsung oleh supervisor, simulasi klinis, dan *portfolio* yang berisi mengenai perkembangan kemampuan peserta didik (Epstein, 2007).

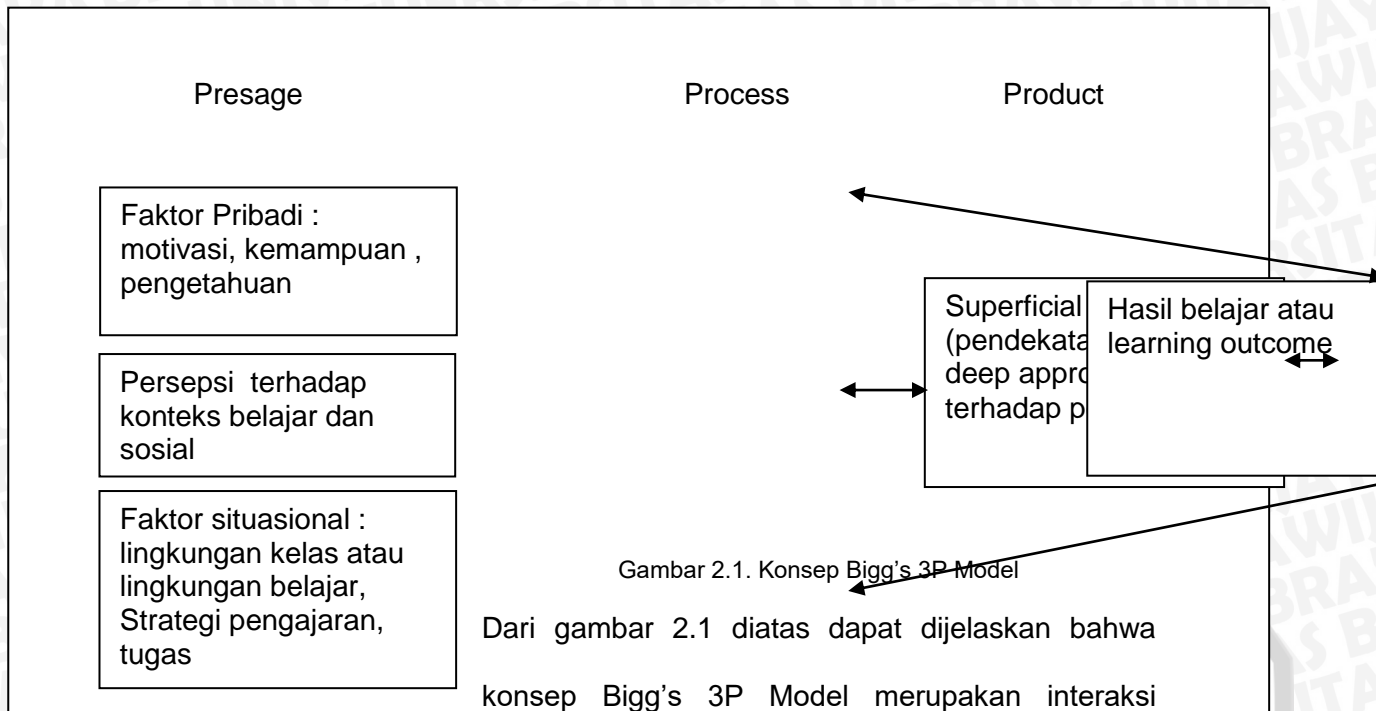
Nilai ujian *skill lab* akan menunjukkan sejauh mana keterampilan klinis yang dimiliki selama mengikuti pendidikan di institusi kesehatan. Keterampilan klinis dapat dijelaskan melalui tiga dimensi, yaitu 1) perilaku yang diperlukan untuk praktek klinis meliputi pengetahuan, keterampilan interpretasi dan pemecahan masalah, keterampilan manual dan perseptual, keterampilan komunikasi antara perorangan, dan sikap – sikap, 2) penerapan perilaku – perilaku tersebut kedalam situasi klinis dalam diagnosis, pengelolaan, dan pencegahan masalah – masalah penderita 3) masalah – masalah dan kondisi sesungguhnya yang disajikan kepada *clinician* (Cox dan Ewan, 1982).

Nilai ujian *skill lab* ini biasanya diperoleh melalui suatu simulasi klinis. Simulasi klinis ini secara khusus akan menguji keterampilan manual dan perseptual peserta didik yang meliputi prosedur anamnesis, pemeriksaan fisik, dan prosedur *diagnostic*. Dalam suatu simulasi klinis, biasanya tenaga pendidik membuat suatu *check list* yang berisi *point – point* apa saja yang harus dilakukan oleh peserta didik selama proses pemeragaan. Jumlah dari *point – point* yang berhasil dilakukan dengan benar oleh peserta didik yang akan menjadi nilai dari ujian *skill lab* seorang peserta didik (Epstein, 2007).

Program Studi Pendidikan Dokter Gigi Universitas Brawijaya memiliki 7 semester yang harus dilewati selama pendidikan akademis sebelum memasuki pendidikan profesi (*coass*). Setiap semester tersebut terdiri dari dua blok. Dalam penelitian ini, secara khusus akan dibahas mengenai blok 11 dan 12 yang terdapat di semester 6. Secara umum, yang menjadi judul dari blok 11 ialah Oromaksilofasial 1, sedangkan untuk blok 12 berjudul Oromaksilofasial 2. Pada blok Oromaksilofasial 1 terdapat 3 jenis *skill lab* salah satunya ialah Prostodonsia 1 yang membahas pembuatan gigi tiruan jembatan, pembuatan mahkota tiruan penuh, dan restorasi pasca perawatan saluran akar sedangkan untuk blok Oromaksilofasial 2 terdapat 2 jenis *skill lab* salah satunya ialah Prostodonsia 2 yang membahas mengenai pembuatan gigi tiruan lengkap, gigi tiruan sebagian lepasan, dan problema pasca insersi gigi tiruan serta penanggulangannya. Jumlah sks untuk masing – masing *skill lab* yaitu 1 sks untuk Prostodonsia 1 dan 1.5 sks untuk Prostodonsia 2. Pada setiap akhir blok, dilaksanakan ujian *skill lab* melalui simulasi klinis yang dinilai langsung oleh instruktur atau dosen sesuai daftar *checklist* yang harus dilakukan mahasiswa selama proses ujian atau simulasi berlangsung (Akademik PDG UB, 2015).

2.3 Interaksi antara Lingkungan Belajar dan Nilai Ujian *Skill Lab*

Interaksi antara lingkungan belajar dan nilai ujian *skill lab* dapat dilihat melalui konsep Bigg's 3P Model sebagai berikut.



Gambar 2.1. Konsep Bigg's 3P Model

Dari gambar 2.1 diatas dapat dijelaskan bahwa konsep Bigg's 3P Model merupakan interaksi

antara faktor internal dan faktor eksternal yang mempengaruhi proses belajar yang dapat disederhanakan menjadi.

- 1) *Presage*, merupakan bagian awal dari suatu proses pembelajaran yang terdiri dari faktor pribadi (motivasi, kemampuan, dan pengetahuan) dan faktor situasional (lingkungan belajar),
- 2) *Process*, merupakan bagian dimana mahasiswa mulai melakukan pendekatan terhadap apa yang sedang dipelajari terdiri dari *surface approach* merupakan pendekatan yang dilakukan hanya untuk memenuhi tujuan belajar yang diharapkan dan *deep approach* merupakan pendekatan yang dilakukan berdasarkan keinginan pribadi untuk lebih memahami tujuan yang belajar diharapkan,
- 3) *Product*, merupakan bagian akhir dari suatu proses pembelajaran atau learning outcomes yang merupakan hasil *learning process* yaitu prestasi belajar (Hsien-Tsai, 2006). Interaksi dari faktor pribadi dengan faktor situasional dengan seseorang akan membentuk seseorang

tersebut untuk melakukan pendekatan terhadap apa yang dipelajari yang akhirnya akan menghasilkan suatu *learning outcome* yaitu nilai ujian *skill lab*.

Selain itu menurut Byrne, Hattie, dan Frasser seperti yang dikutip oleh Chan (2002), menyatakan bahwa lingkungan belajar yang ideal merupakan salah satu hal yang dapat menghasilkan atau memberikan suatu pembelajaran dan prestasi yang maksimal. Dalam dunia pendidikan kesehatan, tercapainya suatu lingkungan belajar klinis yang ideal tersebut akan menyebabkan materi pembelajaran atau teori yang didapat akan saling melengkapi satu sama lain dengan praktikum yang dilaksanakan sehingga didapatkanlah suatu hasil belajar dalam bentuk nilai ujian *skill lab* yang maksimal (Papp *et al.*, 2003).

2.4 Kompetensi

Kompetensi adalah suatu karakteristik seseorang yang menunjukkan kinerja terbaik dalam suatu pekerjaan (Agung, 2007). Kompetensi perlu dimiliki oleh setiap orang untuk menunjukkan bahwa mereka mampu melakukan pekerjaan yang diberikan kepada mereka. Begitu juga dengan seorang tenaga kesehatan, untuk memberikan pelayanan yang terbaik kepada masyarakat, tentu mereka juga harus memiliki kompetensi yang baik pula.

Salah satu profesi tenaga kesehatan yang membutuhkan kompetensi ialah dokter gigi. Kompetensi ini dapat dicapai dengan mengikuti pendidikan di suatu institusi pendidikan kedokteran gigi. Dalam upaya mencapai kompetensi tersebut, setiap institusi tentu memiliki standar kompetensi masing-masing. Standar kompetensi tersebut biasanya disusun dalam suatu kurikulum yang telah disesuaikan dengan visi misi Institusi dan kebutuhan masyarakat di wilayah masing – masing (KKI, 2006). Program Studi Pendidikan Dokter Gigi Universitas

Brawijaya juga menetapkan standar kompetensi untuk lulusan dokter gigi yang dinyatakan dalam beberapa point sebagai berikut.

- 1) Profesionalisme
- 2) Penguasaan Ilmu Pengetahuan Kedokteran dan Kedokteran Gigi
- 3) Pemeriksaan Fisik secara umum dan Sistem Stomatognatik
- 4) Pemulihan Fungsi Sistem Stomatognatik
- 5) Kesehatan Gigi dan Mulut Masyarakat
- 6) Manajemen Praktik Kedokteran Gigi
- 7) Muatan Lokal/Unggulan : Nanoteknologi Kedokteran Gigi, Kedaruratan Medik (Kedokteran Emergensi)

Berdasarkan keterangan Pedoman Ranah Kompetensi, semua kompetensi tersebut diatas harus memenuhi semua aspek Kognitif, Psikomotorik, dan Afektif. Aspek Psikomotorik menurut Segitiga Ketrampilan Miller harus memenuhi beberap kategori yaitu 1) Teori (*Knows What*) menyatakan bahwa mahasiswa memahami pengetahuan atau kompetensi apa yang harus dikuasai agar dapat melakukan suatu tindakan 2) Cara (*Knows How*), mahasiswa mengetahui bagaimana cara menggunakan atau mengimplementasikan pengetahuan yang dimilikinya dalam melakukan suatu tindakan 3) Simulasi (*Shows How*), Mahasiswa mampu menunjukkan bahwa ia dapat melakukan tindakan dalam suatu lingkungan simulasi dengan berdasarkan pengetahuan/teori yang dipahaminya, mendemonstrasikan keterampilan yang dimilikinya dalam suatu simulasi 4) Melakukan (*Does*), Mahasiswa mampu melakukan dan mengimplementasikan ketrampilan yang dimilikinya dalam situasi

keseharian yang sederhana 5) Penguasaan Keterampilan (*Mastery*), Mahasiswa mampu menguasai kompetensi dan mampu melakukan keterampilannya dalam situasi keseharian yang kompleks (Akademik PDG UB, 2012). Semua kategori tersebut diatas dapat diukur melalui hasil belajar atau prestasi belajar selama mengikuti pendidikan yang dinilai melalui ujian *skill lab* atau dapat juga dinyatakan bahwa nilai ujian *skill lab* adalah suatu alat ukur kompetensi.

