

Efektivitas Media Pembelajaran Komik Keperawatan Interaktif Imun-Toon terhadap Keterampilan Kognitif Mahasiswa Keperawatan

Kristina¹, Theresia Tutik Ismiati²

¹Program Studi Diploma III Keperawatan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Dirgahayu Samarinda

*Email korespondensi : tina.kenny29@gmail.com

ABSTRAK

Latar belakang : Pengetahuan yang memadai tentang asuhan keperawatan merupakan syarat utama dalam merawat pasien, dibutuhkan bahan pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga mahasiswa keperawatan dapat belajar dengan baik dan memahami asuhan keperawatan yang akan diberikan.

Tujuan : Penelitian ini bertujuan untuk menyediakan pilihan bahan pembelajaran menarik berupa komik interaktif tentang asuhan keperawatan pada pasien dengan kanker.

Metode penelitian : penelitian ini menggunakan *true experimental design* dengan *post test-only control design*. Terdapat 80 responden mahasiswa keperawatan semester 5, kelompok perlakuan sebanyak 40 responden dan kelompok kontrol sebanyak 40 responden. Tehnik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling* dengan pemilihan sample sesuai dengan kriteria inklusi. Kelompok perlakuan mendapatkan bahan belajar berupa komik keperawatan dan kelompok kontrol diberikan *handout*. Setelah mendapatkan pengajaran tentang asuhan keperawatan pada pasien kanker sebanyak 2 kali pertemuan, dilakukan evaluasi tertulis dengan kategori soal level kognitif 1 – 3. Nilai mahasiswa diolah menggunakan program SPSS 24 dengan analisis *independent t-test*.

Hasil : hasil analisis menunjukkan setelah menggunakan bahan belajar komik keperawatan pada kelompok perlakuan dan *handout* pada kelompok kontrol, terdapat perbedaan nilai yang signifikan $000 < 0.05$, dimana hasil belajar pada kelompok perlakuan menunjukkan hasil rata-rata 72,6 dan nilai rata-rata 60,4 pada kelompok kontrol.

Kesimpulan : media pembelajaran komik interaktif keperawatan efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa keperawatan.

Kata-kata kunci : komik asuhan keperawatan interaktif ; mahasiswa keperawatan, media pembelajaran

ABSTRACT

Background: Sufficient knowledge of nursing care is the main requirement in caring for patients, it takes interesting and interactive learning materials so that nursing students can learn well and understand the nursing care that will be provided.

Purpose: This study aims to provide a selection of interesting learning materials in the form of interactive comics about nursing care in patients with cancer.

Research method: this study used *true experimental design* with *post test-only control design*. There were 80 respondents to the fifth semester nursing students, the treatment group as many as 40 respondents and the control group as many as 40 respondents. The sampling technique used was *purposive sampling* by selecting samples according to the inclusion criteria. The treatment group received learning materials in the form of nursing comics and the control group was given *handouts*. After getting teaching about nursing care to cancer patients for 2 meetings, a written evaluation was carried out with a cognitive level question category 1 - 3. Student scores were processed using the SPSS 24 program with *independent t-test* analysis.

Results: the results of the analysis showed that after using nursing comic learning materials in the treatment group and *handouts* in the control group, there was a significant difference in value $000 < 0.05$, where the learning outcomes in the treatment group showed an average result of 72.6 and an average value of 60.4 in control group.

Conclusion: nursing interactive comic learning media is effective in improving nursing student learning outcomes.

Keywords: interactive nursing care comics; nursing students; learning media.

PENDAHULUAN

Asuhan keperawatan merupakan suatu rangkaian kegiatan perawatan yang dilakukan terhadap pasien yang memerlukan perawatan berupa pemenuhan kebutuhan dasar secara biologi, psikososial, dan spiritual. Namun, setiap mahasiswa memiliki pemahaman yang berbeda pada setiap rangkaian asuhan keperawatan. (1). Sebagian besar mahasiswa menyatakan jika mereka mengalami kesulitan untuk mempraktekkan pengetahuan teoritis yang didapat di kelas pada lahan praktek. Mahasiswa hanya menggunakan sebagian dari pengetahuan konseptualnya untuk direalisasikan pada saat mereka praktek di Rumah Sakit.(2). Selain itu, mahasiswa keperawatan cenderung memiliki motivasi yang rendah untuk menjadi seorang perawat. Kebanyakan mahasiswa keperawatan memiliki minat yang rendah untuk menjadi seorang perawat (3). Pendidik sebaiknya menggunakan metode pengajaran yang berbeda untuk mengembangkan pemikiran kritis saat mengajar proses asuhan keperawatan (1).

Tujuan Khusus yang diharapkan pada penelitian ini, Bahan pembelajaran berupa komik interaktif yang telah disusun dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa keperawatan, meningkatkan prestasi akademik, kesiapan menghadapi praktek klinik dan meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menyusun asuhan keperawatan pada klien yang mengalami gangguan sistem imun. Manfaat/Urgensi Penelitian ini diperlukan untuk memecahkan permasalahan dan mengantisipasi munculnya masalah di kalangan mahasiswa keperawatan pada saat hendak menyusun rencana asuhan keperawatan terhadap pasien yang akan dirawat. Belajar menggunakan media pembelajaran menarik berupa komik asuhan keperawatan yang interaktif akan memberikan hasil yang optimal terhadap kemampuan menganalisa data, merumuskan diagnosa keperawatan, merencanakan perawatan, melakukan tindakan serta mengevaluasi kegiatan perawatan yang dilakukan. Komik asuhan keperawatan mengenai sistem imun yang disusun secara interaktif merupakan bahan pembelajaran yang harus dimiliki oleh setiap mahasiswa

keperawatan. Kemampuan menuangkan ide kreatif akan diasah semakin tajam dengan penggunaan media pembelajaran yang interaktif ini.

METODE

Penelitian ini menggunakan tehnik purposive sampling dengan kriteria inklusi adalah mahasiswa keperawatan semester 5, telah lulus mata kuliah keperawatan dasar dengan nilai minimal C (60). Kriteria eksklusi pada penelitian ini adalah mahasiswa yang dinyatakan tidak lulus mata kuliah keperawatan dasar dan menolak untuk berpartisipasi dalam kegiatan penelitian. Materi yang diajarkan pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol adalah asuhan keperawatan, dengan uraian tentang patofisiologi sel tubuh manusia, definisi kanker, mekanisme terjadinya kanker, faktor resiko terjadinya kanker, analisa data, diagnosa keperawatan, perencanaan dan implementasi keperawatan dan evaluasi keperawatan pada pasien. Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui program ini terdiri dari 3 bagian, melalui bahan ajar komik interaktif yang disampaikan, mahasiswa mampu memahami konsep dasar penyakit, mampu mengenali data dan fakta pada pasien dan mampu menyusun asuhan keperawatan pada pasien secara komprehensif.

Intervensi dilakukan sebanyak 2 kali, selama 2 hari berturut-turut dengan durasi 2 jam untuk 1 kali pertemuan. Intervensi dilakukan oleh 2 orang dosen keperawatan dengan pengalaman mengajar lebih dari 5 tahun, kualifikasi S2 keperawatan peminatan medikal bedah. Kedua kelompok mendapatkan pengajaran yang sama dengan outline mengajar yang telah ditentukan sebelumnya, kemudian kelompok perlakuan diberikan bahan ajar komik asuhan keperawatan interaktif dan kelompok kontrol diberikan bahan ajar berupa handout. Evaluasi dilakukan secara tertulis dengan 40 soal, 37 soal pilihan ganda dan 3 soal uraian dengan level kognitif 1 – 3. Setelah itu, hasil tes dianalisis menggunakan uji spss 24. Instrumen yang digunakan sebagai alat ukur keberhasilan pembelajaran adalah soal ujian terdiri dari 37 soal pilihan ganda dan 3 soal

uraian meliputi pertanyaan tentang tentang patofisiologi sel tubuh manusia, definisi kanker, mekanisme terjadinya kanker, faktor resiko terjadinya kanker, analisa data, diagnosa keperawatan perencanaan dan implementasi keperawatan dan evaluasi keperawatan pada pasien. Indikator penilaian adalah kemampuan kognitif mahasiswa, dinilai dari jumlah soal yang dapat dijawab dengan benar dan tepat.

Dari hasil analisis data yang dilakukan, diketahui $.000 < 0.05$, terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar asuhan keperawatan sistem imun antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol.

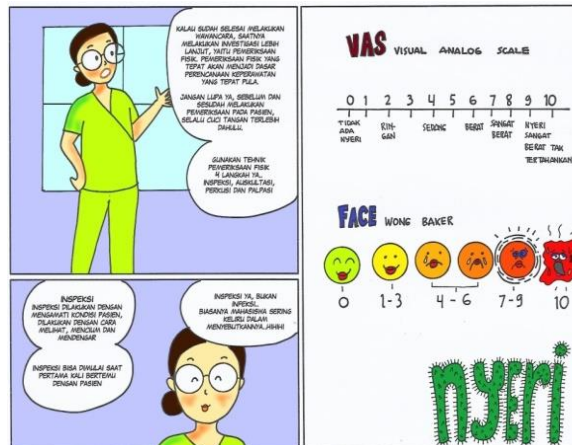
Media pembelajaran komik adalah hal yang menarik bagi pembaca, meskipun pada awal perkembangannya, komik tidak diperuntukkan untuk media pembelajaran tetapi sebagai bacaan hiburan, khususnya pada usia anak-anak sampai dengan dewasa muda. Namun, penggunaan komik sebagai media pembelajaran dirasakan sangat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambar 1 (Sample bahan pembelajaran komik imun toon)



Gambar 2 (Sample bahan pembelajaran komik imun toon)



Nilai rata-rata (mean) hasil uji tes tulis pada kelompok perlakuan adalah 72.6550 dan pada kelompok kontrol adalah 60.4250. Bentuk soal uji tes tulis berupa pilihan ganda dan essay dengan level kognitif C1 – C3. Standar deviasi pada kelompok kontrol dan perlakuan menunjukkan variasi nilai dan sebaran data beragam.

bermanfaat bagi para pembacanya dan sat ini penggunaan komik sebagai media pembelajaran telah mulai diterapkan pada beberapa institusi pendidikan. Hasil belajar mahasiswa lebih baik bagi yang mendapatkan komik sebagai handout yang bisa dibawa pulang dan dipelajari di rumah, terlebih lagi komik yang disajikan mempunyai konten-konten tertentu yang mengajak pembacanya untuk berinteraksi

Tabel 1. Karakteristik Umum Responden

Jenis Kelamin	Kelompok Perlakuan	Kelompok Kontrol
Laki-laki	7	6
Perempuan	33	34
n	40	40

Tabel 2. Karakteristik Usia Responden

Usia	Kelompok Perlakuan	Kelompok Kontrol
18 – 20 tahun	35	32
21 – 22 tahun	5	8
n	40	40

Tabel 3. Latar Belakang Sekolah

Asal sekolah	Kelompok Perlakuan	Kelompok Kontrol
Sekolah Menengah Kesehatan (SMK)	18	14
Sekolah Menengah Umum (SMU)	22	26
n	40	40

Tabel 4. Hasil Belajar Mahasiswa

	Klpk	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar	Perlakuan	40	72.6550	15.41732	2.43769
Sistem Imun	Kontrol	40	60.4250	14.55061	2.30065

Tabel 5 Analisis *Independent Sample Test*

		df	Sig : (2-tailed)	Mean Difference
Hasil Belajar Sistem Imun	<i>Equal variances assumed</i>	78	.000	12.23000
	<i>Equal variances not assumed</i>	77.740	.000	12.23000

langsung dan berpikir seakan-akan berada pada situasi yang terjadi pada saat di lahan praktek rumah sakit. Ketika pelajaran sains disajikan dalam format komik, materi pembelajaran yang disampaikan memicu minat remaja untuk mempelajari lebih lama dari waktu biasanya dan tertarik untuk mempelajarinya lebih dalam lagi, hal ini disebabkan remaja tidak menganggap sulit materi pembelajaran yang disampaikan karena dikemas dalam bentuk komik, berbeda dengan materi pembelajaran yang biasa menggunakan tulisan ataupun textbook (4,5). Komik memiliki dua bagian yang tergabung menjadi satu bagian besar. Bagian yang mengandung pengetahuan dan dikemas

dalam humor yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Hal tersebut membuat mahasiswa menjadi lebih tertarik untuk mempelajari materi yang disampaikan oleh dosen.(6-8)

Karap dalam penelitiannya menyatakan bahwa visual yang terdapat didalam sebuah komik dapat meningkatkan pembelajaran (9) Aspek visual yang kuat membantu pembaca untuk menghubungkan atau mengaitkan kata-kata dengan gambar, memfasilitasi imajinasi pembaca dan membantu pembaca menganalisis serta mengambil keputusan lebih fokus terhadap konflik yang dimunculkan didalam komik. Penggunaan

komik sebagai strategi pengajaran dapat meningkatkan pengembangan kompetensi, membantu dalam pengembangan inovasi dan fleksibilitas dalam pengambilan keputusan dan juga berkontribusi untuk mengurangi kesenjangan antara teori dan praktik (10). Selain itu, media komik sebagai pembelajaran dapat membantu mahasiswa mengembangkan pola pikir kritis, membantu membangun hubungan antara peristiwa dan situasi yang ada di lahan praktek serta mempromosikan pengembangan kreativitas mahasiswa (11–13). Membaca komik mengharuskan mahasiswa menggunakan gambar dan ilustrasi untuk menyimpulkan tema, ide, karakter, dan emosi mendasar yang ditemukan dalam text. (14,15). Penggunaan komik sebagai alternatif pembelajaran mahasiswa keperawatan dapat memberikan pilihan pada mahasiswa tersebut untuk menstimulasi diri sendiri dan mengembangkan batas kemampuan maksimal dalam pembelajaran. Komik mempunyai kelebihan dari bahan pembelajaran lainnya karena ditulis dalam bahasa visual dan bahasa tertulis dengan berbagai macam ekspresi yang ditemukan dalam sikap bicara (16,17)

Komik dapat digunakan untuk membangun konteks afektif positif dan menumbuhkan minat pada teori pembelajaran, serta mendorong mahasiswa untuk terus merefleksikan dan berpikir kritis tentang praktik terbaik untuk pembelajaran dan keterlibatan mereka secara aktif dalam pembelajaran di kelas (14,16). Responden pada kelompok perlakuan berusia 18 – 22 tahun secara keseluruhan, keberhasilan pembelajaran juga didukung oleh pernyataan yang menyimpulkan bahwa remaja yang belajar menggunakan media pembelajaran komik hampir lima kali lebih ingin membaca banyak materi pembelajaran dibandingkan dengan mahasiswa yang hanya diberikan handout dalam bentuk tulisan yang diketik biasa. (4)

KETERBATASAN

Peneliti tidak mengkaji lebih dalam hubungan antara hasil belajar setiap responden, walaupun sebelumnya tingkat

pengetahuan responden telah ditentukan dari nilai kelulusan mata kuliah keperawatan dasar sebagai syarat untuk mengikuti kegiatan penelitian ini. Pada akhir kegiatan juga tidak dilakukan proses wawancara untuk mengetahui keinginan belajar dari responden terkait komik yang mereka gunakan sebagai bahan belajar. Peneliti tidak melakukan mix method pada penelitian ini, sehingga hasil yang didapat berupa hasil kuantitatif namun belum membahas secara kualitatif.

ETIKA PENELITIAN

Penelitian ini telah mendapatkan ijin dari Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Dirgahayu Samarinda dengan nomor surat 012/UPPM-penelitian/X/2018 untuk tempat pelaksanaan penelitian. Penelitian ini juga mendapatkan kontrak penelitian mono tahun anggaran 2019 antara Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi Wilayah XI dengan STIKES Dirgahayu Samarinda dengan nomor: 624/L11/KM/2019. Etika dalam penelitian ini sudah sesuai dengan kaidah penelitian dengan tidak mencantumkan nama responden, memperlakukan setiap responden dengan adil, memberikan informed consent untuk kesediaan menjadi responden dalam penelitian ini.

KONFLIK KEPENTINGAN

Tidak ada konflik kepentingan dalam penelitian ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih peneliti sampaikan kepada Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi Wilayah XI atas hibah penelitian dosen pemula (PDP) yang telah diberikan. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Samarinda (STIKES Dirgahayu Samarinda) dan Unit Penelitian Pengabdian Masyarakat (UPPM) STIKES Dirgahayu Samarinda atas kesediaan, bantuan dan fasilitas yang diberikan selama peneliti melakukan penelitian ini.

PENUTUP

Komik sebagai media pembelajaran dapat menjadi motivasi yang sangat kuat bagi mahasiswa untuk belajar dan terlibat secara aktif di kelas. Komik memberikan nilai lebih pada proses pembelajaran karena komik memiliki kekuatan yang terletak pada ilustrasi gambar yang disampaikan. Hal-hal tertentu yang sulit dijelaskan dengan menggunakan kata-kata dapat diterangkan dengan menggunakan gambar. Di satu sisi, membaca komik sebagai media pembelajaran membutuhkan keterampilan paralel antara analisa gambar dan tulisan, proses tersebut dapat membantu mahasiswa memahami pesan-pesan visual yang disampaikan lewat gambar yang disajikan dalam komik. Ruang panel dan balon kata yang tersedia didalam komik memungkinkan mahasiswa membuat sebuah cerita didalam cerita dan menjadikan pelajaran rumit terlihat lebih mudah dan menyenangkan. Sudah bukan hal baru lagi jika mahasiswa lebih mudah mengingat sebuah teori jika disajikan dalam bentuk cerita dan diperkuat dengan gambar-gambar didalam komik pembelajaran. Oleh sebab itu, Media pembelajaran komik dapat menjadi alat yang penting dan efektif untuk melibatkan mahasiswa dengan materi pembelajaran (4)

Media pembelajaran komik ini dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran animasi online dan ruang lingkup bahasan dapat diperluas. Bagi peneliti selanjutnya dapat melanjutkan penelitian ini dengan menggunakan tehnik mix method agar lebih dalam membahas tentang hasil belajar mahasiswa, demi kemajuan pendidikan keperawatan di Indonesia.

REFERENSI

1. Taskin Yilmaz F, Sabanciogullari S, Aldemir K. The Opinions of Nursing Students Regarding the Nursing Process and Their Levels of Proficiency in Turkey. *J Caring Sci.* 2015;4(4):265–75.
2. Patiraki E, Katsaragakis S, Drelioni A, Prezerakos P. Nursing Care Plans Based on NANDA, Nursing Interventions Classification, and Nursing Outcomes Classification: The Investigation of the Effectiveness of an Educational Intervention in Greece. *Int J Nurs Knowl.* 2017;28(2):88–93.
3. Nadziruddin U. Faktor Internal Yang Berkontribusi Terhadap Pencapaian Indeks Prestasi Kumulatif Pada Mahasiswa Program A Fik Unpad. Ilmu Pendidik. 2006;
4. Amy Spiegel, Julia McQuillan, Peter Halpin, Camillia Matuk JD. Engaging Teenagers with Science Through Comics Amy. NIH Public Access. 2013;8(24):4017–8.
5. Shin DS, Kim DH, Park JS, Jang HG, Chung MS. Evaluation of anatomy comic strips for further production and applications. *Anat Cell Biol.* 2013;46(3):210–6.
6. Oh TR, Choi HS, Kim CS, Bae EH, Ma SK, Sung SA, et al. Hyperuricemia has increased the risk of progression of chronic kidney disease: propensity score matching analysis from the KNOW-CKD study. *Sci Rep.* 2019;9(1):1–9.
7. Kim DH, Jang HG, Shin DS, Kim S-J, Yoo CY, Chung MS. Science Comic Strips. *J Educ Learn.* 2012;1(2):65–71.
8. Vassilikopoulou M, Boloudakis M, Retalis S. From Digitised Comic Books To Digital Hypermedia Comic Books : Their Use in Education. *J Educ Sociol.* 2001;(1979):1–7.
9. Karap Z. The possible benefits of using comic books in foreign language education : A classroom study. *KÉPZÉS ÉS Gyak.* 2017;243–60.
10. Arroyani F. the Effectiveness of Teaching Using Comic Strips To Facilitate Students' Reading Comprehension Skill on Narrative Text. 2011;1–88.
11. Silva AB DA, Santos GT DOS, Bispo ACKDA. the Comics As Teaching Strategy in Learning of Students in an Undergraduate Management Program. *RAM Rev Adm Mackenzie.* 2017;18(1):40–65.

12. McNicol S. The potential of educational comics as a health information medium. *Health Info Libr J.* 2017;34(1):20–31.
13. Al-jawad M, Frost L. Creating and analysing practitioner comics to develop a meaningful ward manifesto for a new dementia care unit. *Int Pract Dev J.* 2014;4(2):1–10.
14. Muzumdar J. An Overview of Comic Books as an Educational Tool and Implications for Pharmacy. *Inov Pharm.* 2016;7(4).
15. Hosler J, Boomer KB. Are comic books an effective way to engage nonmajors in learning and appreciating science? *CBE Life Sci Educ.* 2011;10(3):309–17.
16. Bramlett F. Linguistics and the study of comics. *Linguist Study Comics.* 2012;1–310.
17. Integrados C, Visibles C. Integrated Comics and Visible Korean Movies for Laypeople ' s Learning of Systemic Anatomy. 2017;35(3):883–7.