

LEARNING CARD DEVELOPMENT TO IMPROVE TEAMWORK AND STUDENT KNOWLEDGE

Nastain Abubakar Pattimura¹, Sakina Makatita², Dewi Arwini Bugis³, Harianti Fajar⁴, Abdul Thalib⁵

¹Nursing Departement, High School of Health Science Pasapua Ambon, Ambon, Indonesia

Corresponding author: nasiaptm8@gmail.com

Info Artikel

Sejarah artikel

Diterima : 23.11.2023

Disetujui : 30.11.2023

Dipublikasi : 01.04.2024

Kata Kunci : Kartu Learning, Tim, Pengetahuan

Abstrak

Pendahuluan Penggunaan Learning Card bertujuan untuk mempermudah mahasiswa memberikan asosiasi terhadap konsep dan materi sehingga gambar yang didapatkan mahasiswa dalam memunculkan ide-ide yang kreatif. Learning card tentang bergambar diharapkan mampu meningkatkan kemampuan spasial dan visual mahasiswa. Metode Penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen pre-test dan post-test Control Group Design, dengan jumlah responden 60 menggunakan teknik total sampling. Instrumen yang digunakan adalah menggunakan alat learning card, kuesioner pengetahuan dan lembar observasi kerja sama tim. Hasil uji berpasangan kerja sama tim eksperimen pre-test dan post-test mempunyai perbedaan yang signifikan nilai $p= 0.000 < 0,05$ dan kerja sama tim control pre-test dan post-test tidak ada perbedaan yang signifikan nilai $p= 0.140 > 0.05$. Pengetahuan eksperimen memiliki perbedaan yang signifikan nilai $p= 0,000 < 0.05$, dan pada pengetahuan control tidak ada perbedaan yang signifikan nilai $p=0,117 > 0,05$. Hasil uji perbandingan kerja sama tim eksperimen dengan control memiliki perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil nilai $p= 0.000 < 0,05$, dan pengetahuan eksperimen dan control adanya perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai hasil $p=0.000 < 0,05$. Kesimpulan Pengembangan learning card untuk meningkatkan kerja sama tim dan pengetahuan mahasiswa keperawatan STIKes Maluku Husada lebih baik dari pada yang tidak menggunakan learning card.

Learning Card Development To Improve Teamwork And Student Knowledge

Abstract

Introduction: The use of Learning Cards aims to make it easier for students to provide associations with concepts and materials so that the images that students get can generate creative ideas. Learning cards about pictures are expected to improve students' spatial and visual skills. Methods: Quantitative research with pre-test and post-test experimental design Control Group Design, with 60 respondents using total sampling technique. The instruments used were learning cards, knowledge questionnaires and teamwork observation sheets. Results the paired test results of the pre-test and post-test experimental teamwork had a significant difference p value = $0.000 < 0.05$ and the control teamwork pre-test and post-test had no significant difference p value = $0.140 > 0.05$. Knowledge experimental p value = $0.000 < 0.05$, and in control knowledge there is no significant difference p value = $0.117 > 0.05$. The results of the comparison test between experimental teamwork and control had a significant difference between the average result value of $p = 0.000 < 0.05$, and experimental knowledge and control had a significant difference between the average result value of $p = 0.000 < 0.05$. Conclusion: The development of learning cards to improve teamwork and knowledge of nursing students at STIKes Maluku Husada is better than those who do not use learning cards.

Keyword : Learning Card, Teamwork, Knowledge

Pengantar

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi saat ini telah menyebabkan perubahan mendasar dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Dalam menghadapi berbagai tantangan yang timbul dari proses persaingan global dan demokratisasi, perlu memiliki sumber daya manusia Indonesia yang andal dan berkualitas tinggi melalui pembaruan sistem pendidikan dan peningkatan kurikulum (Megawati, N. D. Y. & Sari, A. R. Model, 2012).

Di Indonesia salah satu cara untuk meningkatkan pemahaman adalah melalui pendidikan. Sebagaimana dinyatakan dalam RUU tahun 2001 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan: “Pendidikan nasional berupaya untuk sepenuhnya membentuk masyarakat Indonesia secara alami, yaitu, orang-orang yang percaya dan setia kepada Tuhan Yang Maha Esa adalah bermoral tinggi, demokratis, membela hak asasi manusia. tentang pengetahuan, teknologi dan seni, kesehatan fisik dan spiritual, kepribadian yang kuat, mandiri dan kreatif, serta tanggung jawab sosial dan nasional yang dapat mewujudkan kewajaran dan persaingan kehidupan yang baik dari bangsa istimewa di era global (Kurniasih, et,al 2018).

Kerja tim, yang merupakan perilaku organisasi, didefinisikan sebagai tindakan gabungan, efektif dan efisien dari suatu kelompok (anggota tim) menuju tujuan, dan telah diukur dengan menganalisis keterampilan kerja tim dan efektivitas tim. Keterampilan kerja tim adalah teknik dan perilaku yang dibutuhkan untuk mencapai tugas tim, sedangkan efek tim Tiveness adalah tingkat pencapaian tujuan oleh tim (Yi, Y. J, 2016)

Aspek penting lainnya adalah kerja tim, yang dimiliki ditunjukkan untuk mengaktifkan peserta didik dan untuk meningkatkan pengetahuan dan, mungkin juga relevan untuk motivasi dan retensi pengetahuan peserta didik ketika bekerja (Jäger, et,al, 2024)

Model pembelajaran kooperatif salah satunya yaitu *make a mach*. Model pembelajaran *make a mach* menggunakan *learning card* dapat meningkatkan aktivitas mahasiswa sehingga pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Alodia, M. C, 2016) menyatakan bahwa permainan *kartu Make a Match* dapat membantu mahasiswa berlatih untuk berpikir kritis analitis dan evaluatif mendapatkan respons positif sebesar 80% dan 20% respons negatif.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di STIKes Maluku Husada yaitu dengan wawancara dari beberapa mahasiswa semester IV mereka mengatakan bahwa belum pernah melakukan pembelajaran *make a mach* menggunakan *learning card*. Disamping itu alasan peneliti memilih mahasiswa

semester IV karna hasil wawancara dari dosen mengatakan bahwa dilihat dari silabus masing-masing semester mata kuliah KMB (Keperawatan Medikal Bedah) terdapat pada semester IV dengan judul penelitian “pengembangan *Learning Card* untuk meningkatkan kerja sama tim dan pengetahuan mahasiswa”.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, pernyataan masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan *Learning Card* untuk meningkatkan kerja sama tim dan pengetahuan mahasiswa.

Bahan dan Metode

Penelitian ini akan menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen pre-test dan post-test *Control Group Design*⁶. Desain ini menggunakan *eksperimental group* dan *Control Group* yang memiliki karakteristik yang sama karena diambil secara acak (*random*). Dalam penelitian ini kelas *eksperimental group* diberi perlakuan khusus adalah pembelajaran menggunakan *learning card*, sedangkan kelas *Control Group* diberi perlakuan seperti biasanya adalah menggunakan model Kooperatif. Berikut adalah skema dari desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design* sebagai berikut:

Penelitian ini dilakukan di STIKes Maluku Husada pada mahasiswa semester IV yang terdiri dari 2 kelas yaitu, kelas A berjumlah 30 mahasiswa dan kelas B berjumlah 30 mahasiswa, jadi total sampel berjumlah 60 mahasiswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian menggunakan teknik *total sampling* (Sugiono, 2018).

Kriter ia Inklusi:

- Seluruh mahasiswa keperawatan semester IV STIKes Maluku Husada.
- Mahasiswa yang bersedia menjadi responden
- Mahasiswa yang hadir pada saat penelitian

Kriteria Eksklusi:

- Mahasiswa yang tidak hadir dalam penelitian
- Mahasiswa yang tidak lengkap mengisi kuesioner

Analisis data dalam penelitian yang dilakukan sesuai dengan taraf penelitian diantaranya:

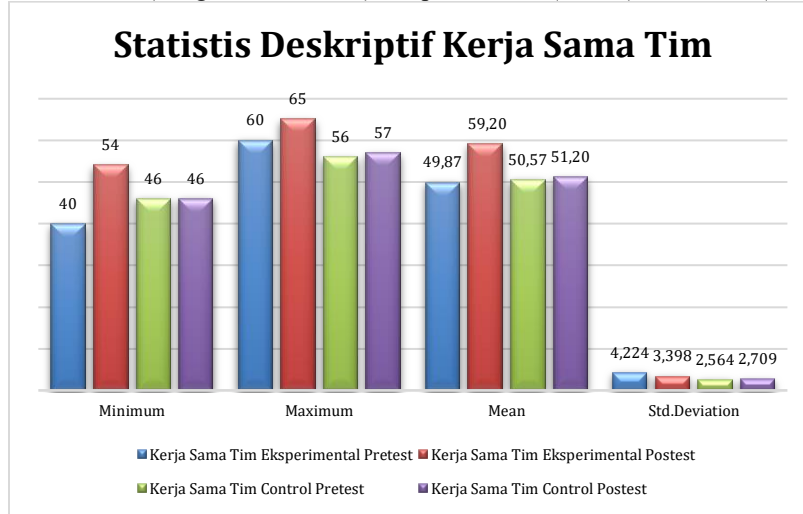
Analisis Univariat: Bertujuan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan karakteristik setiap variabel penelitian diantaranya (Umur, jenis kelamin, Nilai Indeks Prestasi Kumulatif (IPK), uji normalitas dan uji homogenitas).

Analisis Bivariat: Digunakan untuk menguji perbandingan antara dua variabel menggunakan (uji paired sample t-tes dan uji independen sample t-test)

Hasil Penelitian

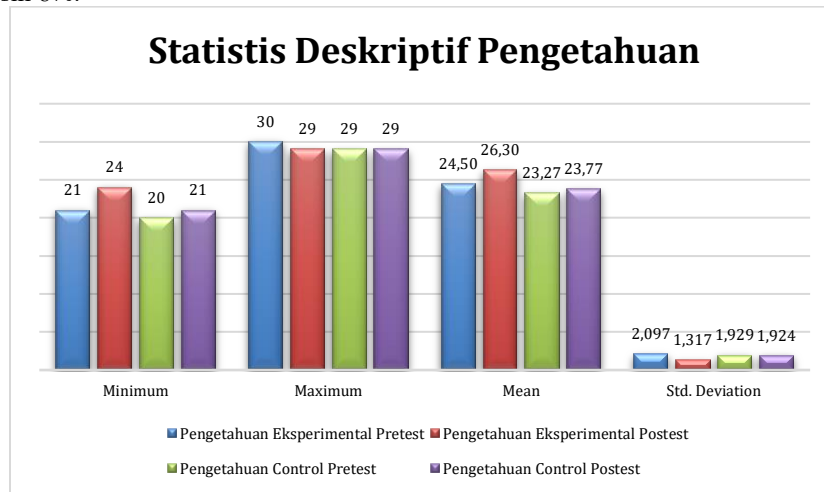
1. Karakteristik Responden

Berikut distribusi responden bahwa mayoritas umur responden pada kelompok eksperimen dan control adalah umur 20 tahun, eksperimen 18 (60,0) control 13 (43,3%). Mayoritas Jenis kelamin Reponden adalah perempuan, eksperimen 21 (70,0%) control 18 (60,0%). Mayoritas nilai Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) Reponden adalah 3,01-3,50 (Sangat Memuaskan), eksperimen 13 (43,3%) control 12 (40,0%).



Gambar 1. Diagram Statistis Deskriptif dengan Kerja Sama Tim Mahasiswa (n=60)

Berdasarkan Gambar 1 diketahui bahwa kerja sama tim *pre-test* kelompok eksperimen memiliki nilai rata-rata 49,87 dan kelompok control memiliki nilai rata-rata 50,67. Sedangkan kerja sama tim *pre-test* kelompok eksperimen memiliki nilai maximum sebesar 60 jika dibandingkan dengan nilai maximum *pre-test* kelompok control 56 hanya berselisih 4%. kerja sama tim *post-test* kelompok eksperimen memiliki nilai rata-rata 59,20 dan kelompok control memiliki nilai rata-rata 51,20. Sedangkan kerja sama tim *post-test* kelompok eksperimen memiliki nilai maximum sebesar 65 jika dibandingkan dengan nilai maximum *post-test* kelompok control 57 hanya berselisih 8%.



Gambar 2. Diagram Statistis Deskriptif dengan Pengetahuan Mahasiswa (n=60)

Pada gambar 2 pengetahuan *pre-test* kelompok eksperimen memiliki nilai rata-rata 24,50 dan kelompok control memiliki nilai rata-rata 23,27. Sedangkan kerja sama tim *pre-test* kelompok eksperimen memiliki nilai maximum sebesar 30 jika dibandingkan dengan nilai maximum *pre-test* kelompok control 29 hanya berselisih 1%. Pengetahuan *post-test* kelompok eksperimen memiliki nilai rata-rata 26,30 dan kelompok control memiliki

nilai rata-rata 23,77. Sedangkan pengetahuan *post-test* kelompok eksperimen memiliki nilai maximum sebesar 29 jika dibandingkan dengan nilai maximum *post-test* kelompok control 29 hanya berselisih 0%.

Tabel 1 Hasil Uji Paired Sample T-Test Kerja Sama Tim dan Pengetahuan Mahasiswa (n=60)

Variabel	Sebelum (n=30) Mean±SD	Sesudah (n=30) Mean±SD	P value
Kerja Sama Tim			
Eksperimen	49,87±4,224	59,20±3,398	0,000
Control	50,67±2,564	51,20±2,709	0,140
Pengetahuan			
Eksperimen	24,50±2,097	26,30±1,317	0,000
Control	23,27±1,929	23,77±1,924	0,117

Berdasarkan tabel 1 Diketahui hasil uji berpasangan pada kelompok eksperimen pre-test dan post-test mempunyai nilai $p=0,000 < 0,05$, dan kerja sama tim kelompok control pre-test dan post-test mempunyai nilai $p=0,140 > 0,05$. Pengetahuan kelompok eksperimen mempunyai nilai $p=0,000 < 0,05$, dan pada pengetahuan kelompok control mempunyai nilai $p=0,117 > 0,05$.

Tabel 2 Hasil Uji Independen Sample T-Test Kerja Sama Tim dan Pengetahuan Mahasiswa (n=60)

Variabel	Eksperimen (n=30) Mean±SD	Control (n=30) Mean±SD	P value
Kerja Sama Tim	59,20±3,398	52,14±2,735	0,000
Pengetahuan	26,30±1,317	23,77±1,924	0,000

Berdasarkan tabel 2 Diketahui hasil uji perbandingan variabel kerja sama tim kelompok eksperimen dengan kelompok control mempunyai nilai $p=0,000 < 0,05$. Pada pengetahuan kelompok eksperimen dan control mempunyai nilai $p=0,000 < 0,05$.

Pembahasan

Hasil uji hipotesis dengan perhitungan variabel kerja sama tim kelompok eksperimen dan kelompok control diketahui nilai rata-rata keseluruhan 59,20±3,398 dan 52,14±2,735 $pvalue < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan pada rata-rata hasil kerja sama tim mahasiswa setelah diberikan perlakuan *learning card*.

Penelitian ini sejalan dengan (Tofil, N. M. et al, 2014) dengan judul *Interprofessional Simulation Training* Meningkatkan Pengetahuan dan Kerja Sama tim Mahasiswa keperawatan dan Kedokteran. Baik mahasiswa kedokteran maupun mahasiswa keperawatan menunjukkan peningkatan dalam diri yang signifikan dengan skor rata-rata skala efikasi, dengan peningkatan masing-masing 4,8% ($P < 0,0001$) dan 4,9% ($P < 0,0001$). Kelompok mahasiswa kedokteran dan mahasiswa keperawatan menunjukkan perubahan terbesar dalam "keyakinan untuk mengoreksi penyedia layanan kesehatan dalam kerja sama tim.

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan perhitungan *Independent Sample t-Test* variabel pengetahuan kelompok eksperimen dan kelompok control diketahui nilai rata-rata keseluruhan 26,30±1,317 dan 23,77±1,924 signifikansinya $p value < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan pada rata-rata hasil pengetahuan mahasiswa setelah diberikan perlakuan *learning card*.

Penelitian ini sejalan dengan (Addiarso, W, 2016) dengan judul pengaruh pembelajaran *Tabletop Disaster Exercise* (TDE) terhadap pengetahuan mahasiswa S1 Keperawatan, bahwa secara keseluruhan perbedaan selisih rerata skor pengetahuan pada kelompok kontrol dan perlakuan setelah diberikan intervensi menunjukkan nilai ($p=0,000$) dimana ($p < 0,05$). Hal ini bermakna bahwa terdapat perbedaan signifikan rerata skor pengetahuan sesudah diberikan intervensi simulasi standar dan *tabletop disaster exercise* (TDE) pada kelompok kontrol dan perlakuan.

Kesimpulan

Menganalisis hasil perbedaan penerapan *learning card* untuk meningkatkan kerja sama tim mahasiswa keperawatan STIKes Maluku Husada dapat disimpulkan hasil penelitian yaitu kemampuan kerja sama tim mahasiswa dalam pembelajaran menggunakan *learning card* dapat mempermudah mahasiswa memberikan asosiasi terhadap konsep dan materi sehingga permainan gambar yang didapatkan mahasiswa dalam memunculkan ide-ide yang kreatif dan dapat meningkatkan kerja sama tim sebagai kelompok orang yang berkerja secara kolektif dan saling bergantung untuk menyelesaikan sebuah tujuan.

Referensi

- Megawati, N. D. Y. & Sari, A. R. Model pembelajaran kooperatif tipe team assisted individualization (tai) dalam meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar akutansi siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Banjar Negara tahun ajaran 2011/2012. *J. Pendidik. Akutansi* 10, 162–180 (2012).
- Kurniasih, N., Hasyim, C., Wulandari, A., Setiawan, M. I. & Ahmar, A. S. Comparative Case Studies on Indonesian Higher Education Rankings. *J. Phys. Conf. Ser.* 954, 012021 (2018).
- Yi, Y. J. Effects of team-building on communication and teamwork among nursing students: Team-building effects on communication and teamwork. *Int. Nurs. Rev.* 63, 33–40 (2016).
- Jäger, F., Riemer, M., Abendroth, M., Sehner, S. & Harendza, S. Virtual patients: the influence of case design and teamwork on students' perception and knowledge – a pilot study. *BMC Med. Educ.* 14, 137 (2014).
- Alodia, M. C. Efektivitas Kartu Permainan Make A Match Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Materi Pertumbuhan Dan Perkembangan Kelas Xii Sma. 5, 6 (2016).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* (Alfabeta, 2018).
- Tofil, N. M. et al. Interprofessional simulation training improves knowledge and teamwork in nursing and medical students during internal medicine clerkship: Interprofessional IM Simulation Course. *J. Hosp. Med.* 9, 189–192 (2014).
- Addiarto, W. Pengaruh Pembelajaran Tabletop Disaster Exercise (Tde) Terhadap Pengetahuan Mahasiswa S1 Keperawatan Dalam Memberikan Penatalaksanaan Korban Pada Simulasi Tanggap Darurat Bencana. *J. Ilm. Kesehat. Rustida* 3, No 1, 9 (2016)

