

PERBANDINGAN EFEKTIFITAS METODE *SEVEN JUMPS* DENGAN METODE *INTERACTIVE SKILL STATION* (ISS) PADA MAHASISWA PSIK FK UNSYIAH

The Comparison of Effectivity The Seven Jumps Method and Interactive Skill Station Among Nursing Students at School of Nursing, Syiah Kuala University

Hilman Syarif¹, Hajjul Kamil²

¹Bagian Keilmuan Keperawatan Medikal Bedah PSIK-FK Universitas Syiah Kuala, Banda Aceh

²Bagian Keilmuan Keperawatan Dasar PSIK-FK Universitas Syiah Kuala, Banda Aceh

¹Medical Surgical Nursing Department, School of Nursing, Syiah Kuala University, Banda Aceh

E-mail: hilmansyariflubis@yahoo.com

ABSTRAK

Paradigma baru pengembangan pendidikan tinggi memberikan arahan untuk melaksanakan kurikulum berbasis kompetensi dengan pendekatan *student centered learning* (SCL). Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas kedokteran Universitas Syiah Kuala (PSIK FK Unsyiah) adalah salah satu program studi yang sudah mengaplikasikan kurikulum berbasis kompetensi (KBK) sejak bulan Juli 2010. Pendekatan pembelajaran yang digunakan adalah *problem based learning* (PBL) dengan metode *seven jump* dan *interactive skill station* (ISS). Sampai saat ini belum ada penelitian yang dilakukan untuk mengidentifikasi perbedaan efektifitas kedua metode. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi perbandingan efektifitas metode *seven jump* dan ISS pada Mahasiswa PSIK FK Unsyiah. Desain penelitian ini adalah studi komparatif. Sampel penelitian terdiri dari 94 mahasiswa PSIK FK Unsyiah, terdiri dari 47 mahasiswa yang menggunakan metode *seven jump* dan 47 mahasiswa pada metode ISS. Metode pengambilan sampel adalah *total sampling*. Data peningkatan pengetahuan didapatkan dengan membandingkan pengetahuan mahasiswa pada saat pretes dengan postes pada kedua metode. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata peningkatan pengetahuan mahasiswa pada kelompok yang menggunakan *seven jump* sebanyak 17.02, sementara pada kelompok yang menggunakan metode ISS sebanyak 16.51. Hasil analisis berikutnya menunjukkan tidak ada perbedaan yang signifikan efektifitas metode *seven jump* dan ISS (p value=0,845; $\alpha=0,05$). Kesimpulan penelitian ini adalah tidak ada perbedaan yang signifikan efektifitas metode *seven jump* dan ISS (p value=0,845; $\alpha=0,05$). Rekomendasi penelitian ini kepada manajemen PSIK FK Unsyiah, agar dapat mempertahankan metode *seven jump* dan ISS serta mengembangkan metode- metode pembelajaran lain yang dapat meningkatkan pengetahuan mahasiswa.

Kata kunci: *seven jumps*, ISS, PSIK FK Unsyiah

ABSTRACT

The new paradigm of high education development has been given the direction to apply competencies based curriculum with student centred learning (SCL) approach. School of Nursing in The Faculty of Medicine at Syiah Kuala University is one of the nursing programs that has applied competencies based curriculum since July 2010. Learning approach which has been applied is problem based learning (PBL) by *seven jump* method and *interactive skill station* method (ISS). Nowadays, research which identified the significance of the differences of both methods were scarce. The purpose of this study was to identify the differences of effectivity between *seven jump* method and ISS method among nursing students at School of Nursing, Syiah Kuala University. The design of this study was comparative study. The samples consist of 94 students, 47 students that taught by using *seven jump* method and 47 students that taught by using ISS method. The sampling method was total sampling. The increasing of knowledge among students was identified by comparing of pre-test score and post-test score in both methods. The research showed the mean of increasing knowledge in *seven jump* method is 17.02, and in ISS method is 16.51. The next analyse showed there were no significance difference between *seven jump* method and ISS method (p value=0,845; $\alpha=0,05$). It can be concluded that there is no significance difference between *seven jump* method and ISS method (p value=0,845; $\alpha=0,05$). It is recommended that the management of School of Nursing, Syiah Kuala University to continue applying these two methods keep in order to improve the student's knowledge.

Keywords : PBL, *seven jump*, ISS, PSIK FK Unsyiah

PENDAHULUAN

Pemberlakuan otonomi pendidikan dalam paradigma baru pembangunan pendidikan tinggi yang digariskan oleh pemerintah telah menghadirkan warna baru bagi setiap pelaku pendidikan tinggi dan *stakeholder*. Pada rencana strategi Departemen Pendidikan Nasional khususnya pendidikan tinggi, telah digariskan dengan tegas bahwa pengelolaan pendidikan tinggi harus mengedepankan keotonomian, kesehatan organisasi, akuntabilitas, dan kemampuan daya saing. Untuk mewujudkan hal itu, semua komponen dalam mekanisme sistem penyelenggaraan pendidikan tinggi harus berubah, baik dari sisi konstruk berpikir maupun performansi kerja (Dantes, 2009).

Kementerian Pendidikan Nasional Indonesia melalui Surat keputusan Menteri Pendidikan Nasional nomor 232/U/2000 juga telah memberikan arahan proses pendidikan dilaksanakan dengan bersandar pada empat pilar pendidikan, yaitu *learning to know, learning to do, learning to be, dan learning to live together* (Dirjen Dikti, 2008). Melalui keempat pilar pendidikan ini diharapkan mahasiswa tumbuh menjadi individu yang utuh, yang menyadari segala hak dan kewajiban, serta menguasai ilmu dan teknologi untuk bekal hidupnya (Dantes, 2009).

Globalisasi dan reformasi tersebut tentu berimplikasi terhadap perubahan pada proses pendidikan dan pengajaran. Dantes (2009) menyatakan perubahan tersebut berimplikasi pada banyak hal, diantaranya proses pendidikan yang berorientasi pada pengajaran dimana dosen lebih menjadi pusat informasi atau *teacher centered learning* bergeser pada proses pendidikan yang berorientasi pada pembelajaran yang bersumber pada mahasiswa atau *student centered learning* (SCL).

Sebagai wujud aplikasi dari adanya tuntutan diatas, maka pemerintah

menggalakkan kurikulum berbasis kompetensi (KBK) dan metode pembelajaran *student centered learning*. Pendidikan berbasis kompetensi menekankan pada kemampuan yang harus dimiliki oleh lulusan suatu jenjang pendidikan. Kompetensi yang sering disebut dengan standar kompetensi adalah kemampuan yang secara umum harus dikuasai lulusan. SCL adalah proses pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa. Menurut Dirjen Dikti (2008), SCL sangat tepat dengan paradigma baru pembelajaran, dimana pengetahuan merupakan sebuah hasil konstruksi atau dibentuk dari orang yang belajar. Sementara belajar adalah sebuah proses untuk mencari dan membentuk/ mengkonstruksi pengetahuan, jadi bersifat aktif, dan spesifik caranya.

Penggunaan KBK dapat menghasilkan banyak manfaat dalam proses pembelajaran dan *outcome* lulusan. Pertama, pengelolaan kurikulum yang dapat membantu mahasiswa mengembangkan potensi diri secara optimal dan sesuai dengan tuntutan pangsa pasar. Kedua, peningkatan kualitas lulusan sesuai dengan kompetensi yang diharapkan sehingga sesuai dengan kebutuhan nyata di masyarakat. Ketiga, pencapaian kompetensi dengan berorientasi pada *mastery learning* yang berbasis pada penilaian otentik dan proses. Keempat, sikap otonomi pengelolaan pembelajaran dengan meningkatkan peranan jurusan dan staf dosen dalam mengembangkan berbagai inovasi pembelajaran demi peningkatan kualitas lulusan. (Dantes, 2009).

Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Syiah Kuala (PSIK FK Unsyiah) merupakan salah satu program studi yang sudah menyikapi paradigma baru pendidikan dengan menjalankan kurikulum berbasis kompetensi sejak Juli 2010. Pembelajaran dilakukan

melalui pendekatan *problem based learning (PBL)* dengan beberapa metode pembelajaran, diantaranya metode *the seven jumps* dan *interactive skill station (ISS)*.

The seven jumps merupakan proses tutorial diskusi kelompok kecil yang diperkenalkan pertama kali di Kanada pada akhir dekade 1960. Kegiatan ini terdiri dari tujuh tahap, yaitu identifikasi dan klarifikasi kata-kata sulit yang ada di dalam skenario, penentuan masalah yang disepakati bersama, *brainstorming* dan identifikasi area pengetahuan yang kurang, menyusun penjelasan masalah dalam bentuk penjelasan sementara, penentuan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, belajar mandiri, selanjutnya setiap anggota kelompok menjelaskan hasil belajar mandiri mereka dan saling berdiskusi (Wood, 2003).

Penelitian efektifitas metode *the seven jumps* untuk meningkatkan *critical thinking* mahasiswa telah dilakukan oleh Mutiarani pada tahun 2009 di PSIK FK UMY. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *critical thinking* mahasiswa PSIK UMY pada metode *the seven jumps* termasuk dalam kategori tinggi yaitu 93,8%. Tidak ada perbedaan yang signifikan antara *critical thinking* kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol dengan nilai $p=0,399$ dimana $p>0,05$. Kesimpulan dari penelitian ini adalah diskusi tutorial PBL dengan metode *seven jumps* memiliki efektivitas yang tinggi dalam memacu *critical thinking* mahasiswa PSIK UMY (Muatiarani, 2009).

Metoda Pembelajaran *Interactive Skill Station (ISS)* merupakan pendekatan dalam upaya peningkatan optimalisasi kegiatan belajar mengajar, yang dilaksanakan secara sinergis dan aplikatif. Secara garis besar penerapan kegiatan belajar mengajar dengan ISS ialah dengan membagi peserta di dalam kelas menjadi sejumlah kelompok kecil dengan tugas masing-masing untuk mempersiapkan materi ajar, mempelajari topik bahasan sesuai dengan penugasan yang

diberikan. Setiap topik bahasan didiskusikan, dan menjadi tugas setiap anggota kelompok untuk menjelaskan kembali apa yang telah dipelajari kepada peserta kuliah di luar kelompoknya (Sakti, Yusmilarso, Sofwan dan Arifin, 2008).

Penelitian keefektifan metode ISS telah dilakukan oleh Jayanti pada tahun 2011 di STIKes Bhamada Slawi. Hasil dari penelitian menunjukkan sebanyak 60% mahasiswa sudah melaksanakan lima tahapan pembelajaran ISS dengan baik, dan sebanyak 40% mahasiswa dalam kategori cukup baik dalam melaksanakan lima tahapan dalam ISS. Kesimpulan yang ditemukan bahwa metode pembelajaran *Interactive Skill Station* efektif terhadap prestasi belajar mahasiswa Ilmu Keperawatan, p value = 0,000; $\alpha= 0,05$ (Jayanti, 2011).

Data yang ditemukan pada saat interview pada beberapa mahasiswa PSIK FK Unsyiah yang mengikuti kurikulum KBK, sebagian mengatakan metode *the seven jumps* lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif mereka dibandingkan dengan metode ISS, sementara sebagian lagi mengatakan hal yang sebaliknya. Perbedaan kedua metode belum pernah diteliti sebelumnya, sehingga belum diketahui signifikansi perbedaannya.

METODE

Jenis penelitian ini adalah deskriptif komparatif, karena penelitian ini membandingkan peningkatan pengetahuan mahasiswa pada metode *the seven jumps* dan ISS. Populasi penelitian ini adalah mahasiswa semester IV PSIK FK Unsyiah sebanyak 116 orang. Metode pengambilan sampel adalah total sampling. Pada saat pengambilan data, hanya sebanyak 94 orang yang mengikuti prosedur penelitian secara lengkap.

Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kuesioner Pengetahuan

Tentang Konsep Diri (KPTKD). Kuesioner disusun sendiri oleh peneliti berdasarkan modul konsep diri yang digunakan mahasiswa pada blok konsep diri. Sebelum kuesioner ini digunakan, terlebih dahulu dilakukan uji validitas pada dua (2) orang pakar di PSIK FK Unsyiah yang memahami tentang konsep diri dan cara mengevaluasi pengetahuan mahasiswa tentang konsep diri. Kuesioner ini terdiri dari 25 pertanyaan *multiple choice question*. Setiap pertanyaan benar akan diberikan bobot 4 dan setiap pertanyaan salah akan diberikan bobot 0, sehingga skor maksimal adalah 100 dan skor minimal adalah 0.

Prosedur pengambilan data dilakukan setelah mendapatkan izin dari pimpinan PSIK FK Unsyiah. Kegiatan yang dilakukan kemudian adalah sosialisasi dengan pembuat modul dan tutor kebutuhan konsep diri tentang rencana penelitian.

Pengambilan data dimulai dengan penjelasan penelitian oleh peneliti terhadap calon responden, jika calon responden bersedia menjadi responden, maka respon dianjurkan untuk memberikan tanda tangan di lembar *informed consent*. Pengambilan data awal yang digunakan sebagai data pretes dilakukan pada saat sebelum metode *the seven jumps* dan ISS dilakukan. Selanjutnya mahasiswa dibagi ke dalam 10 kelompok, 5 kelompok mengikuti metode *the seven jumps* dan 5 kelompok yang lain mengikuti metode ISS. Pengambilan data kedua yang digunakan sebagai data postes dilakukan setelah metode ISS dan *the seven jumps* selesai.

Analisis univariat digunakan untuk menganalisis peningkatan pengetahuan mahasiswa pada metode *the seven jumps* serta ISS. Untuk mengidentifikasi perbedaan peningkatan pada kedua metode digunakan *t-test independent*.

HASIL

Hasil penelitian terlihat pada tabel-tabel berikut:

Tabel 1. Gambaran pengetahuan pada metode *the seven jumps*

Pretest	Posttest	Peningkatan
44,26	61,28	17,02

Tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretes pada kelompok *the seven jumps* adalah 44,26, rata-rata nilai postes adalah 61,28, sementara rata-rata peningkatan nilai sebanyak 17,02.

Tabel 2. Gambaran pengetahuan pada metode ISS

Pretest	Posttest	Peningkatan
45,86	62,47	16,51

Tabel 2 menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretes pada kelompok ISS adalah 45,85, rata-rata nilai postes adalah 62,47, sementara rata-rata peningkatan nilai adalah 16,51

Tabel 3. Perbandingan peningkatan pengetahuan pada metode *the seven jumps* dan ISS

Metode	Peningkatan Pengetahuan	P value
<i>Seven jump</i>	17.02	0,845
ISS	16.51	

Tabel 3 menunjukkan rata-rata peningkatan pengetahuan mahasiswa pada metode *the seven jumps* sebesar 17.02, sementara pada metode ISS sebesar 16.51. Analisis lanjutan menunjukkan tidak ada perbedaan yang bermakna peningkatan pengetahuan mahasiswa pada metode *the seven jumps* dan ISS (p value 0,845; α 0,05).

DISKUSI

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode *the seven jump* dan ISS adalah metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif mahasiswa. Hasil penelitian yang ditemukan ini sesuai dengan beberapa penelitian yang pernah dilakukan oleh beberapa peneliti lain.

Penelitian tentang keefektifan *the seven jumps* telah diuji oleh Isnaeni di Purwodadi pada tahun 2010. Penelitian yang bertujuan untuk mengidentifikasi penerapan *the seven jump* dalam meningkatkan minat dan kompetensi mahasiswa dalam mata ajar Kebutuhan Dasar Manusia II memberikan kesimpulan bahwa penerapan metode *the seven jump* efektif dalam meningkatkan minat dan kompetensi mahasiswa (Isnaeni, 2010).

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hayati (2011) di Kediri. Penelitian dilakukan pada 103 mahasiswa S1 Keperawatan STIKes Karya Husada Pare Kediri dengan tujuan untuk mengidentifikasi perbandingan *critical thinking* mahasiswa pada metode *seven jump* dan metode klasik. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan *critical thinking* mahasiswa S1 Keperawatan pada metode *seven jump* dengan metode klasik (p value 0,000).

Wood (2003) menyebutkan bahwa *problem based learning (PBL)* merupakan salah satu cara dalam melaksanakan pembelajaran medis yang koheren, program yang terintegrasi dan mendapatkan beberapa keuntungan dibandingkan dengan metode konvensional. Metode ini didasarkan pada teori prinsip pembelajaran dewasa, diantaranya memotivasi mahasiswa, mendorong mahasiswa untuk menentukan sendiri tujuan pembelajaran dan memberikan peran kepada mahasiswa dalam pengambilan keputusan yang mempengaruhi proses belajar mereka. Metode *the seven jump* adalah salah satu metode yang efektif digunakan dalam PBL.

Peneliti berpendapat metode *the seven jump* yang dilaksanakan di PSIK FK Unsyiah efektif meningkatkan kemampuan kognitif mahasiswa karena prinsip dalam *the seven jump* dilaksanakan dengan baik. Pada metode ini mahasiswa diberikan peran untuk

menentukan sasaran belajar bersama dengan fasilitatornya, mahasiswa dimotivasi untuk menggali berbagai sumber belajar kemudian mendiskusikannya didalam kelompok beserta fasilitatornya.

Penelitian yang menguji keefektifan ISS pernah dilakukan oleh Sistriyani, Suwarsi dan Supriyadi (2012) pada siswa SMA. Penelitian tersebut bertujuan mengembangkan perangkat pembelajaran dengan metode ISS-IT dan mengetahui efektifitasnya dalam upaya meningkatkan aktivitas, hasil belajar dan motivasi siswa. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar, aktivitas dan motivasi meningkat dan lebih praktis secara signifikan dibandingkan dengan metode klasik.

Penelitian lain juga telah dilakukan oleh Jayanti pada tahun 2011 pada mahasiswa Ilmu Keperawatan di STIKes Bhamada Slawi. Hasil dari penelitian menunjukkan sebanyak 60% mahasiswa sudah melaksanakan lima tahapan pembelajaran ISS dengan baik, dan sebanyak 40% mahasiswa dalam kategori cukup baik dalam melaksanakan lima tahapan dalam ISS. Kesimpulan yang ditemukan peneliti bahwa metode pembelajaran *Interactive Skill Station* efektif terhadap peningkatan prestasi belajar mahasiswa, p value = 0,000; α = 0,05 (Jayanti, 2011).

Sakti, et al (2008) menyebutkan ada beberapa manfaat dari penerapan metode ISS-IT dalam pembelajaran, diantaranya suasana pembelajaran yang tidak membosankan dan fleksibel, peran mahasiswa yang lebih besar dan lebih aktif, sistem penilaian yang lebih menguntungkan, adanya kemampuan tambahan sehingga mahasiswa lebih kreatif dan mampu mengakses berbagai sumber informasi-teknologi, pengayaan materi pembelajaran karena lebih banyak penugasan serta peningkatan keberanian menyampaikan ide dan pendapatnya. Hal inilah yang membuat

peningkatan kemampuan mahasiswa lebih baik dibandingkan dengan metode yang selama ini digunakan.

Peneliti berpendapat bahwa peningkatan kognitif yang baik pada metode ISS karena manfaat-manfaat pada penerapan ISS juga didapatkan mahasiswa PSIK FK Unsyiah, misalnya peran mahasiswa yang lebih besar dan aktif dalam pembelajaran, suasana belajar yang tidak membosankan, kesempatan memanfaatkan sumber belajar dan teknologi informasi yang lebih besar serta keberanian menyampaikan ide dan pendapatnya dengan baik.

Hasil penelitian juga menunjukkan tidak ada perbedaan yang signifikan antara metode *the seven jumps* dan ISS. Peneliti berpendapat karena kedua metode ini merupakan pendekatan metode belajar yang sesuai dengan prinsip SCL. Sesuai dengan pernyataan Dantes (2009) SCL memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk berperan lebih besar dan lebih aktif dalam pembelajaran, mahasiswa mengetahui secara dini apa yang diharapkan dari mereka, memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menentukan metode belajar yang lebih sesuai untuk mereka juga memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk dapat mengakses berbagai sumber informasi dan teknologi yang mendukung proses pembelajarannya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan penelitian ini adalah tidak ada perbedaan yang signifikan peningkatan kognitif mahasiswa PSIK FK Unsyiah pada penerapan metode *the seven jump* dan metode ISS.

Peneliti memberikan rekomendasi penelitian kepada manajemen PSIK FK Unsyiah, agar dapat mempertahankan metode *seven jump* dan ISS serta mengembangkan metode - metode pembelajaran lain yang dapat meningkatkan pengetahuan mahasiswa.

KEPUSTAKAAN

- Dantes. N. (2009). Kurikulum Berbasis Kompetensi di Perguruan Tinggi. Makalah Lokakarya Kurikulum pada Fakultas Seni Rupa dan Disain Institut Seni Rupa Indonesia.
- Dirjen Dikti. (2008). Buku Panduan Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi Pendidikan Tinggi.
- Hayati, F. (2011). Efektifitas pembelajaran metode seven jump terhadap kemampuan critical thinking mahasiswa S1 Keperawatan di STIKes Karya Kusada Pare Kediri. Diakses pada tanggal 01 April 2013 dari alumni.unair.ac.id/kumpulanfile/11104851536_abs.pdf
- Isnaeni, E. (2010). Penerapan seven jump method dalam meningkatkan minat dan kompetensi tentang mata kuliah kebutuhan dasar manusia II pada mahasiswa DIII Keperawatan STIKes An Nur Purwodadi. Diakses tanggal 01 April 2013 dari <http://pasca.uns.ac.id/?p=1254>
- Jayanti. (2011). Efektivitas metode pembelajaran interactive skill station terhadap prestasi belajar mahasiswa ilmu keperawatan di STIKes Bhamada Slawi. Diakses tanggal 01 April 2013 dari <http://www.4skripsi.com/skripsi-kesehatan/efektivitas-metode-pembelajaran-interactive-skill-station-terhadap-prestasi-belajar-mahasiswa-ilmu-keperawatan-di-stikes-bhamada-slawi.html>
- Mutiarani. (2009). Efektifitas pelaksanaan diskusi tutorial PBL dengan metode seven jumps dalam memicu critical thinking mahasiswa psychology UMY. Diakses tanggal 01 April 2013 dari publikasi.umy.ac.id/index.php/psik/article/view/.../914
- Sakti, H., Yusmilarso, Sofwan, D & Arifin, M. (2008). Peningkatan aktualisasi dan mutu proses pembelajaran dengan

interactive skill station berbasis teknologi informasi. Diakses pada tanggal 01 April 2013 dari <http://www.pdfio.com/k-181809.html>

Sistriyani, D., Suwarsi, E dan Supriyadi (2012). Pengembangan perangkat pembelajaran materi kingdom animalia di SMA dengan interactive skill station supported by information technology (ISS-IT) untuk meningkatkan aktivitas, motivasi dan hasil belajar. *Journal of Innovative Science Education*. 1 (1), 45-53

Wood, D, F. (2003). ABC of learning and teaching in medicine; Problem Based Learning. *British Medical Journal*. 326 (7384): 328-330