

Article

Penerapan E-OSCE (Objective Structured Clinical Examination) di Jurusan Kebidanan Poltekkes Kemenkes Pangkalpinang

Annisa Sali Pinaremas¹, Tesza Rezky Permata²

¹Jurusan Kebidanan, Poltekkes Kemenkes Pangkalpinang, Indonesia

²Jurusan Kebidanan, Poltekkes Kemenkes Pangkalpinang, Indonesia

SUBMISSION TRACK

Received: December 04, 2023

Final Revision: December 14, 2023

Available Online: December 15, 2023

KEYWORDS

Pengembangan, E-OSCE

CORRESPONDENCE

Phone: 085743164422

E-mail: pinaremas89@gmail.com

ABSTRACT

Kunci dari terwujudnya tenaga bidan yang profesional adalah dimulai dari sejak proses pendidikan, proses pendidikan bidan di Indonesia berawal dari program D III Kebidanan. Pada Program Pendidikan Diploma III Kebidanan, mahasiswa akan dididik dalam kurun waktu 6 Semester dengan jumlah SKS yang terus dikembangkan setiap tahunnya, dalam proses pembelajaran mahasiswa juga akan mengikuti suatu ujian dalam bentuk tertulis maupun ujian keterampilan. Ujian tertulis ataupun ujian praktik ini akan menentukan seberapa jauh pemahaman mahasiswa terhadap materi-materi yang telah diberikan. Berdasarkan hasil kajian kebijakan OSCE tahun 2012 oleh HPEQ terhadap 36 sampel institusi D III kebidanan yang mewakili lokasi di Indonesia, memberikan rekomendasi adanya standarisasi ujian keterampilan secara nasional untuk menjamin kompetensi lulusan terstandar secara nasional. Ujian dengan metode OSCE memiliki keunggulan dalam menilai kinerja klinis dan perilaku professional bidan. Munculnya revolusi industri 5.0 membuat wajah baru dalam fase kemajuan teknologi. Sehingga dalam sistem penilaian dan uji kompetensi ini pun dapat berubah dari manual ke sistem otomatis. Jurusan Kebidanan Poltekkes Pangkalpinang belum menerapkan OSCE secara konsisten, dengan adanya E-OSCE (Electronic- Objective Structured Clinical Examination diharapkan dapat membuat proses ujian klinis dengan cara OSCE lebih mudah, efektif dan transparan. Tujuan penelitian Menganalisis Pengembangan Sistem Asesemen E-OSCE (Objective Stuctured Clinical Examination) dengan usability testing di Jurusan Kebidanan Poltekkes Kemenkes Pangkalpinang.

I. INTRODUCTION

Dalam Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor HK.01.07/MENKES/320/2020 tentang Standar Profesi Bidan disebutkan bahwa Bidan sebagai profesi yang terus berkembang, senantiasa

mempertahankan profesionalitasnya dengan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Profesionalitas terkait erat dengan kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang profesional (kompetensi profesional). Bidan profesional yang

dimaksud harus memiliki kompetensi klinis (*midwifery skills*), sosial-budaya untuk menganalisis, melakukan advokasi dan pemberdayaan dalam mencari solusi dan inovasi untuk meningkatkan kesejahteraan perempuan, keluarga dan masyarakat.

Kunci dari terwujudnya tenaga bidan yang profesional adalah dimulai dari sejak proses pendidikan, proses pendidikan bidan di Indonesia berawal dari program D III Kebidanan. Pada Program Pendidikan Diploma III Kebidanan, mahasiswa akan dididik dalam kurun waktu 6 Semester dengan jumlah SKS yang terus dikembangkan setiap tahunnya, dalam proses pembelajaran mahasiswa juga akan mengikuti suatu ujian dalam bentuk tertulis maupun ujian keterampilan. Ujian tertulis ataupun ujian praktik ini akan menentukan seberapa jauh pemahaman mahasiswa terhadap materi-materi yang telah diberikan. Lulusan yang dihasilkan harus sesuai dengan standar nasional pendidikan tinggi yang memiliki kompetensi minimal mencakup pengetahuan, sikap dan ketrampilan

Berdasarkan hasil kajian kebijakan OSCE tahun 2012 oleh HPEQ terhadap 36 sampel institusi D III kebidanan yang mewakili lokasi di Indonesia, memberikan rekomendasi adanya standarisasi ujian ketrampilan secara nasional untuk menjamin kompetensi lulusan terstandar secara nasional. Ujian dengan metode OSCE memiliki keunggulan dalam menilai kinerja klinis dan perilaku profesional bidan. Keseluruhan proses ujian harus dipersiapkan dan dikelola dengan sebaik-baiknya. Standard atau protocol kerja yang disepakati dalam skala nasional sangat diperlukan sehingga metode uji keterampilan tersebut dapat dilaksanakan dengan baik.

Objective Structured Clinical Examination (OSCE) merupakan metode yang dapat menguji keterampilan dan

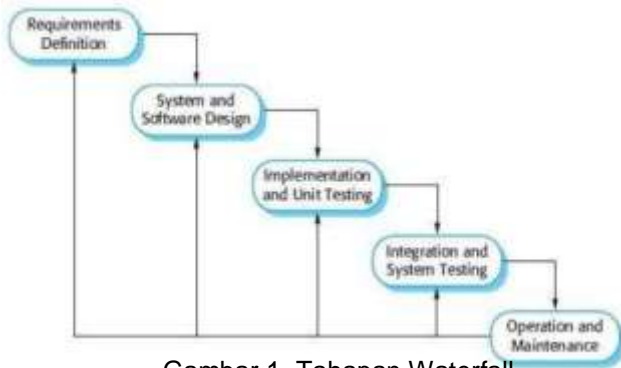
berbagai tugas secara fleksibel. OSCE dapat mengukur kompetensi yang akan dicapai secara komprehensif mulai dari pengkajian riwayat kesehatan, menganalisis kebutuhan klien sampai keterampilan prosedural yang dibutuhkan oleh klien dan kemampuan kompetensi kognitif. OSCE merupakan bagian dari sistem assessment dengan tujuan untuk menilai kompetensi dan ketrampilan klinis mahasiswa secara obyektif dan terstruktur. Terstruktur artinya ujian dilakukan dengan bahan dan metode berdasar pada tujuan mengukur kemampuan mahasiswa yang akan diuji dan setiap mahasiswa 10 memperoleh tugas atau soal yang sama atau setara. Obyektif artinya sesuai dengan fakta selama mahasiswa melakukan ujian dan untuk melakukan penilaian dibantu oleh ceklist pada rubrik atau skala rating (*global rating*) agar dapat membatasi subjektivitas dari penilai. Setiap penilaian berdasar pada keputusan yang sifatnya menyeluruh dari berbagai komponen kompetensi. Setiap station mempunyai materi uji yang spesifik, semua peserta diuji terhadap materi klinik yang sama, lamanya waktu untuk masing-masing stasiun terbatas.

Ilmu dan teknologi terus berkembang dengan adanya Revolusi Industri 5.0, kemajuan teknologi informasi dalam dunia kehidupan dengan digital dapat memberikan dampak disiplin ilmu. Munculnya revolusi industri 5.0 membuat wajah baru dalam fase kemajuan teknologi. Sehingga dalam sistem penilaian dan uji kompetensi ini pun dapat berubah dari manual ke sistem otomatis. Jurusan Kebidanan Poltekkes Pangkalpinang belum menerapkan OSCE secara konsisten, dengan adanya E-OSCE (*Electronic- Objective Structured Clinical Examination*) diharapkan dapat membuat proses ujian klinis dengan cara

OSCE lebih mudah, efektif dan transparan.

II. METHODS

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan tipe implementatif menghasilkan produk atau artefak utama seperti perangkat lunak atau model konseptual atau rancangan dari perangkat lunak. Penelitian dengan tipe implementatif terlaksana melalui metode *waterfall model*. Bagian yang utama dari metode pengembangan perangkat lunak *waterfall model* merupakan pengembangan terlaksana secara berturut-turut atau berbentuk tahap satu-satu linear untuk tiap tahap sehingga satu tahap tidak bisa paripurna apabila ada tahap yang belum selesai untuk lanjut (Sommerville, 2016).



Gambar 1. Tahapan Waterfall

Variabel Penelitian dalam penelitian ini adalah usability. Di bawah ini adalah tabel variabel, subvariabel dan indikator dalam penelitian ini :

Tabel 1
Variabel Penelitian

Variabel	Subvariabel	Indikator
Usability	Learnability	Aplikasi E-OSCE memberikan layanan yang memenuhi kebutuhan anda
		Aplikasi ini sangat mudah digunakan
		Tombol Aplikasi ini sesuai dengan fungsi
		Menu-menu Aplikasi E-OSCE mudah dimengerti
		Aplikasi ini menyediakan informasi yang lengkap dalam proses penilaian
		Aplikasi ini bisa saya langsung gunakan dengan segera tanpa harus belajar secara khusus
	Efficiency	Aplikasi E-OSCE memudahkan proses Ujian
		Aplikasi E-OSCE mempercepat pekerjaan saya dalam ujian
	Memorability	Menu-menu yang tersedia pada aplikasi cepat ditampilkan
		Alamat web pada aplikasi E-OSCE mudah diakses
	Error	Saya senang menggunakan aplikasi ini daripada manual
		Tidak terjadi error saat penggunaan aplikasi
Anda tidak menemukan peringatan "not responding" dari aplikasi ini		
Satisfaction	Anda tidak menemukan peringatan "under reconstruction" dari aplikasi ini	
	Saya akan menggunakan aplikasi ini lagi dalam pengujian OSCE	
	Desain user interfacenya aplikasi ini menarik.	
		Saya terbantu dengan adanya aplikasi ini

Skala pengukuran dalam penelitian ini adalah likert. Skala yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang tentang suatu objek atau fenomena tertentu.

Tabel 2
Skala Likert (Sumber: Sugiyono, 2014)

Skor	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Ragu-Ragu
4	Setuju
5	Sangat Setuju

III. RESULT AND DISCUSSION

Testing telah dilaksanakan bersama dengan developer dan seluruh komponen Uji OSCE yaitu Ka. OSCE, Admin, Penguji, Mahasiswa teruji, pasien standsr dan komponen pendukung. Berikut adalah hasil dari kuesioner yang sudah direkapitulasi:

a. Deskripsi Variabel *Learnability* (X_1)

Berdasarkan dari hasil penyebaran kuesioner terhadap 10 responden dalam penelitian tentang variabel *learnability*, maka frekuensi dari jawaban responden dapat dilihat pada Tabel 3

Tabel 3.

Jawaban Responden untuk Pernyataan/
Pertanyaan *Learnability*

No	Pernyataan/ Pertanyaan	Merit				
		STS (0.00)	TS (0.25)	R (0.50)	S (0.75)	SS (1.00)
1	Aplikasi E-OSCE memberikan layanan yang memenuhi kebutuhan anda.	0	0	0	2	8
		0%	0%	0%	20%	80%
2	Aplikasi ini sangat mudah digunakan	0	0	0	1	9
		0%	0%	0%	10%	90%
3	Tombol Aplikasi ini sesuai dengan fungsi.	0	0	0	2	8
		0%	0%	0%	20%	80%
4	Menu-menu Aplikasi E-OSCE mudah dimengerti	0	0	0	3	7
		0%	0%	0%	30%	70%
5	Aplikasi ini menyediakan informasi yang lengkap dalam proses penilaian	0	0	0	3	7
		0%	0%	0%	30%	70%
6	Aplikasi ini bisa saya langsung gunakan dengan segera tanpa harus belajar secara khusus	0	0	0	2	8
		0%	0%	0%	20%	80%
Total		0%	0%	0%	22%	78%

Pada Tabel 3 menunjukkan bahwa rata-rata untuk pernyataan/ pertanyaan dari *learnability* untuk Aplikasi E-OSCE berada pada poin Setuju (0,75) dengan nilai sebesar 22% dan Sangat Setuju (1,00) dengan nilai 78%. Sehingga total nilai untuk pernyataan/ pertanyaan pada *learnability* sebesar 100%, maka dapat dikatakan bahwa Aplikasi E-OSCE pada level *learnability* sangat baik yang berarti *website* memiliki tingkat kemudahan pengguna saat mempelajari *website*.

b. Deskripsi Variabel *Efficiency* (X_2)

Berdasarkan dari hasil penyebaran kuesioner terhadap 10 responden dalam penelitian tentang variabel *efficiency*, maka frekuensi dari jawaban responden dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4

Jawaban Responden untuk Pernyataan/
Pertanyaan *Efficiency*

No	Pernyataan/ Pertanyaan	Merit				
		STS (0.00)	TS (0.25)	R (0.50)	S (0.75)	SS (1.00)
1	Aplikasi E-OSCE memudahkan proses Ujian	0	0	0	2	8
		0%	0%	0%	20%	80%
2	Aplikasi E-OSCE mempercepat pekerjaan saya dalam ujian	0	0	0	5	5
		0%	0%	0%	50%	50%
3	Menu-menu yang tersedia pada aplikasi cepat ditampilkan	0	0	0	0	10
		0%	0%	0%	0%	100%
Total		0%	0%	0%	23%	74%

Sumber: Hasil Perhitungan Penyebaran
Kuesioner

Pada Tabel 4 menunjukkan bahwa rata-rata untuk pernyataan/ pertanyaan dari *efficiency* pada Aplikasi E-OSCE berada pada poin Setuju (0,75) dengan nilai sebesar 23% dan Sangat Setuju (1,00) dengan nilai 74%. Sehingga nilai keseluruhan dari poin setuju dan sangat setuju untuk pernyataan/ pertanyaan pada *efficiency* sebesar 100%, dengan demikian untuk level dikatakan bahwa *website* Aplikasi E-OSCE pada level *efficiency* baik yang berarti *website* mempercepat kinerja pengguna.

c. Deskripsi Variabel *Memorability* (X_3)

Berdasarkan dari hasil penyebaran kuesioner terhadap 10 responden dalam penelitian tentang variable *memorability*, maka frekuensi dari jawaban responden dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5
Jawaban Responden untuk Pernyataan/
Pertanyaan *Memorability*

No	Pernyataan/ Pertanyaan	Merit				
		STS (0.00)	TS (0.25)	R (0.50)	S (0.75)	SS (1.00)
1	Alamat web pada aplikasi E-OSCE mudah diakses	0	0	0	5	5
		0%	0%	0%	50%	50%
2	Saya senang menggunakan aplikasi ini daripada manual	0	0	0	3	7
		0%	0%	0%	30%	70%
Total		0%	0%	0%	40%	60%

Tabel 5 menunjukkan bahwa rata-rata untuk pernyataan/ pertanyaan dari *memorability* di Aplikasi E-OSCE berada pada poin Setuju (0,75) dengan nilai sebesar 40% dan Sangat Setuju (1,00) dengan nilai 60%. Sehingga total nilai secara keseluruhan untuk pernyataan/ pertanyaan pada *memorability* didapatkan hasil 100%, dengan demikian dapat dikatakan bahwa *website* Aplikasi E-OSCE pada level *usability* baik yang berarti *website* memiliki tingkat kemudahan bagi pengguna dalam menggunakan *website* Aplikasi E-OSCE.

d. Deskripsi Variabel *Error* (X_4)

Berdasarkan dari hasil penyebaran kuesioner terhadap 10 responden dalam penelitian tentang *variable error*, maka frekuensi dari jawaban responden dapat dilihat pada Tabel 6

Tabel 6

Jawaban Responden untuk Pernyataan/
Pertanyaan *Error*

No	Pernyataan/ Pertanyaan	Merit				
		STS (0.00)	TS (0.25)	R (0.50)	S (0.75)	SS (1.00)
1	Tidak terjadi error saat penggunaan aplikasi	0	0	0	3	7
		0%	0%	0%	30%	70%
2	Anda tidak menemukan peringatan "not responding" dari aplikasi ini	0	0	0	0	10
		0%	0%	0%	0%	100%
3	Anda tidak menemukan peringatan "under reconstruction" dari aplikasi ini	0	0	0	0	10
		0%	0%	0%	0%	100%
Total		0%	0%	0%	10%	90%

Berdasarkan Tabel 6 menunjukkan bahwa rata-rata untuk pernyataan/ pertanyaan dari *error* di Aplikasi E-OSCE berada pada poin Setuju (0,75) dengan nilai sebesar 50% dan Sangat Setuju (1,00) dengan nilai 23%. Sehingga total dari keseluruhan nilai untuk pernyataan/ pertanyaan pada *error* 73%, dikatakan bahwa *website* Aplikasi E-OSCE pada level *usability* baik yang berarti pengguna tidak menemukan kendala saat pemakaian aplikasi.

e. Deskripsi Variabel *Satisfaction* (X_5)

Berdasarkan dari hasil penyebaran kuesioner terhadap 10 responden dalam penelitian tentang *698variable satisfaction*, maka frekuensi dari jawaban responden dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7

Jawaban Responden untuk Pernyataan/
Pertanyaan *Satisfaction*

No	Pernyataan/ Pertanyaan	Merit				
		STS (0.00)	TS (0.25)	R (0.50)	S (0.75)	SS (1.00)
1	Saya akan menggunakan aplikasi ini lagi dalam pengujian OSCE	0	0	0	2	8
		0%	0%	0%	20%	80%
2	Desain user interfacenya aplikasi ini menarik.	0	0	0	4	6
		0%	0%	0%	40%	60%
3	Saya terbantu dengan adanya aplikasi ini	0	0	0	5	5
		0%	0%	0%	50%	50%
Total		0%	0%	0%	37%	73%

Tabel 7 menunjukkan rata-rata untuk pernyataan/ pertanyaan dari *satisfaction* di Aplikasi E-OSCE berada pada poin Setuju (0,75) dengan nilai sebesar 37% dan Sangat Setuju (1,00) dengan nilai 73%. Total nilai pada poin setuju dan sangat setuju untuk pernyataan/ pertanyaan pada *satisfaction* sebesar 100%, dengan demikian dapat dikatakan

bahwa *website* Aplikasi E-OSCE pada level *usability* sangat baik yang berarti bahwa *website* memiliki tingkat kepuasan pengguna saat memanfaatkan *website* Aplikasi E-OSCE berada pada nilai yang tinggi yaitu 100%.

f. Masukan yang muncul atas aplikasi

1. Perlu dimasukkan kuesioner feedback penguji
2. Tambahkan bagian soal kasus per masing-masing stase
3. Angket evaluasi penguji, angket pasien standar dimasukkan ke dalam aplikasi
4. Lanjutkan untuk penambahan user mahasiswa
5. Mohon tambahkan opsi edit pada penilaian dosen
6. Saya salah input nilai mahasiswa, namun saya tidak bisa melihat nilai yang telah diinput. Tambahkan opsi edit
7. Bagus, perlu penambahan user mahasiswa sehingga bisa langsung melihat nilainya
8. Input mahasiswa dibuat pilihan tick

D. CONCLUSION

1. Rata-rata untuk pernyataan dari *learnability* untuk Aplikasi E-OSCE berada pada poin Setuju (0,75) dengan nilai sebesar 22% dan Sangat Setuju (1,00) dengan nilai 78%. Sehingga total nilai untuk pernyataan/ pertanyaan pada *learnability* sebesar 100%, maka dapat dikatakan bahwa Aplikasi E-OSCE pada level *learnability* sangat baik, yang berarti aplikasi E-OSCE mudah digunakan
2. Rata-rata untuk pernyataan dari *efficiency* pada Aplikasi E-OSCE berada pada poin Setuju (0,75) dengan nilai sebesar 23% dan Sangat Setuju (1,00) dengan nilai 74%. Sehingga nilai keseluruhan

dari poin setuju dan sangat setuju untuk pernyataan/ pertanyaan pada *efficiency* sebesar 100%, dengan demikian Aplikasi E-OSCE mempercepat kinerja pengguna.

3. Rata-rata untuk pernyataan dari *memorability* di Aplikasi E-OSCE berada pada poin Setuju (0,75) dengan nilai sebesar 40% dan Sangat Setuju (1,00) dengan nilai 60%. Sehingga total nilai secara keseluruhan untuk pernyataan pada *memorability* didapatkan hasil 100%, dengan demikian dapat dikatakan bahwa Aplikasi E-OSCE mudah untuk digunakan dan diakses kembali oleh pengguna.

REFERENCES

- Mailana. 2015. Hubungan Efikasi Diri Dengan Nilai Objective Structured Clinical Examination (OSCE) Pada Mahasiswa Tahun Ketiga Fakultas Kedokteran Universitas Riau. *Jurnal Online Mahasiswa FK Volume 2 No. 2 Oktober 2015*.
- Kurniasih, Indri. 2014. Lima Komponen Penting Dalam Perencanaan OSCE. Yogyakarta: Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
- Purwaningtias, D., Rahayuningsih, P. A., Studi, P., Informasi, S., Kota, K., Studi, P., Informasi, S., & Bina, U. (2021). Sistem informasi pasien posyandu pada poskesdes kalimas. 5(2), 300–309. <https://www.jurnal.kaputama.ac.id/index.php/JTIK/article/view/597>
- Ravi, Yadav, S., Jindal, R., & Anand, S. (2020). A Study on Comparison of UML and ER Diagram Abstract : May, 7575–7580. <https://irjet.com/archives/V7/i5/IRJET-V7I51425.pdf>
- Risma, G. 2015. Kecemasan Dalam Objective Structured Clinical Examination (OSCE). Lampung: Agromed Unila
- SOMMERVILLE, I., 2016. Software Engineering.. 10th penyunt. United State: Pearson Education
- Zayyan, M., 2011. Objective Structured Clinical Examination: The Assessment Of Choice. Oman: Oman Medical Journal
- Zulfa, F., Siahaan, D. O., Fauzan, R., & Triandini, E. (2020). Inter-Structure and Intra-Structure Similarity of Use Case Diagram using Greedy Graph Edit Distance. 2020 2nd International Conference on Cybernetics and Intelligent System (ICORIS). <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/9320840/>

BIOGRAPHY

Annisa Sali Pinaremas. S2 Pendidikan Profesi Kesehatan. Dosen Program Studi D III Kebidanan Poltekkes Kemenkes Pangkalpinang. pinaremas89@gmail.com

Tesza Rezky Permata. S2 Kebidanan. Dosen Program Studi D III Kebidanan Poltekkes Kemenkes Pangkalpinang