

Persepsi Mahasiswa terhadap Faktor Penunjang Pembelajaran dalam Skills Lab

Student Perceptions towards Supporting Learning Factors in Skills Lab

Farha Naili Fawzia, Ari Probandari, Suyatmi

Faculty of Medicine, Sebelas Maret University

ABSTRAKS

Pendahuluan: Kompetensi keterampilan klinis adalah salah satu area kompetensi yang harus dicapai lulusan institusi pendidikan kedokteran. Sebagai upaya mencapai kompetensi keterampilan klinis bagi mahasiswa didiknya, Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret (UNS) menyelenggarakan kegiatan Skills Lab. Dalam kegiatan pembelajaran keterampilan klinis, terdapat berbagai komponen yang dapat menunjang pembelajaran. Studi ini bertujuan untuk meneliti persepsi mahasiswa terhadap faktor penunjang pembelajaran dalam Skills Lab.

Metode penelitian: Penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan di Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret Surakarta pada Oktober-November 2016. Partisipan pada penelitian ini adalah mahasiswa tahun kedua, ketiga, dan keempat Fakultas Kedokteran UNS. Metode pengumpulan data melalui Focus Group Discussion (FGD) dan wawancara mendalam. Analisis data dilakukan melalui content analysis. Validasi data dilakukan dengan metode triangulasi, peer debriefing, dan member checking.

Hasil penelitian: Terdapat berbagai faktor yang memiliki pengaruh dalam pembelajaran Skills Lab. Beberapa yang muncul dalam penelitian ini adalah instruktur, kurikulum, mahasiswa, modul, sarana-prasarana, dan tata kelola Skills Lab. Menurut mahasiswa seorang instruktur harus memiliki karakter yang baik, memiliki keterampilan komunikasi dan interpersonal, berkompetensi dalam keilmuan, dan memiliki keterampilan dan metode yang sesuai dalam mengajar. Dalam menunjang pembelajaran Skills Lab, kurikulum blok dan Skills Lab harus terintegrasi dan selaras. Selain itu butuh juga perbaharuan kurikulum agar tetap sesuai dengan perkembangan dunia medis. Mahasiswa sendiri memiliki pengaruh dalam menciptakan pembelajaran yang efektif. Mahasiswa idealnya memiliki motivasi, prior knowledge yang mumpuni, serta sikap dan perilaku yang baik dalam kegiatan belajar-mengajar. Modul serta sarana prasarana dalam Skills Lab juga menjadi penunjang ketika fasilitas tersebut tersedia dan adekuat. Tata kelola Skills Lab juga tak kalah penting. Berbagai kegiatan penunjang seperti kegiatan monitoring-evaluasi dan pembekalan instruktur dirasa perlu diadakan.

Simpulan penelitian: Dalam perspektif mahasiswa, terdapat berbagai faktor yang berpengaruh dalam pembelajaran, diantaranya adalah instruktur, kurikulum, mahasiswa, modul, sarana-prasarana, dan tata kelola dalam Skills Lab.

Kata kunci: faktor penunjang pembelajaran, Skills Lab, pembelajaran keterampilan

ABSTRACT

Introduction: *Clinical skills competence is one of areas of competence to be achieved by graduate of medical education institutions. As an effort to achieve clinical skills competency for the students, Medical Faculty of Universitas Sebelas Maret (UNS) establishes Skills Lab. In learning clinical skills, there are various components that can support learning. Therefore this study aimed to explore students' perceptions of the supporting learning factors in the Skills Lab.*

Methods: *This study was a qualitative research which conducted in Medical Faculty of Universitas Sebelas Maret on October-November 2016. The study participants were the second year, third year, and fourth year students of Medical Faculty of Sebelas Maret University. The method of collecting data was by focus group discussion (FGD) and in-depth interview. The data was analyzed by content analysis. Data validation using triangulation method, peer debriefing, and member checking.*

Result: *There are various factors influencing on learning in Skills Lab. Several factors were found in this study was instructor, curriculum, students, modules, infrastructure, and system in Skills Lab. According to student, an instructor must have a good character, good communication and interpersonal skills, competence in science, and have the appropriate skills and methods in teaching. In supporting learning, Skills Lab and blocks curriculum should be integrated and aligned. In addition, curriculum also has to be up to date with the development of the medical world. Students themselves have an influence in creating an effective learning. Students ideally should have motivation, adequate prior knowledge, and the attitudes and behavior in both the teaching and learning activities. Modules as well as infrastructure in the Skills Lab also act as a support when such facilities are available and adequate. System in Skills Lab is equally important. Various supporting activities such as monitoring-evaluation activities, and training of instructors need to be improved.*

Conclusion: *In the perspective of a student, there are various factors that influence learning, including the instructors, curriculum, students, modules, infrastructure, and system in the Skills Lab.*

Keywords: *supporting learning factors, Skills Lab, skills learning*

PENDAHULUAN

Clinical Skills Laboratory (CSL) atau yang biasa disingkat *Skills Lab* adalah sebuah model pembelajaran di tingkat sarjana kedokteran yang bertujuan untuk memberikan pembelajaran keterampilan klinis seawal mungkin.(1) *Skills Lab* membantu mahasiswa mencapai kompetensi penguasaan teknik keterampilan klinis yang diperlukan dan dinilai benar sebelum praktik langsung ke pasien yang sesungguhnya. Kompetensi “keterampilan klinis” meliputi anamnesis, pemeriksaan fisik, pemeriksaan klinis, penggunaan penalaran diagnostik, kesempurnaan prosedur, komunikasi efektif, kerja tim, dan profesionalisme .(2)

Nurini et al.(3) menjelaskan bahwa dalam *Skills Lab* mahasiswa dapat belajar keterampilan klinis dalam suasana laboratorium, tidak terjadi kontak dokter-pasien seperti halnya di rumah sakit. Hal ini dapat mencegah tindakan yang merugikan pasien ketika mahasiswa melakukan kesalahan saat berlatih keterampilan klinis. Kegiatan *Skills Lab* biasanya menggunakan alat simulator sebagai pengganti pasien yang sesungguhnya. Simulator ini dapat berupa model bagian tubuh yang terbuat dari

plastik, simulator manekin, pasien simulasi, atau alat simulasi berbasis komputer.(2)

Strand et al.(4) menjelaskan bahwa *Skills Lab* memfasilitasi peralihan dari teori ke praktik. Sarana dan prasarana yang disediakan *Skills Lab* dapat membantu mahasiswa berlatih keterampilan yang telah diketahuinya. Oleh karena itu, *Skills Lab* menjadi jembatan kesenjangan antara “*knowing*” dan “*doing*”.

Terdapat beberapa komponen yang diperlukan dalam pembelajaran *Skills Lab*. Komponen tersebut terdiri dari ruangan-ruangan yang memiliki berbagai fungsi sesuai kebutuhan *Skills Lab*, simulator, sumber daya manusia seperti staf administrasi dan pengajar, konten pembelajaran, dan anggaran.(2,5)

Pencapaian pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor. Tetapi yang terpenting adalah keterlibatan dari mahasiswa. Ini dipengaruhi oleh motivasi dan persepsi relevansi. Motivasi dan persepsi relevansi itu kemudian dipengaruhi oleh mahasiswa itu sendiri dan lingkungan belajar. Lingkungan belajar ini terdiri dari kurikulum, metode pembelajaran, kualitas pengajaran,

kualitas guru, dan fasilitas. (6)

Seperti yang telah disebutkan, dalam mencapai tujuan pembelajaran terdapat berbagai faktor yang dapat mempengaruhi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meneliti faktor apa saja yang berpengaruh terhadap pembelajaran yang efektif di *Skills Lab* dalam persepsi mahasiswa.

SUBJEK DAN METODE

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan di Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret Surakarta pada Oktober-November 2016. Partisipan pada penelitian ini adalah mahasiswa tahun kedua, tahun ketiga, dan tahun keempat Program Studi Kedokteran Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret. Pengumpulan data dilakukan dengan metode *Focus Group Discussion* (FGD) dan *in-depth interview*. FGD dilakukan dengan 3 kelompok mahasiswa yang berjumlah 20 orang, masing-masing kelompok berasal dari angkatan yang sama. Sedangkan *in-depth interview* dilakukan pada 6 mahasiswa, masing-masing dua orang dari tiap angkatan.

Langkah pertama sebelum analisis data dimulai adalah transkripsi data. Melalui proses ini data audio diubah

menjadi teks. Langkah selanjutnya adalah mengeksplorasi data. Seluruh transkrip dibaca untuk mengetahui gambaran umum dan hal-hal menarik dalam teks.

Analisis data dilakukan dengan *content analysis*. Setelah eksplorasi, langkah selanjutnya adalah *open coding*. Data disegmentasi menjadi *meaning unit* berupa kalimat-kalimat yang memiliki arti. Sebuah *meaning unit* kemudian akan dilabel dan diberi kode. Selain memberikan label kode, proses koding juga bertujuan untuk memeriksa kode yang tumpang tindih dan berlebih, serta mengelompokkan kode menjadi beberapa kategori.

Validasi data menggunakan triangulasi metode yang dibuat dengan menggunakan metode pengambilan data yang berbeda yaitu wawancara dan FGD. Selain itu validasi data juga dilakukan melalui *peer debriefing* dan *member checking*. Pada proses *peer debriefing*, *debriefer* berperan membantu peneliti mencapai pemahaman yang lebih mendalam, mengartikan data, menentukan kode, kategori, serta teori yang muncul. *Member checking* dilakukan dengan melibatkan beberapa partisipan untuk memeriksa kesesuaian kode dan interpretasi.

HASIL

Ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi pembelajaran di dalam *Skills Lab*. Beberapa diantaranya yang ditemukan dalam penelitian ini adalah instruktur, kurikulum, mahasiswa, modul, sarana-prasarana, dan tata kelola dalam *Skills Lab*.

Bagi mahasiswa, untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dibutuhkan instruktur yang ideal. Beberapa karakteristik instruktur ideal yang disebutkan mahasiswa antara lain terkait karakter, keterampilan komunikasi dan interpersonal, kompetensi keilmuan, dan keterampilan serta metode pengajarnya dalam *Skills Lab*. Dalam hal kurikulum, mahasiswa mengharapkan adanya integrasi kurikulum dan perbaharuan kurikulum. Kaitannya dengan mahasiswa, partisipan menyatakan bahwa motivasi, sikap dan perilaku, serta *prior knowledge* mahasiswa memiliki pengaruh terhadap instruktur dalam mengajar di SL. Selain kedua hal yang telah disebutkan, menurut partisipan, ketersediaan modul dan konten modul juga memiliki pengaruh terhadap instruktur. Hal lainnya adalah sarana-prasarana, terutama ketersediaan alat, perawatannya, dan mampu digunakannya alat secara fungsional. Terakhir,

partisipan juga menyebutkan bahwa tata kelola dalam *Skills Lab* juga memiliki peran dalam pengaruhnya terhadap instruktur. Diantaranya adalah adanya pembekalan instruktur, monitoring dan evaluasi instruktur, dan komunikasi antara instruktur dan pihak administrasi kantor *Skills Lab*.

Tabel 1. Faktor pembelajaran efektif dalam Skills Lab

Kategori	Kode
Instruktur	Karakter keterampilan komunikasi dan interpersonal kompetensi keilmuan keterampilan mengajar dan metode pembelajaran
Kurikulum	integrasi kurikulum perbaharuan kurikulum
Mahasiswa	Motivasi <i>prior knowledge</i> sikap dan perilaku mahasiswa
Modul	ketersediaan modul konten modul
Sarana-prasarana	alat dapat digunakan alat terawat alat tersedia fasilitas lainnya
Tata kelola <i>Skills Lab</i>	komunikasi admin SL monev instruktur pembekalan instruktur

Instruktur

Partisipan mengungkapkan bahwa seorang instruktur yang ideal adalah yang

memiliki kemauan dalam membimbing dan mengajar, serta bersungguh-sungguh. Selain itu, instruktur yang ideal adalah yang dapat menjadi panutan dan menjadi contoh.

“dia [instruktur] sebagai guidancenya, sebagai patokan atau panutan”

Menurut mahasiswa, seorang instruktur *Skills Lab* juga harus memiliki keterampilan komunikasi dan interpersonal, seperti interaktif saat mengajar. Selain itu, untuk menunjang pembelajaran, instruktur juga harus memiliki keahlian bidang yang sesuai dengan topik. Instruktur harus berpengetahuan yang mendalam terkait suatu keterampilan. Tidak hanya pengetahuan yang mendalam, seorang instruktur juga harus memiliki wawasan hingga pengetahuan dasar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bagi mahasiswa, mengajar di kuliah berbeda dengan di *Skills Lab*. oleh karena itu instruktur sebaiknya memiliki metode mengajar khusus. Banyak dari mahasiswa setuju jika instruktur menerapkan demonstrasi, simulasi, dan evaluasi berupa *feedback* saat pembelajaran keterampilan di *Skills Lab*.

“sepatutnya instruktur itu memberikan contoh praktik keterampilan dari awal sampai akhir”

Kurikulum

Hal yang paling dipermasalahkan oleh mahasiswa terkait kurikulum adalah belum sejalanannya komposisi kurikulum dalam *Skills Lab* dengan kurikulum blok. Mahasiswa merasakan beberapa topik SL sudah diberikan terlebih dahulu sebelum mahasiswa menjalani bloknya. Hal ini dirasa kurang efektif karena keterampilan itu dibangun atas dasar pengetahuan teori terlebih dahulu. Ketika pelajaran keterampilan diberikan sebelum mahasiswa memiliki pengetahuan dasar maka akan sulit untuk menghubungkan praktik keterampilan dengan teori dasar, alasan klinis, dan praktik klinisnya. Salah satu mahasiswa menyatakan:

“Namanya juga skills, skills butuh teori. Kamu mau ikut skills tapi nggak tau teorinya itu ibarat mau melakukan sirkumsisi, tapi nggak tau anatomi penis, terus kamu mau gunting apa?”

Mahasiswa

Dalam pembelajaran *Skills Lab*, mahasiswa juga dapat mempengaruhi pembelajaran. Faktor dari mahasiswa diantaranya adalah faktor motivasi, *prior*

knowledge mahasiswa, dan sikap serta perilaku mereka terhadap instruktur.

Motivasi mahasiswa merupakan salah satu faktor dari mahasiswa. Motivasi ini berwujud kemauan untuk belajar dan mengikuti *Skills Lab* sesuai aturan, menerapkan PBL, menerapkan belajar mandiri dengan membangun pengetahuan dan teori sendiri sebelum memulai belajar keterampilan dalam *Skills Lab*.

Jika belajar mandiri dan belajar aktif dapat diterapkan maka ini akan membentuk *prior knowledge* pada mahasiswa. *Prior knowledge* ini akan berguna saat pembelajaran SL. Jika mahasiswa sebelum menghadiri SL sudah memiliki *prior knowledge* yang cukup maka hal ini akan memudahkan instruktur dalam penyampaian ilmu sebab instruktur tidak perlu banyak menjelaskan ulang kembali teori-teori sehingga dapat lebih fokus ke pembelajaran keterampilan. Seorang mahasiswa berkata:

“terhambatnya penyampaian ilmu SL itu karena mahasiswa juga selama ini nggak baca dulu, kita nggak paham dulu fisiologi, anatomi..... salah kita karena nggak semuanya kita bisa belajar mandiri masih ingin disuapi.”

Modul

Menurut mahasiswa, modul juga memiliki pengaruh karena jika modul telat terbit dan telat didistribusikan maka mahasiswa akan kesulitan untuk belajar sebelum *Skills Lab* dimulai. Selain itu menurut mahasiswa, isi modul sebaiknya selalu diperbaharui dengan mempertimbangkan standar kompetensi lulusan pendidikan kedokteran. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh salah satu mahasiswa:

“...terus modul, misal kemarin modulnya lama nggak cetak, akhirnya mahasiswanya belum baca modul kan, dan instruktur juga jadi butuh waktu lagi untuk ngejelasin teori-teorinya.”

Sarana-prasarana

Alat melupakan salah satu komponen penting dalam *Skills Lab*. Pembelajaran topik keterampilan dalam SL banyak menggunakan alat-alat. Sangat penting bagi mahasiswa untuk mengenal, mengetahui fungsi, dan cara penggunaannya. Oleh karena itu, mahasiswa pada penelitian ini merasa bahwa pembelajaran akan menemui kesulitan ketika terdapat kendala alat, baik itu ketersediaannya, keterawatannya, atau fungsionalitasnya. Ini sesuai dengan pernyataan salah satu mahasiswa:

“kalo alatnya nggak ada kan jadi cuma bayangin doang jadi nggak enak.”

Tata kelola Skills Lab

Tata kelola dalam bagian *Skills Lab* juga menjadi salah satu komponen penting. Mahasiswa menyatakan bahwa bagian *Skills Lab* sebaiknya mengadakan monitoring dan evaluasi terhadap instruktur. monitoring dan evaluasi ini dilaksanakan dalam rangka untuk mengevaluasi kerja dan kinerja instruktur. selain itu, monitoring dan evaluasi ini juga dapat berfungsi sebagai pemantauan bagi instruktur, apakah instruktur sudah melaksanakan kegiatan *Skills Lab* sesuai dengan tujuan pembelajaran dan sesuai dengan sistem yang berlaku di *Skills Lab*.

Selain monitoring dan evaluasi, satu bentuk kegiatan lain yang dirasa mahasiswa perlu ada adalah agenda pembekalan instruktur. Dalam agenda pembekalan ini, instruktur diharapkan menyamakan persepsi terkait dengan teori dan teknis dalam praktik suatu topik keterampilan. Selain itu, dalam kegiatan pembekalan instruktur ini juga diharapkan pihak *Skills Lab* dapat menjelaskan tujuan pembelajaran suatu topik kepada para instruktur sehingga harapannya ketika mengajar instruktur

akan berpedoman pada tujuan pembelajaran tersebut. Salah satu mahasiswa menyatakan:

“siapa tahu sistem yang salah. Siapa tahu instruktur nya belum dikasih pembekalan untuk topik itu”

Menurut mahasiswa, komunikasi yang baik antara instruktur dengan admin SL adalah hal yang tak kalah penting. Jika tidak dibangun dengan baik, komunikasi admin-instruktur yang buruk tidak hanya berdampak pada admin dan instruktur, tetapi ke mahasiswa juga.

PEMBAHASAN

Dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif, terdapat berbagai hal yang terlibat. Salah satu faktor yang berpengaruh adalah instruktur. Seorang instruktur yang baik memiliki pengaruh pada proses belajar mahasiswa.(7) Pada penelitian ini, mahasiswa menyebutkan bahwa seorang instruktur yang ideal dibutuhkan dalam menciptakan pembelajaran yang efektif. Mahasiswa menyebutkan bahwa karakter, keterampilan komunikasi dan interpersonal, kompetensi keilmuan, dan keterampilan serta metode mengajar yang digunakan merupakan hal-hal yang penting pada instruktur yang penting

dalam membentuk lingkungan pembelajaran yang menunjang.

Instruktur merupakan salah satu variabel yang kuat dalam lingkungan pendidikan. Tindakan, sikap, antusiasme, dan ketertarikan instruktur dalam mengajar akan mempengaruhi mahasiswa secara tidak langsung.(6) Sikap seorang instruktur memiliki kontribusi penting dalam mengarahkan bagaimana perilaku mahasiswanya.(4) Hal ini perlu menjadi perhatian karena diinginkan atau tidak, seorang instruktur memiliki peran sebagai panutan (*role model*).(8) Hasil studi Strand et al.(4) juga menyatakan bahwa mahasiswa menekankan pentingnya seorang instruktur sebagai pembimbing dan panutan yang baik.

Martens et al.(9) juga mengatakan bahwa antusiasme instruktur dalam mengajar ini dipercaya dapat mendorong mahasiswa untuk berpartisipasi aktif dan membantu dalam menyimpan informasi. Selain itu, antusiasme, perhatian, dan bimbingan yang jelas dapat membantu menjaga atensi mahasiswa dan perpaduan dari informasi dan pemahaman.(6)

Seorang instruktur juga penting memiliki keterampilan komunikasi dan interpersonal. Proses pembelajaran yang komunikatif dan interaktif dapat menjadi

penunjang mahasiswa dalam belajar. Mahasiswa merasa menjadi lebih kreatif dan bersemangat untuk mengajukan pertanyaan ketika mereka terlibat dalam dialog dengan instruktur. Kemampuan untuk mengajukan pertanyaan ini merupakan kunci dari proses pembelajaran. Dengan memunculkan pertanyaan secara aktif, mahasiswa akan mengembangkan cara berpikir yang lebih kritis dan reflektif.(4)

Salah satu kriteria instruktur klinis yang penting adalah berkompetensi klinis dan berpengetahuan dasar.(10) Hasil penelitian Duvivier et al.(11) menunjukkan bahwa menghubungkan latihan keterampilan pemeriksaan fisik dengan situasi klinis adalah metode pembelajaran yang efektif. Hal ini akan memunculkan ketertarikan dan motivasi selama pelatihan, serta bertujuan untuk mencapai tingkat pengetahuan yang lebih dalam. Pentingnya keterampilan penalaran klinis ini sesungguhnya tidak hanya karena relevansi klinis, tetapi juga berfungsi untuk meningkatkan pemahaman terhadap keterampilan pemeriksaan fisik.

Instruktur *Skills Lab* berbeda dengan instruktur klinis dan tutor dalam tutorial PBL. Instruktur dalam setting

Skills Lab memerlukan keterampilan mengajar yang berbeda, seperti melibatkan demonstrasi langkah demi langkah, menghubungkan materi keterampilan dengan praktek di klinis, dan diskusi pada awal permulaan pembelajaran.(9) Hal yang paling mendasar yang membedakan mengajar di *Skills Lab* dengan mengajar kuliah dalam kelas besar adalah dalam *Skills Lab*, mahasiswa tidak hanya melalui pembelajaran kognitif, tetapi juga psikomotor.

Keterampilan biasanya diajarkan dalam tiga langkah, deskripsi, demonstrasi, dan praktik. Sebuah keterampilan dijelaskan terlebih dahulu dari segi kepentingannya, indikasi dan kontraindikasi penggunaannya, metodenya, instrumen peralatan yang dibutuhkan, dan tahapan-tahapan dari pelaksanaannya. Kemudian keterampilan didemonstrasikan dengan benar, jelas, dan disertai penjelasan dalam setiap tahapnya dengan penekanan pada poin-poin yang penting. Langkah terakhir adalah sesi latihan. Ini merupakan langkah penting karena tujuan dari mengajar keterampilan klinis adalah membantu mahasiswa mampu melaksanakan keterampilan, tidak hanya

sebatas mengetahui bagaimana cara pelaksanaannya.(12,13)

Selain instruktur, beberapa faktor lain yang turut mempengaruhi instruktur dan mempengaruhi lingkungan pembelajaran adalah faktor mahasiswa sendiri, sarana-prasarana, kurikulum, modul, dan tata kelola *Skills Lab*.

Proses belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor. Salah satu faktor yang paling penting adalah motivasi. Motivasi mahasiswa dapat dipengaruhi oleh pengalaman, semangat dalam meraih pencapaian, dan keterkaitan pembelajaran dengan masa depannya.(6) Pada penelitian ini, mahasiswa mengungkapkan bahwa motivasi seperti kemauan mahasiswa untuk belajar, rasa membutuhkan, dan kesadaran akan belajar mandiri turut mempengaruhi instruktur dan mempengaruhi pencapaian pembelajaran *Skills Lab*. Hal yang serupa juga diungkapkan oleh Duvivier et al.(11) dalam hasil penelitian. Studinya mengungkapkan bahwa mahasiswa yang antusias dan memiliki persiapan dapat meningkatkan motivasi mengajar pada instruktur.

Selain motivasi, *prior knowledge* mahasiswa juga menjadi faktor yang mempengaruhi. Menurut hasil penelitian,

mahasiswa yang memiliki *prior knowledge* yang adekuat dapat mendorong proses belajar semakin baik. *Prior knowledge* ini dapat diperoleh mahasiswa dari kuliah pengantar, kuliah penunjang, membaca dan memahami ilmu dasar dan keterampilan yang berkaitan dengan topik yang akan dipelajari. Kurang kuatnya fondasi ilmu dasar pada mahasiswa dapat mempengaruhi mereka dalam menyempurnakan pemahaman keterampilan klinis.(12)

Dalam menciptakan belajar efektif, perlu adanya pembelajaran yang komprehensif. Dalam penelitian ini, mahasiswa menjelaskan bahwa pembelajaran *Skills Lab* harusnya terintegrasi dengan kurikulum materi blok. Mahasiswa merasa, mereka dan instruktur akan sama-sama kesulitan dalam kegiatan belajar-mengajar keterampilan ketika ilmu-ilmu dasar belum dilalui. Ketika mahasiswa sudah melewati materi blok yang berkaitan dengan topik *Skills Lab*, itu akan memudahkan pembelajaran dan mengoptimalkan kegiatan *Skills Lab* yang waktunya terbatas.(14) Sebuah studi juga menyatakan bahwa menurut mahasiswa, keselarasan antara pembelajaran ilmu dasar dan keterampilan akan

meningkatkan pemahaman terhadap teori dan praktik. Dalam tutorial dan kuliah penunjang, mahasiswa dapat mempelajari ilmu dasar dan teori keterampilan fisik yang berkaitan.(9)

Selain faktor mahasiswa dan kurikulum, hal lainnya yang juga mempengaruhi pembelajaran adalah modul dan sarana-prasarana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa menyayangkan modul yang terlambat terbit. Selain itu juga mahasiswa menyarankan agar modul memuat keterampilan-keterampilan yang *up to date*. Terkait dengan sarana-prasarana, mahasiswa mengapresiasi ruangan yang saat ini sudah lebih nyaman. Akan tetapi, mahasiswa mengeluhkan ketersediaan dan fungsi alat pembelajaran.

Faktor fisik seperti ruangan yang nyaman dapat mempengaruhi mahasiswa dan instruktur berkonsentrasi dalam kegiatan *Skills Lab*. Faktor ini juga dapat mempengaruhi motivasi instruktur dan mahasiswa.(6) Sebuah studi menyatakan bahwa bagi mahasiswa, *Skills Lab* yang peralatannya lengkap dan rapi memiliki pengaruh positif terhadap proses belajar.(4)

Tata kelola dalam *Skills Lab* juga menjadi salah satu faktor untuk mencapai pembelajaran yang efektif. Hasil penelitian menyatakan bahwa mahasiswa menginginkan komunikasi yang baik antar staf dan instruktur, adanya *monitoring-evaluasi*, dan pembekalan instruktur. Mahasiswa menyatakan bahwa perlu adanya suatu pelatihan sebelum mengajar dan pemantauan selama atau sesudah mengajar bagi instruktur. Hal ini bertujuan untuk menjaga instruktur tetap berorientasi pada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hutchinson(6) menyatakan bahwa evaluasi dan pelatihan berguna untuk membantu identifikasi dan koreksi kesalahan pada staf pengajar.

Evaluasi merupakan bagian penting dari proses pendidikan. Institusi kedokteran memerlukan evaluasi sebagai bagian dari prosedur penjaminan kualitas. Evaluasi juga memberikan gambaran pencapaian tujuan pembelajaran oleh mahasiswa dan juga memberikan bukti bagaimana tata kelola standar pembelajaran. Evaluasi dapat mencakup proses dan / atau hasil, termasuk tata pengelolaan dan isi dalam pembelajaran. Tata kelola dapat berupa aspek administratif, lingkungan fisik, dan metode pembelajaran. Sedangkan konten/isi adalah kurikulum

pembelajaran. Adanya evaluasi, dapat memungkinkan kurikulum untuk terus berkembang mengikuti kebutuhan mahasiswa, institusi, dan masyarakat.(6,15)

Di *Skills Lab* FK UNS, sudah terdapat kegiatan pembekalan instruktur. Kegiatan ini biasanya dilakukan di awal semester, sebelum pembelajaran *Skills Lab* dimulai. Pembekalan instruktur atau yang sering disebut juga sebagai *training of instructor* (TOI) ini merupakan forum penyamaan persepsi instruktur dengan narasumbernya adalah orang yang ahli dalam bidangnya. TOI ini ditujukan pada semua instruktur yang dijadwalkan mengajar. Akan tetapi, pada pelaksanaannya belum tentu semua instruktur dapat hadir. Ketidakhadiran ini mungkin yang berdampak pada ketidakseragaman persepsi instruktur sehingga mahasiswa masih beranggapan bahwa instruktur *Skills Lab* masih berbeda persepsi antar satu dengan yang lainnya.

TOI biasanya memuat penyampaian alur pembelajaran dalam *Skills Lab* FK UNS yang berupa kuliah pengantar, pretes, demonstrasi, simulasi, dan postes. Selain penyampaian alur pembelajaran, dalam agenda TOI,

instruktur mengadakan penyamaan persepsi terkait konten dan penilaian *checklist* OSCE.

TOI tidak hanya dihadiri oleh dosen preklinik. Pada topik-topik spesialisik, *Skills Lab* FK UNS biasanya menghadirkan dokter-dokter spesialis atau residen yang sedang menempuh pendidikan spesialis untuk menjadi instruktur. Pemberdayaan atau pendelegasian instruktur kepada residen ini tergantung kebijakan masing-masing departemen di rumah sakit pendidikan. Beberapa departemen mensyaratkan residen yang dapat mengisi *Skills Lab* adalah yang mengikuti TOI dan minimal telah menempuh sejumlah semester.

Dari penelitian ini, mahasiswa mengungkapkan bahwa dalam pengalamannya selama mengikuti *Skills Lab*, ia pernah mendapati seorang instruktur pengganti yang tidak terlalu memahami bagaimana alur pembelajaran di *Skills Lab*. Hal ini mungkin terjadi di luar dari yang telah diusahakan dan direncanakan oleh pihak pengelola *Skills Lab*.

SIMPULAN

Dalam perspektif mahasiswa, berbagai faktor yang mempengaruhi

pembelajaran *Skills Lab* diantaranya adalah instruktur, kurikulum, mahasiswa, modul, sarana-prasarana, dan tata kelola dalam *Skills Lab* sendiri.

SARAN

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah dapat melakukan triangulasi data dengan sumber data yang berbeda, sebagai contoh dengan partisipan yang berbeda (instruktur, pemegang kebijakan) atau sumber data tertulis seperti dokumen. Sebagai pelengkap, dapat pula dilakukan penelitian kuantitatif terhadap variabel-variabel yang ditemukan dalam penelitian ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada dr. Eti Poncorini Pamungkasari atas masukan pada naskah publikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

1. FK UNS. Buku Pedoman Program Studi Kedokteran – Fakultas Kedokteran Tahun Akademik 2015-2016 Universitas Sebelas Maret Surakarta. Surakarta: Fakultas Kedokteran UNS; 2015.
2. Al-Elq AH. Medicine and clinical skills laboratories. *J Fam Community Med.* 2007;14(2):59.
3. Nurini A, Suryadi E, Hadianto T, Sutrisno, Yayi S. *Skills Lab*. Yogyakarta: Medika FK UGM; 2002.
4. Strand I, Nåden D, Slettebø Å. Students learning in a skills

- laboratory. *Nord J Nurs Res.* 2009;29(3):18–22.
5. Akaike M, Fukutomi M, Nagamune M, Fujimoto A, Tsuji A, Ishida K, et al. Simulation-based medical education in clinical skills laboratory. *J Med Investig.* 2012;59(1,2):28–35.
 6. Hutchinson L. Educational environment. *Br Med J.* 2003;326(7393):810.
 7. Irby DM, Papadakis M. Does good clinical teaching really make a difference? *Am J Med.* 2001;110(3):231–2.
 8. Gordon J. ABC of learning and teaching in medicine: one to one teaching and feedback. *Br Med J.* 2003;326(7388):543–5.
 9. Martens MJC, Duvivier RJ, Van Dalen J, Verwijnen GM, Scherpbier AJJA, Van Der Vleuten CPM. Student views on the effective teaching of physical examination skills: A qualitative study. *Med Educ.* 2009;43(2):184–91.
 10. Buchel TL, Edwards FD. Characteristics of effective clinical teachers. *Fam Med.* 2005;37(1):30–5.
 11. Duvivier RJ, Dalen J van, Vleuten CPM van der, Scherpbier AJJA. Teacher perceptions of desired qualities, competencies and strategies for clinical skills teachers. *Med Teach.* 2009;31(7):634–41.
 12. Ahmed AM. Discussion and Debate Role of clinical skills centers in maintaining and promoting clinical teaching. *Sudan J Public Heal.* 2008;3(April):97–103.
 13. Simunovic VJ, Hozo I, Rakic M, Jukic M, Tomic S, Kokic S, et al. New paradigm in training of undergraduate clinical skills: the NEPTUNE-CS project at the Split University School of Medicine. *Croat Med J.* 2010;51(5):373–80.
 14. Bugaj TJ, Nikendei C. Practical Clinical Training in Skills Labs: Theory and Practice. *GMS J Med Educ.* 2016;33(4):Doc63.
 15. Morrison J. Evaluation. *Br Med J.* 2003;326(7385):385.