

**PENGEMBANGAN GAME BASED LEARNING (GBL) PADA MATA KULIAH
 FALSAFAH DAN TEORI KEPERAWATAN**

Maria Silvana Dhawo¹, Lucia Andi Chrismilasari², Gertrudis Tutpai³
^{1,2,3} Program Studi Ilmu Keperawatan STIKES Suaka Insan Banjarmasin
 Jalan Jafri Zam Zam No.08 Banjarmasin, 70119, 0511-3361654
 e-mail: silvanadhawo@gmail.com

ABSTRAK

Mahasiswa keperawatan sebagai generasi Z memiliki kecenderungan belajar yang berbeda dengan generasi sebelumnya. Falsafah dan Teori Keperawatan merupakan mata kuliah yang abstrak untuk dipahami dan sangat teoritis. Capaian pembelajaran lulusan pada mata kuliah tersebut adalah yang paling rendah dari satu angkatan di salah satu Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Banjarmasin. Bertolak dari hal tersebut, diperlukan metode pembelajaran yang menarik bagi generasi Z untuk bisa bergabung dan memiliki minat yang baik untuk mempelajari mata kuliah ini. Penelitian bertujuan untuk mengembangkan GBL (*Game Based Learning*) pada mata kuliah Falsafah dan Teori Keperawatan. Metode penelitian menggunakan desain *R & D* dalam 2 tahap. Tahap pertama mengidentifikasi kebutuhan integrasi GBL dan tahap kedua mengembangkan GBL. 20 mahasiswa keperawatan bergabung di dalam tahap pertama. Mayoritas mahasiswa menyatakan menyukai diskusi kelompok untuk proses belajar dan game membantu mereka untuk lebih giat belajar serta memiliki jadwal mandiri di rumah. GBL dapat diintegrasikan dalam mata kuliah Falsafah dan Teori Keperawatan. Pengajar perlu menyiapkan video pembelajaran, LMS, pertanyaan stimulasi, serta bentuk kuis yang menarik untuk dapat diintegrasikan dengan pembelajaran aktif lainnya saat perkuliahan falsafah dan teori keperawatan berlangsung.

Kata kunci: falsafah, game, keperawatan, mahasiswa, teori

ABSTRACT

Nursing students as generation Z have different learning tendencies from previous generations. Nursing Philosophy and Theory is an abstract subject to understand and very theoretical. The learning achievement of graduates in this subject is the lowest from a class in one of the Banjarmasin College of Health Sciences. Starting from this, an interesting learning method is needed for generation Z to be able to join and have a good interest in studying this course. The research aims to develop GBL (*Game Based Learning*) in the Philosophy and Theory of Nursing course. The research method uses *R & D* design in 2 stages. The first stage identifies the need for GBL integration and the second stage develops GBL. 20 nursing students joined in the first phase. The majority of students stated that they liked group discussions for the learning process and games helped them to study more actively and have an independent schedule at home. GBL can be integrated into Philosophy and Nursing Theory courses. Teachers need to prepare learning videos, LMS, stimulation questions, and interesting quizzes to be integrated with other active learning during nursing philosophy and theory lectures.

Keyword: philosophy, games, nursing, students, theory

PENDAHULUAN

Pembelajaran orang dewasa identik dengan pembelajaran yang bersifat aktif, partisipatif, kolaboratif dan didukung oleh lingkungan yang kondusif. Kegiatan tersebut bertujuan untuk memudahkan peserta didik memahami serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari (Kinder & M.Kurz, 2018). Mahasiswa keperawatan

digolongkan ke dalam orang dewasa yang memiliki kehendak bebas dan pengalaman untuk menentukan apa yang menjadi prioritas pembelajarannya. Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan No.3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi menegaskan proses pembelajaran harus melibatkan interaksi dua arah antara

dosen dan mahasiswa sehingga, pembelajaran harus aktif dan berpusat pada mahasiswa. Metode pembelajaran berpusat pada mahasiswa sangat variatif dan sudah diaplikasikan dalam lingkup pembelajaran mahasiswa keperawatan. Metode yang paling sederhana adalah kuliah interaktif. Kuliah interaktif adalah proses perkuliahan dimana para pengajar memberikan materi melalui media presentasi dan diselingi dengan pertanyaan stimulasi untuk memantik respon mahasiswa terhadap topik yang dibahas. Sekalipun metode ini sangat efektif dari segi pemanfaatan waktu, namun informasi yang disampaikan bisa saja tidak mudah diserap dengan baik oleh para mahasiswa khususnya dalam kelas besar (Almashayek, Al-Khateeb, & Bader, 2022). Dewey, Piaget, dan Lewine mengembangkan satu metode pembelajaran yaitu pembelajaran berbasis pengalaman. Pembelajaran berbasis pengalaman dilakukan melalui dua pendekatan yaitu pendekatan berbasis game atau selanjutnya dalam penulisan artikel ini dikenal sebagai GBL (*Game Based Learning*) dan pendekatan berbasis video pembelajaran (A, 2014).

Mahasiswa keperawatan masa kini tergolong ke dalam generasi Z. Generasi Z tumbuh dan berkembang mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini mengakibatkan kemampuan kognitif dan psikomotor mereka dipengaruhi oleh penggunaan gawai yang tentunya berbeda dengan generasi sebelumnya. Generasi Z memiliki keterikatan yang kuat dengan teknologi terlebih di masa pandemi dimana semua proses pembelajaran pernah dilakukan dengan melibatkan teknologi dan media online. Peristiwa tersebut, memaksa pengajar untuk bersikap kreatif agar proses pembelajaran tetap berjalan dengan lancar dan hal terpenting adalah mahasiswa dapat mencapai semua komponen dari capaian pembelajaran

yang ditetapkan. Pembelajaran yang variatif dan berbasis teknologi dapat diintegrasikan di dalam GBL untuk menciptakan basis pembelajaran pengalaman yang transformatif (Almashayek, Al-Khateeb, & Bader, 2022).

Mata kuliah Falsafah dan Teori Keperawatan merupakan bagian dari keperawatan dasar dan dipelajari oleh mahasiswa keperawatan semester I (AIPNI, 2016). Mata kuliah tersebut memuat teori tanpa ada beban praktik. Berdasarkan hasil evaluasi koordinator mata kuliah pada lulusan ners angkatan X STIKES Suaka Insan Banjarmasin menunjukkan, persepsi lulusan yang negatif terhadap capaian mata kuliah tersebut. Terdapat 1 mahasiswa angkatan XIII yang tidak dapat menuntaskan nilai mata kuliah, sekalipun sudah menjalani perbaikan nilai sebanyak 2 kali. Metode yang digunakan selama ini untuk mengajar mata kuliah tersebut adalah kuliah interaktif dan kurangnya aplikasi langsung dari teori keperawatan yang dilakukan selama semester-semester kedepannya. Data tersebut menunjukkan perlu dikembangkan metode pembelajaran yang lebih melibatkan mahasiswa dalam proses pembelajaran berbasis pengalaman.

Pemaparan sebelumnya, sudah menjelaskan terkait karakteristik generasi Z serta pembelajaran berbasis pengalaman yang cocok dengan karakter generasi tersebut. Studi-studi sebelumnya sudah banyak membahas tentang aplikasi pengalaman pembelajaran berupa GBL namun, dari penelitian-penelitian tersebut belum ada yang membahas secara detail bentuk pengembangan aplikasi GBL dalam pembelajaran keperawatan. Berdasarkan fenomena yang ada, maka penelitian ini hadir untuk memberikan arahan serta referensi tambahan agar dapat mengembangkan metode pembelajaran berbasis GBL khususnya pada mata kuliah Falsafah dan Teori Keperawatan.

Hal ini bertujuan untuk meningkatkan semangat mahasiswa menjalani pertemuan tatap muka serta meningkatkan retensi informasi yang didapat selama proses pembelajaran di kelas sesuai dengan karakter generasi Z.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain riset dan pengembangan (R & D) yang berada di tahap dasar yang bertujuan untuk dikembangkan lagi melalui penelitian lanjutan guna mendapatkan analisa produk yang efektif. Dalam hal ini yang dikembangkan adalah metode pembelajaran GBL pada mata kuliah Falsafah dan Teori Keperawatan. Penelitian dilakukan dengan 2 tahap. Tahap pertama adalah pengumpulan data terkait kebutuhan akan metode pembelajaran yang dapat diintegrasikan ke dalam GBL oleh mahasiswa keperawatan dan Tahap Kedua adalah bentuk pengembangan Aplikasi GBL dalam mata kuliah.

Tahap pertama dilakukan dengan menyebarkan kuesioner pertanyaan terbuka dan tertutup kepada 20 mahasiswa semester I tentang metode pembelajaran yang sesuai dengan jenis dan cara belajar mahasiswa. Kuesioner terbuka terdapat 2 pertanyaan yang bertujuan untuk mengeksplorasi kebutuhan mahasiswa terhadap metode serta media yang tepat bagi pengembangan GBL, Kuesioner tertutup berisi 3 pertanyaan untuk melakukan generalisasi terhadap metode pembelajaran yang disukai selama menjalani perkuliahan. Analisa data dilakukan dengan distribusi frekuensi serta kesimpulan jawaban kuesioner terbuka dari para responden secara naratif.

Tahap kedua dilakukan dengan penelusuran literatur serta menggunakan data tahap pertama untuk mengembangkan GBL.

Waktu pelaksanaan penelitian ini berlangsung pada bulan Agustus-

Oktober tahun 2022 di salah satu Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan di Kota Banjarmasin.

HASIL

Tahap Pertama

Hasil penelitian tahap pertama terkait pengumpulan data terhadap kebutuhan metode pembelajaran yang dapat diintegrasikan kedalam GBL. Tabel 1 mendeskripsikan jenis metode pembelajaran yang tepat bagi mahasiswa selama menjalani perkuliahan di semester 1.

Tabel 1. Metode pembelajaran yang tepat

No	Metode	n	(%)
1.	Diskusi Kelompok	10	(50)
2.	Kuliah Interaktif	1	(5)
3.	Presentasi Kelompok	3	(15)
4.	Menonton Video	6	(30)

Tabel 2 mendeskripsikan tentang penggunaan kuis selama proses pembelajaran apakah memacu mahasiswa untuk lebih giat belajar.

Tabel 2. Apakah kuis memacu untuk belajar?

No	Metode	N	(%)
1.	Ya	18	(90)
2.	Biasa Saja	2	(10)
3.	Tidak	0	(0)

Tabel 3 menggambarkan tentang penggunaan video pembelajaran apakah dapat membantu meningkatkan proses belajar di rumah

Tabel 3. Apakah video pembelajaran meningkatkan kemampuan belajar mandiri di rumah?

No	Metode	N	(%)
1.	Ya	18	(90)
2.	Biasa Saja	2	(10)
3.	Tidak	0	(0)

Hasil dari jawaban pertanyaan terbuka tentang metode pembelajaran yang disukai saat ini menunjukkan: 2 mahasiswa menegaskan tidak menyukai

pembelajaran monoton hanya dengan penjelasan dosen saja. 1 mahasiswa menyukai dosen saja yang menjelaskan agar lebih memahami isi dari materi serta tidak terlalu banyak tugas diberikan. 12 mahasiswa menyatakan menyukai metode menonton video di rumah lalu dilakukan diskusi bersama teman-teman di kelas. Proses ini, membantu agar mahasiswa tidak mengantuk serta mendapatkan referensi yang tepat dibandingkan harus mencari secara mandiri. Penggunaan *Learning Management System* (LMS) seperti *google classroom* dapat menjadi wadah bagi mahasiswa untuk mendapatkan informasi secara satu arah dan mengakses video serta materi pembelajaran dengan lebih mudah. 3 mahasiswa menyatakan bahwa, sekalipun ada diskusi kelompok pengajar diharapkan dapat memberikan kesempatan untuk mengulang kembali materi pembelajaran sehingga proses mengingat mahasiswa lebih baik dan membantu mahasiswa menjawab soal ujian. 2 mahasiswa menambahkan kuis dan *game* yang dimainkan di dalam kelompok, akan lebih menyenangkan dibandingkan dilakukan seorang diri. Mahasiswa menambahkan, bahwa bekerja sama di dalam kelompok dapat membantu mahasiswa lain yang kurang memahami isi materi pembelajaran dan saling meningkatkan rasa solidaritas antar teman. Namun, terkadang ditemui teman yang tidak merasa bertanggung jawab terhadap kelompok sehingga saat pembagian kelompok mengharapkan untuk tidak mendapatkan teman kelompok yang tidak bisa bekerja sama dengan baik.

Tahap Kedua

Berdasarkan hasil penjarangan masukan pada mahasiswa di tahap pertama serta penelusuran literatur ilmiah, maka dibentuklah pengembangan GBL. GBL adalah penggunaan elemen permainan seperti papan nilai, hadiah,

dan poin untuk meningkatkan penampilan akademik dari pelajarnya (Tavares, 2022). Berikut adalah aplikasi GBL yang dimaksud:

1. Menentukan capaian pembelajaran tiap bahan kajian dari materi Falsafah dan Teori Keperawatan ke dalam 16 pertemuan.
2. Membuat video pembelajaran dan ringkasan materi untuk 16 topik pertemuan Falsafah dan Teori Keperawatan.
3. Melakukan input video pembelajaran dan ringkasan materi pada LMS domain yang dimiliki institusi sesuai dengan waktu tiap pertemuannya.
4. Membagi mahasiswa ke dalam kelompok.
5. Meminta mahasiswa untuk melakukan pembelajaran secara mandiri di rumah melalui video yang terdapat pada LMS.
6. Mahasiswa bertemu di kelas, melakukan diskusi kelompok dalam menjawab pertanyaan stimulasi, serta mengumpulkan poin-poin disetiap diskusi dan dinamika kelompok.
7. Pengajar kembali menegaskan hal penting yang belum dibahas oleh kelompok serta pertanyaan tambahan dari mahasiswa yang belum memahami topik pembelajaran.
8. Pada akhir pertemuan, setiap kelompok akan menjalani Grand Final Quiz dari semua materi yang telah dipelajari. Grand Final melibatkan semua anggota kelompok untuk ikut bermain dan mengumpulkan poin tertinggi.
9. Kelompok dengan akumulasi poin tertinggi sejak awal pertemuan hingga akhir, diberikan kesempatan untuk tidak mengikuti evaluasi pembelajaran di akhir semester untuk mata kuliah Falsafah dan Teori Keperawatan.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian pada tahap pertama menunjukkan, mayoritas mahasiswa menyukai diskusi kelompok (50%). Diskusi kelompok merupakan metode yang membantu mahasiswa agar lebih aktif di kelas, melatih kemampuan berpikir kritis, serta meningkatkan motivasi mahasiswa dalam mengembangkan kemampuan berkomunikasi. Mahasiswa merasa bahwa setiap ide yang dimiliki, akan berguna dan memberikan manfaat bagi mahasiswa lainnya di dalam kelompok (Lim, et al., 2019). Diskusi menekankan pada usaha yang lebih dari mahasiswa agar lebih bertanggung jawab terhadap materi yang dipelajari, dibanding harus mendengarkan pengajar memaparkan materi di kelas yang cenderung membuat mengantuk. Kombinasi diskusi kelompok dengan permainan akan membangkitkan semangat berkompetisi mahasiswa dan keinginan untuk menunjukkan kemampuan diri yang kuat sehingga, berupaya untuk menampilkan yang terbaik dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini, mendukung hasil penelitian bahwa mayoritas mahasiswa (90%) menyatakan bahwa kuis membantu mahasiswa untuk semakin rajin belajar serta mengulang materi secara mandiri.

Integrasi GBL dalam pembelajaran, memerlukan persiapan dari para pengajar. Capaian mata kuliah falsafah dan teori keperawatan adalah: memahami falsafah keperawatan, menerapkan konsep paradigm keperawatan, menerapkan beberapa teori keperawatan terpilih dalam berbagai situasi, dan menganalisis prinsip-prinsip pendekatan secara holistik dalam konteks keperawatan. Capaian pembelajaran tersebut diharapkan dapat tercapai dalam 16 kali pertemuan dengan 1 kali pertemuan berlangsung selama 150 menit. Sebelum mahasiswa masuk ke ruang kelas, mahasiswa diberikan tugas untuk menonton serta membaca

materi yang sudah diinput didalam LMS. Pemanfaatan media teknologi didalam pembelajaran sudah dilakukan sejak pandemi melanda dan akan terus berlangsung di masa mendatang dalam pendidikan keperawatan (Anguas-Gracia, et al., 2021).

Saat proses pembelajaran di kelas berlangsung, pengajar menyusun game disetiap akhir diskusi kelompok dengan menyediakan pertanyaan dengan tingkatan mengetahui, memahami, dan mengaplikasikan. Game yang disusun bervariasi di setiap pertemuannya seperti menjawab tepat, mencari kata tersembunyi di huruf yang diacak, bermain teka-teki, serta menjawab pertanyaan uraian. Ketepatan menjawab saat game berlangsung, dapat memfasilitasi mahasiswa untuk belajar mengefektifkan waktu dalam setiap pengambilan keputusan yang dilakukan (Pront, Muller, Koschade, & Hutton, 2018).

Penggunaan GBL yang diintegrasikan di dalam kegiatan belajar mengajar ditelusuri dapat memberikan kesan belajar yang tidak kaku dan menyenangkan (Kapp, 2012). Falsafah dan Teori Keperawatan adalah mata kuliah yang mendapatkan persepsi negatif dari mahasiswa keperawatan dalam pencapaiannya. Alumni melaporkan kata teori dalam mata kuliah tersebut telah memberikan kesan, bahwa materi yang dibahas akan sulit untuk dipahami karena mengandung penjelasan yang perlu pemahaman mendalam karena tingkat abstraksinya yang tinggi. Integrasi GBL dalam proses pembelajaran, dapat menghilangkan kesan tersebut (Rodriguez, Hernandez, & Ruiz, 2020).

GBL yang telah dikembangkan dapat dikategorikan sebagai metode pembelajaran aktif dengan elemen permainan. Metode pembelajaran aktif yang dikembangkan adalah metode *flipped classroom* karena mahasiswa telah belajar di rumah melalui video

yang di publikasi pada LMS dan mengerjakan tugas di dalam kelas (Dhawo, 2019). Tugas yang diberikan, lebih menekankan kepada diskusi kelompok sebagai komponen pembelajaran aktif yang berpusat pada mahasiswa (Hernandez, Mena, & Ornelas, 2016). Diskusi kelompok, diakhiri dengan permainan yang semakin meningkatkan semangat mahasiswa dalam menjadi yang terbaik. GBL dapat meningkatkan motivasi intrinsik individu karena sejalan dengan teori belajar dari Abraham Maslow. Mahasiswa menjadi memiliki otonomi penuh dalam menunjukkan kompetensinya serta memiliki rasa keterhubungan dengan mahasiswa yang lain (J & J, 2021). Penjelasan pengajar diakhir pertemuan tetap diperlukan untuk menegaskan hal-hal penting dari capaian pembelajaran pada topik yang dibahas.

Pertimbangan lain yang perlu dilakukan dalam mengembangkan GBL adalah kondisi ansietas dari mahasiswa. Kompetisi dalam GBL karena rasa tanggung jawab yang diemban oleh mahasiswa. Aplikasi GBL di setiap pertemuan, dapat menimbulkan kesan bagi mahasiswa tertentu bahwa mereka harus selalu belajar di bawah tekanan menjadi yang terbaik (Viola, et al., 2019).

Penelitian ini belum menelusuri dampak dari aplikasi GBL pada mata kuliah Falsafah dan Teori Keperawatan. Selain itu, belum memaksimalkan pengembangan GBL digital yang seharusnya dapat menyatu dengan karakter dari generasi Z. Fokus penggunaan teknologi disini ditekankan pada penerapan LMS untuk mendistribusikan video agar mahasiswa dapat belajar dari mana saja dan kapan saja sebelum perkuliahan dimulai.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

GBL dapat dilakukan integrasinya dalam mata kuliah falsafah dan teori keperawatan khususnya untuk melengkapi metode belajar aktif di kelas seperti *flipped classroom* dan diskusi kelompok. Pengajar perlu memberikan usaha yang lebih dalam mengaplikasikan metode ini khususnya dalam masa persiapan. Pengajar perlu mempersiapkan video pembelajaran, LMS, pertanyaan stimulasi, serta bentuk game yang menarik bagi mahasiswa saat masuk di ruang kelas.

Saran

Penelitian lain yang perlu dikembangkan adalah efektivitas GBL pada peningkatan penampilan akademik, kepuasan mahasiswa, hingga kemampuan *soft skill* dari mahasiswa yang diperlukan bagi pelajar era 21 serta penggunaan GBL dalam jangka panjang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima Kasih pada mahasiswa yang sudah berpartisipasi menjadi responden dalam penelitian pengembangan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- A, K. (2014). *Experiential learning: experience as the source of learning and development. In the process of experiential learning. PH Press, 20-40.*
- AIPNI. (2016). *Kurikulum Inti Pendidikan Ners Indonesia.* Jakarta: Asosiasi Institusi Pendidikan Ners Indonesia (AIPNI).
- Almashayek, I., Al-Khateeb, H., & Bader, M. (2022). *Effective Method for Nurses Education: Gaming Versus Lecturing. Asian Pasific Journal of Cancer Prevention, 2633-2642.*

- Anguas-Gracia, Valera, S., Anton-Solanas, Roca, R., Satustegui-Dorda, & Pardo, U. (2021). An Evaluation of Undergraduate Student Nurses' Gameful experience while playing an escape room game as part of a community Health Nursing Course. *Nurse Education Today*, 103.
- Dhawo, M. S. (2019). Effectiveness of combined Problem-Based Learning and Flipped Classroom Strategies in Teaching A Medical-Surgical Course: A Randomized Controlled Trial Study. *Kn E Life Science*, 837-846.
- Hernandez, Z., Mena, A., & Ornelas, L. (2016). Integration of gamification and active learning in the classroom. *Ra Ximhai*, 315-325.
- J, G., & J, G. (2021). Nursing Students' evaluation of a gamified public health educational webinar: a comparative Pilot Study. *Nursing Open* 8, 1812-1821.
- Kapp, K. (2012). The Gamification of Learning and Instruction. *Pfieffer of Willey and Sons*.
- Kinder, F. D., & M.Kurz, J. (2018). Gaming Strategis in Nursing Education. *Teaching and Learning in Nursing*, 212-214.
- Lim, J., Ko, H., Yang, J. W., Kim, S., Lee, S., Chun, M.-S., . . . Park, J. (2019). Active Learning Through Discussion: ICAP Framework for Education in Health Profession. *BMC Medical Education*, 2-8.
- Pront, L., Muller, A., Koschade, A., & Hutton, A. (2018). Gaming in Nursing Education: A Literature Review. *Nursing Education Perspectives*, 23-28.
- Rodriguez, L. S., Hernandez, P. E., & Ruiz, N. S. (2020). A theme to learn about nursing theoriest and model: A descriptive study. *Nurse Education in Practice*.
- Tavares, N. (2022). The use and impact of game based learning experience and knowledge retention of nursing undergraduate students: A systematic Literature Review. *Nurse Education Today*, 1-6.
- Viola, G., Molina, G., Hernandez, M., Gamez, G., Manrique, A., & Puertas, G. (2019). The Influence of gamification on Decision Making in Nursing Students. *Nurse Educators Today*, 718-722.