

Hibah Kompetitif

PENELITIAN

AINEC RESEARCH AWARD 2023

ANALISIS METODE *COACHING GROW* TERHADAP SKILL PERAWAT DENGAN MEDIA *VIRTUAL REALITY* (VR) PADA MAHASISWA PERAWAT



Peneliti Utama: Husnul Khotimah Ns., M.Kep (0708079103)

Anggota: Ahmad Kholid Fauzi (0704049008)

FAKULTAS KESEHATAN
UNIVERSITAS NURUL JADID

DAFTAR ISI

Judul	1	
Daftar Isi	2	
Abstrak	3	
BAB 1 Pendahuluan		
1.1 Latar Belakang	4	
1.2 Rumusan Masalah	7	
1.3 Tujuan	7	
1.4 Manfaat Penelitian	7	
1.5 Keutamaan/ <i>Novelty</i> Riset yang akan dilakukan	8	
BAB 2 Studi Pustaka		
2.1 Konsep <i>Coaching</i>	9	
2.2 Konsep Skill Perawat	9	
2.3 <i>Virtual Reality</i>	10	
BAB 3 Metode Penelitian		14
3.1 Metode Kuantitatif	14	
3.2 Metode Kualitatif	19	
BAB 4 Hasil dan Pembahasan		
4.1 Analisis Deskriptif	24	
4.2 Analisis Statistik	25	
4.3 Interpretasi Pembahasan	27	
4.4 Kualitatif	32	
BAB 5		
5.1 Simpulan	45	
5.2 Saran	45	
Daftar Pustaka	46	

ANALISIS METODE *COACHING GROW* TERHADAP SKILL PERAWAT DENGAN MEDIA *VIRTUAL REALITY* (VR) PADA MAHASISWA PERAWAT

Husnul Khotimah, Ahmad Kholid Fauzi

Abstrak

Penerapan skill perawat yang kurang baik akan sangat berdampak terhadap mutu pendidikan dan pelayanan keperawatan karena skill perawat menjadi tolak ukur pendidikan dan pelayanan keperawatan. perawat harus menguasai skill praktik untuk meningkatkan derajat kesehatan dalam pelayanan, *coaching GROW* sebagai strategi dalam meningkatkan kesadaran dalam perubahan perilaku mahasiswa perawat pada pelaksanaan skill sesuai standart prosedural dengan media *virtual reality* (VR). Tujuan penelitian ini menganalisis metode *coaching GROW* terhadap skill perawat dengan media *virtual reality* (VR) dan mengeksplorasi pengalaman menggunakan *virtual reality* pada skill dasar mahasiswa perawat. Metode pendekatan penelitian ini menggunakan *mix method* terbagi menjadi dua yaitu data kuantitatif desain *Quasy Experimental* dan data kualitatif pendekatan fenomenologi. Data kuantitatif diperoleh Uji analisis *wilcoxon sighed rank test pre-test* dan *post-test* dan Uji beda dua kelompok dengan analisis *mann-whitney* dan data kualitatif diperoleh dengan wawancara. dan instrument peneliti yang akan digunakan dalam penelitian dan rencana analisis data yang akan digunakan Van Manen. Subject penelitian adalah mahasiswa perawat semester 4 dan tempat penelitian di fakultas kesehatan Universitas Nurul Jadid. Hasil dari penelitian ini adalah ketrampilan dasar mahasiswa pada kelompok *coaching GROW* dan kelompok control sama-sama meningkat dengan nilai 0,00 ($< 0,05$). Sementara perbandingan nilai pada masing-masing kelompok adalah 0,01 (0,05) yang menandakan bahwa ada pengaruh signifikan ketrampilan dasar mahasiswa dengan *coaching GROW* media *virtual reality*. Hal ini terjadi karena *coach* (pelatih) dan *coachee* (mahasiswa) memiliki keterkaitan dan kontrol pada tindakan menyesuaikan dengan SPO. *Virtual reality* menambah pengalaman dengan media baru bagi mahasiswa perawat, pengalaman tersebut berupa praktik yang menyenangkan, mudah, mirip dengan aslinya dan menambah percaya diri.

Kata kunci: *Virtual reality*, *coaching GROW*, Ketrampilan

Bab 1

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Pengembangan inovasi media teknologi kesehatan *metaverse* menjadi trending terbaru didunia (Shi et al., 2023), (Chavannes & Bai, 2022). Revolusi teknologi kesehatan menggunakan *metaverse* dengan *virtual reality (VR)* sedang dikembangkan dalam pembelajaran keperawatan (Plotzky et al., 2021), (Ifanov et al., 2023). Transformasi pelayanan keperawatan *metaverse* menjadi salah satu fokus inovasi didunia keperawatan (Saab et al., 2021) implementasi transformasi teknologi keperawatan *virtual reality(VR)* bisa menjadikan aktifitas dunia nyata praktik skill dasar keperawatan masuk kedalam dunia virtual/digital (Sadamali Jayawardena et al., 2023).

Mahasiswa perawat melaksanakan pembelajaran praktik pelayanan keperawatan melalui kompetensi skill untuk mengukur pengetahuan, keterampilan dan sesuai dengan standar profesi perawat (Khazhymurat et al., 2023) dan Praktik klinik proses pembelajaran di rumah sakit yang bertujuan untuk mengenal mahasiswa mengaplikasikan ilmu dan skill yang didapat untuk mengenal proses keperawatan (Salminen et al., 2021). Kompetensi praktik skill mahasiswa perawat memberikan jaminan mutu mampu melaksanakan peran profesi perawat (McKenna et al., 2022), serta menjaga mutu lulusan perawat (Kagan et al., 2022) , melindungi masyarakat dalam menjalankan praktik profesi secara aman dan efektif (Thirsk et al., 2022).

Secara eksplisit, kondisi pendidikan perguruan tinggi kesehatan diindonesia masih memiliki kesenjangan (Vito & Krisnani, 2015) antara perguruan tinggi pendidikan kesehatan desa dan perguruan tinggi pendidikan kesehatan kota (Anas et al., 2015) sementara pengeluaran pemerintah daerah di sektor kesehatan belum berdampak secara signifikan (Mongan, 2019). Kondisi ini disebabkan karena masih ada beberapa masalah sistem pendidikan Indonesia, seperti kelemahan sektor manajemen pendidikan, kesenjangan sarana dan prasarana, dukungan pemerintah yang masih kurang, pola pikir masyarakat yang masih kuno, kurangnya kualitas sumber daya tenaga pengajar, dan lemahnya standar evaluasi proses belajar mengajar (Fitri, S.F.N., 2021). Proses pembelajaran mengasah skill kompetensi perawat dipendidikan perguruan tinggi kesehatan masih keterbatasan perlengkapan laboratorium khususnya pada peralatan, dan ini didukung demografi tempat pemerataan pada alat praktikum masih minim (Syah, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara Kepala Ruangan dan perawat pelaksana yang dilakukan saat melakukan studi pendahuluan di IGD Rumah Sakit Umum Daerah Waluyo Jati Kraksaan, didapatkan data dari kepala ruangan yang menyatakan mahasiswa keperawatan harus memenuhi kompetensi skill dari perkuliahan dan praktek di rumah sakit, pada saat praktik mahasiswa didampingi dalam penanganan pasien karena berkaitan dengan keselamatan nyawa. Saat pendampingan mahasiswa perawat mengalami kesulitan dalam mengaplikasikan standart operasional prosedur skill atau istilah prasat secara berurutan atau step yang harus dikerjakan saat menghadapi pasien secara langsung, hal ini harus menjadikan perhatian khusus untuk dunia pendidikan keperawatan agar perawat mahasiswa sudah siap dari segi pengetahuan, sikap dan keterampilan praktik skill dilapangan atau di rumah sakit. Sedangkan berdasarkan pernyataan dari perawat pelaksana yang menyatakan bahwa semua tindakan berdasarkan hasil observasi kenyataannya mahasiswa pada saat praktik masih terlihat bingung dan kaku dan harus menunggu intruksi dari kakak senior dirumah sakit.

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa perlu metode coaching dalam melakukan Intervensi pengarahan kesehatan dalam jangka panjang serta Evaluasi secara terus menerus dapat meningkatkan skill (Oksman et al., 2017). Coaching telah terbukti dapat meningkatkan kemampuan dalam pengetahuan, skill dan berbagai kompetensi ilmu dalam keperawatan (Serio, 2014), (Rahayu et al., 2016) (Miller, 2011).

Media metaverse virtual reality (VR) memberikan solusi kesenjangan pendidikan kesehatan sebagai media praktik skill mahasiswa perawat (Wu & Ho, 2023), (Garavand & Aslani, 2022). Metaverse virtual reality (VR) memberikan metode media simulasi pembelajaran baru praktik klinik pada skill perawat (Qiao et al., 2023), visualisasi materi pembelajaran simulasi standart operasional skill yang sulit bisa dijalankan secara nyata (Shorey & Ng, 2021), pemerataan media pembelajaran yang sama pada skill perawat (Tamilselvan et al., 2023), pembelajaran skill dengan biaya yang terjangkau (Song & Qin, 2022), meningkatkan kompetensi mahasiswa perawat melalui mekanisme delivery media pembelajaran berupa simulasi (Ruslan & Saidi, 2019), bisa diakses secara berulang atau interaksi langsung (Park & Park, 2022).

Penggunaan teknologi virtual reality melibatkan penguasaan ilmu pengetahuan skill kompetensi dasar perawat (Jans et al., 2023) Secara garis besar skill mahasiswa perawat memiliki tahapan pada 4 fase/tahapan. pertama, pra interaksi mengecek dokumentasi perawat dan menyiapkan peralatan yang akan dipraktikan, fase kedua fase orientasi dengan memperkenalkan diri, menjelaskan prosedur, inform konsen dan menjelaskan

tindakan aynag aan dilakukan kepada pasien, fase ketiga kerja teknik prosedural tindakan dan terahir fase terminasi yaitu dokumensi dan reinforcement (Apriani et al., 2020).

Praktik skill perawat bisa dilakukan dengan teknologi metaverse virtual reality(VR) (Saab et al., 2021) sebagai alternative cara praktik kompetensi skill dasar pada perawat. Pentingnya strategi pengarahan pada keterampilan dan pengetahuan pembelajaran skill praktik dibidang keperawatan, menggunakan coaching GROW pada media metaverse/ virtual reality yang merubah aktivitas praktik dunia nyata ke praktik skill dunia fantasi. Metode coaching memiliki peran penting bagi perawat untuk meningkatkan kualitas dan praktek keperawatan (Rahayu et al., 2016). Peraturan Rumah sakit menargetkan meningkatkan kepatuhan pelaksanaan Standart Prosedural Operasional (SPO) (Furuya et al., 2011).

Metode Coaching Kesehatan dapat memperkuat konsep atau proses untuk mempengaruhi perilaku kesehatan individu dan meningkatkan sistem manajemen termasuk melakukan standar prosedur operasional (Jeon & Benavente, 2016) sehingga coaching kesehatan menjadi bagian integral dari strategi kerja perawat kesehatan 'untuk mempengaruhi perilaku sesuai tujuan hasil kesehatan (Miller, 2011). Coaching GROW adalah salah satu pendekatan perilaku sesuai dengan cara kerja organisasi. Termasuk dalam meningkatkan kepatuhan, pengetahuan, skill dan kompetensi dalam keperawatan. Coaching menjadi langkah penting dalam membantu perawat untuk belajar dan tumbuh dengan baik seperti kemajuan dalam peran dirumah sakit (Serio, 2014).

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti tertarik menganalisis pengaruh metode coaching GROW terhadap skill perawat dengan media virtual reality (VR) pada mahasiswa perawat serta mengeksplorasi pengalaman mahasiswa perawat menggunakan virtual reality (metaverse) pada peningkatan skill dasar berbasis coaching GROW.

1.2 Rumusan Masalah

Apakah ada pengaruh *coaching GROW* terhadap skill perawat dengan media *virtual reality* pada mahasiswa perawat?

Bagaimana pengalaman mahasiswa perawat menggunakan media *virtual reality* pada peningkatan skill dasar berbasis *coaching GROW*?

1.3 Tujuan

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan penelitian ini menganalisis *coaching GROW* terhadap skill dasar dengan media *virtual reality* mahasiswa perawat.

1.3.2 Tujuan khusus

- a. Mengidentifikasi sebelum dan sesudah pengaruh *coaching GROW* terhadap skill dasar media *virtual reality* pada mahasiswa perawat di kelompok intervensi;
- b. Mengidentifikasi sebelum dan sesudah pengaruh *coaching* terhadap praktik skill konvensional di kelompok kontrol;
- c. Mengidentifikasi perbedaan antara kelompok intervensi dan kelompok control;
- d. Mengexplorasi makna mahasiswa perawat menggunakan *virtual reality* (metaverse) pada skill dasar berbasis *coaching GROW*;
- e. Mengexplorasi makna pengalaman mahasiswa perawat menggunakan *virtual reality* pada peningkatan skill dasar berbasis *coaching GROW*;
- f. Mengexplorasi hambatan pengalaman mahasiswa perawat menggunakan *virtual reality* pada peningkatan skill dasar berbasis *coaching GROW*;
- g. Mengexplorasi harapan mahasiswa perawat menggunakan *virtual reality* (metaverse) pada peningkatan skill dasar berbasis *coaching GROW*

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademi

Secara akademik, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi ilmiah dengan mempublikasi hasil penelitian yang bisa diterima didunia pendidikan dalam pembelajaran teknologi keperawatan menggunakan *virtual reality* dan memberikan metode pengarahan berbasis *Coaching Grow*;

1.4.2 Manfaat praktis

Manfaat praktik bagi mahasiswa perawat (partisipan) sebagai refleksi peningkatan kompetensi skill media teknologi *virtual reality*, manfaat praktik klinik diharapkan mampu memvisualisasi materi pembelajaran simulasi sesuai standart operasional yang sulit bisa dijalankan secara nyata, memberikan referensi media pembelajaran praktik klinik secara berulang. memberikan metode pengarahan sistematis pada perawat.

1.5 Keutamaan/ *Novelty* Riset yang Akan Dilakukan

Novelty pada penelitian ini mengangkat isu terbaru menggunakan media pembelajaran menggunakan *virtual reality metaverse* yang sedang dikembangkan diseluruh dunia.

Serta metode pengarahan sistematis berbasis GROW, studi sebelumnya telah mencoba untuk mengungkapkan isu-isu pengarahan atau *coaching* dalam konteks nyata dari sudut yang berbeda. Namun, penelitian ini memfokuskan metode pengarah (*coaching*) secara sistematis berbasis GROW dengan harapan meningkatkan skill mahasiswa perawat menggunakan media *virtual reality*.

BAB 2

Studi Pustaka

2.1 Konsep *Coaching*

Coaching adalah suatu proses pendekatan dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan yang berdasarkan program keperawatan, pemberdayaan orang dengan memfasilitasi pembelajaran diri, pertumbuhan pribadi, perbaikan dan meningkatkan kinerja (Passmore, 2010). *Coaching* adalah kolaborasi antara *coach* (pembina) dan *coachee* (yang dibina) (Team FME, 2013).

Model *Coaching* perilaku atau *coaching* model GROW merupakan model *coaching* yang dikembangkan semenjak tahun 1980-an oleh Sir John Whitmore. Kerangka kerja *coaching* berjalan alami dan luwes. *Coaching* berjalan sebagai sebuah siklus, seorang coach dapat merangkum tahap sebelumnya dari model GROW dalam interaksi *coaching*, untuk membantu *coachee* melihat lebih jelas dan melangkah kedepan. GROW kependekan dari Goal (Tujuan), Reality (Kenyataan), Options (Pilihan) Dan Wrap-Up (Ringkasan), merupakan sebuah model sederhana dan efektif yang dapat diterapkan dalam semua interaksi *coaching* (Passmore J, 2010).

2.2 Konsep Skill Perawat

Pengertian keterampilan (*skill*). Menurut Gordon (1994), “Keterampilan adalah kemampuan untuk mengoperasikan pekerjaan secara mudah dan cermat”. Keterampilan membutuhkan dua hal yaitu kemampuan dasar dan training yang dibutuhkan untuk mengembangkan keterampilan tersebut. Iverson (2001) berpendapat, “Keterampilan adalah kemampuan untuk melakukan pekerjaan secara mudah dan tepat”. Keterampilan (*skill*) yang dibagi menjadi dua tahap, yaitu: a. *Compilation* (lower level skill) Dalam tahap ini individu tersebut hanya mempelajari keterampilan tersebut secara garis besarnya saja dan mempelajari keterampilan tersebut dalam waktu yang tidak lama atau terbatas. Jadi individu tersebut dalam melakukan pekerjaannya masih perlu untuk berpikir dan mengingat kembali langkah-langkah yang harus dilakukan dalam menyelesaikan pekerjaan tersebut. b. *Automacity* (higher level skill) Dalam tahap ini seorang individu sudah menguasai dengan baik keterampilan yang dimilikinya dan frekuensi penggunaan keterampilan tersebut sering dilakukan. Jadi individu tersebut dalam melakukan pekerjaannya tidak perlu lagi berpikir dan mengingat kembali langkah-langkah yang harus dilakukan sehingga pekerjaan menjadi lebih cepat selesai daripada

individu yang masih berada dalam tahap compilation. Sedangkan menurut Bartol et al. (1998), mengategorikan skill menjadi tiga bagian, yaitu: 1. Technical skill Menggambarkan pengertian dan keahlian di bidang tertentu. Kemampuan-kemampuan ini ada untuk mempermudah dalam penyelesaian pekerjaan dalam suatu organisasi. 2. Human skill Berhubungan dengan kemampuan untuk bekerja sama yang baik dengan sesama sebagai salah satu anggota dari kerja tim. Seseorang yang memiliki human skill yang efektif mampu berkomunikasi dan memotivasi diri untuk berkembang dan tampil baik untuk mencapai tujuan organisasinya. 3. Conceptual skill Adalah suatu kemampuan karyawan dalam memahami organisasi tersebut secara keseluruhan, berelasi dengan sesama organisasi dan mengerti keadaan organisasi tersebut dalam komunitas industri. Menurut Robbins, conceptual skill termasuk menganalisa dan mendiagnosa suatu permasalahan. Hal ini dibutuhkan kemampuan dalam pengambilan keputusan (decision making), dimana karyawan tersebut mampu memahami tentang permasalahan, mengevaluasi, dan memilih salah satu pilihan yang terbaik untuk memecahkan permasalahan organisasi.

Perawat adalah salah satu tenaga profesional dibidang kesehatan, yang telah lulus pendidikan tinggi keperawatan, baik di dalam maupun di luar negeri yang diakui oleh Pemerintah sesuai dengan ketentuan Peraturan Perundang-undangan (Undang Undang Republik Indonesia, No 38, Tahun 2014 Tentang Keperawatan). Menyelenggarakan praktik keperawatan, Perawat mempunyai peran sebagai Pelayanan Keperawatan (Undang Undang Republik Indonesia, No 38, Tahun 2014 Tentang Keperawatan).

Pelayanan Keperawatan adalah suatu bentuk pelayanan profesional yang merupakan bagian integral dari pelayanan kesehatan yang didasarkan pada ilmu dan kiat Keperawatan ditujukan kepada individu, keluarga, kelompok, atau masyarakat, baik sehat maupun sakit (Permenkes, 2019). Standart profesi keperawatan Kemenkes (2020) pada Unit Kompetensi dalam Implementasi praktik Keperawatan Dasar/*Basic yang pertama adalah* Mengelola pemenuhan kebutuhan oksigen. Mengukur kemampuan dasar skill mahasiswa perawat dalam praktik skill oksigenasi adalah dengan standart operasional prosedur (SOP) di rumah sakit.

2.3 *Virtual Reality*

Realitas virtual atau realitas maya *Virtual reality* V(R) adalah teknologi yang membuat pengguna dapat berinteraksi dengan lingkungan hasil simulasi komputer. Suatu lingkungan sungguhan di dunia nyata yang disalin atau lingkungan fiktif yang hanya ada

dalam imajinasi. (Hu & Liu, 2023). Realitas virtual dalam keperawatan adalah jenis metaverse yang mensimulasikan dunia nyata perawat ke dunia maya (Cieslowski et al., 2023). Teknologi realitas virtual mencakup grafik 3D canggih, avatar, dan alat komunikasi instan (Ini adalah dunia di mana pengguna merasa bahwa mereka sepenuhnya berada dalam realitas virtual. Realitas virtual sering digambarkan sebagai ujung lain dari spektrum yang mengandung realitas campuran dan realitas ditambah (Chae et al., 2023) virtual reality membuat perawat melihat bayangan datar dalam 3 dimensi berdasarkan prinsip kerja mata perawat, Ini juga dicirikan sebagai ruang 3D berbasis internet yang dapat diakses oleh banyak pengguna secara bersamaan dan berpartisipasi dengan membuat avatar yang mengekspresikan diri pengguna atau perawat (Liaw et al., 2023).

Berikut adalah Display VR Standart operasional Prosedur Skill oksigenasi



Gambar 1. pengenalan awal dunia viral



Gambar 2. Tutorial Penggunaan VR



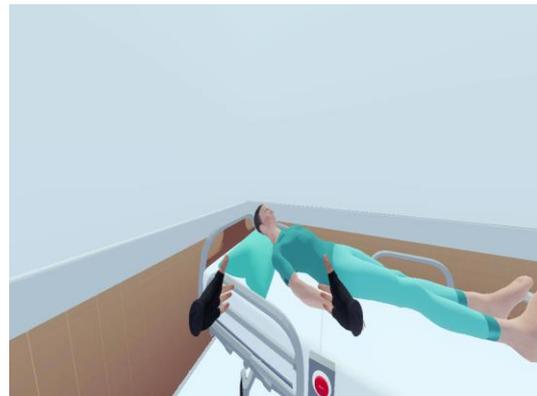
Gambar 2. Pilihan Tampilan menu SOP Awal Virtual Reality



Gambar 3. Identifikasi Indikasi dan Cek Rekam Dokumen Pasien



Gambar 4. Mengumpulkan, Persiapan Alat Melakukan hiegrine tangan



Gambar 4. Komunikasi terapeutik dan Melaksanakan prosedur klinis



Gambar 5. merapikan peralatan dengan benar dan dokumentasi pasien

Proses virtual reality ini akan dilakukan sesuai dengan pilihan menu sesuai dengan SOP jika salah dalam pemilihan menu dalam urutan SOP maka akan secara otomatis game over dan kembali ke menu awal.

Bab 3

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua pendekatan metode yaitu kuantitatif dan kualitatif

3.1 Pertama

Pendekatan penelitian menggunakan metode kuantitatif, menggunakan desain eksperimen yaitu metode *Quasi Eksperimental (Pre-Post test with Group Design)*. Rancangan ini berupaya untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat dengan cara melibatkan kelompok kontrol di samping kelompok eksperimental. Pemilihan kedua kelompok tidak menggunakan teknik acak (Nursalam, 2016).

Tabel 1. Metode *Coaching GROW* Terhadap skill perawat dengan media *virtual reality* (VR)

Subjek	Pra	Perlakuan	Pasca Test
RA	01	X	01
RB	01	-	02
	Time 1	Time 2	Time 3

Keterangan :

RA : Responden kelompok intervensi

RB : Responden kelompok kontrol

X : Perlakuan Metode *Coaching GROW*

- : Perlakuan Tanpa Metode *Coaching GROW*

O1 : Observasi Sebelum Perlakuan

O2 : Observasi Setelah Perlakuan

3.1.1 Definisi Operasional

Tabel 2. Definisi Operasional Variable Penelitian

Variable penelitian	Parameter	Alat ukur dan Cara ukur	Hasil ukur	Skala ukur
Variable Bebas				

Metode <i>coaching</i> <i>GROW</i> Definisi: Suatu cara proses kegiatan pembimbingan peneliti dengan metode/cara mengarahkan atau membimbing kepada mahasiswa perawat skill perawat media metaverse	1. Goal (tujuan yang akan diraih dalam skill perawat dengan baik sesuai standart SPO) 2. Reality (kenyataan pelaksanaan coachee pada skill perawat media VR) 3. options (strategi pelaksanaan praktik skill perawat media VR 4, wrap-ap (selalu meningkatkan perkembangan skill perawat sesuai SOP)	Alat ukur: lembar observasi GROW Cara ukur: peneliti dan mahasiswa melaksanakan <i>coaching</i> <i>GROW</i> yang berisi 4 proses <i>coaching</i> <i>GROW</i> dengan cara bertanya dan observasi tentang skill perawat media VR	0= tidak dilakukan 1= dilakukan	Nominal
--	--	--	------------------------------------	---------

Variable Terikat

1. Identifikasi indikasi	Alat ukur: Observasi dan	0=belum dilakukan	Ordinal
2. Mengkaji klien	Alat VR	sesuai SPO	
3. Melakukan hieGINE tangan	Cara ukur: Melakukan observasi	Kurang <80=tidak sesuai spo	
4. Mengumpulkan peralatan	berdasarkan		
5. Menyiapkan alat	SPO Skill perawat VR yang telah ditetapkan	1=Dilakukan sesuai SPO >80	
6. Komunikasi terapiutik			
7. Melaksanakan prosedur klinis			
8. Membersihkan dan			

merapikan
peralatan dengan
benar
9. Melengkapi
dokumentasi

3.1.2 Sample

Kriteria sampel dalam penelitian ini adalah sesuai dengan kriteria inklusi. Kriteria inklusi responden adalah:

1. Mahasiswa perawat semester 4
2. Minimal 3 skill yang pernah dicoba menggunakan VR
3. Mampu berkomunikasi dengan baik
4. responden dalam keadaan sehat fisik dan mental
5. Bersikap kooperatif
6. Tidak mengalami masalah atau kesulitan pendengaran
7. Bersedia ikut sebagai responden dengan menandatangani surat kesediaan

Menurut teori yang lain Besar sampel eksperimen menggunakan sampel minimal 10 atau 20 sampel (Taniredja, 2011). besar sample pada penelitian ini 25 mahasiswa.

3.1.3 Teknik Sampling

Pada peneliti ini teknik sampling yang digunakan (*non probability*) *porposive sampling*. *porposive sampling* adalah teknik penetapan sampel dengan cara memilih sampel diantara populasi sesuai dengan yang dikehendaki peneliti.

Tempat penelitian

Penelitian ini berlokasi di fakultas kesehatan Universitas Nurul Jadid dari sebuah universitas swasta di Probolinggo, Jawa Timur, Indonesia.

Instrument Penelitian

Pertama, instrumen yang digunakan pada penelitian ini tahap pertama menggunakan panduan *coaching* berbasis GROW yang disusun berdasarkan literatur review. Perubahan prilaku pada Pelaksanaan *Coaching GROW* dapat diobservasi pada saat selesai praktik skill VR yang diukur yaitu dengan standart prosedur operasional (SPO).

Kedua, alat virtual reality dan tracker

Ketiga, check list SOP skill perawat

3.1.4 Prosedur penelitian

- a. Tahan persiapan, persiapan administrasi surat permohonan izin
- b. Tahap Pelaksanaan
 - 1) Peneliti meminta izin pihak universitas dan fakultas untuk mengadakan penelitian guna mendapatkan data mengenai calon responden.
 - 2) Kelengkapan Administrasi, Proposal yang telah disetujui dewan penguji, selanjutnya akan masuk ke Komite Etik program studi. Setelah proposal mendapatkan kesimpulan lulus uji etik, peneliti mengajukan surat permohonan izin penelitian di universitas.
 - 3) Setelah mendapat ijin berkoordinasi terkait jadwal pelaksanaan metode coaching kepada pimpinan fakultas.
 - 4) Pelaksanaan metode coaching GROW. Selanjutnya peneliti dan mahasiswa membuat jadwal pertemuan proses coaching .
 - 5) Menjelaskan tentang penelitian dan tujuan penelitian kepada responden.
 - 6) Penjelasan informed Consen, setelah memahami tentang penelitian dan tujuannya, responden diminta menandatangani informed consent. Coaching GROW yang diterapkan, bertujuan untuk meningkatkan skill sesuai standart prosedur operasional (SPO).
 - 7) Kegiatan proses coaching GROW kegiatan dilakukan saat 20-30 menit saat serta penggunaan VR. Hasil coaching ditulis dalam instrument coaching untuk perkembangan coaching selanjutnya.
 - 8) Setelah pelaksanaan pendekatan coaching GROW oleh peneliti. mahasiswa Perawat akan diobservasi dan mengukur Keberhasilan coaching GROW sesuai standart SPO skill perawat VR.
 - 9) Merekap hasil pelaksanaan coaching GROW

3.1.5 Rencana Analisis Data

Tabel. 3 Analisis Bivariat Variable Penelitian

Analisis Bivariate	Jenis uji statistik
Perbedaan pelaksanaan pemasangan infus sebelum dan sesudah pemberian metode <i>coaching GROW</i> pada kelompok intervensi	Wilcoxon
Perbedaan pelaksanaan pemasangan infus sebelum dan sesudah tanpa pemberian metode <i>coaching GROW</i> pada kelompok kontrol	Wilcoxon

3.1.6 Pertimbangan Etik

Menurut Nursalam (2016) secara umum prinsip etika dalam penelitian/pengumpulan data dapat dibedakan menjadi tiga bagian, yaitu prinsip manfaat, prinsip menghargai hak-hak subjek, dan prinsip keadilan, yakni:

3.6.1 Prinsip manfaat.

a. Bebas dari penderitaan

Penelitian menyampaikan kepada responden bahwa penelitian *coaching GROW* dilaksanakan tanpa mengakibatkan penderitaan kepada responden, dan tanpa menggunakan tindakan khusus.

b. Bebas dari eksploitasi

Peneliti menyampaikan kepada Responden bahwa *coaching GROW* tentang informasi penelitian akan diberikan secara menyeluruh, hasil tidak akan salah gunakan dalam hal-hal yang dapat merugikan responden dalam bentuk apapun.

c. Risiko (*benefits ratio*)

Peneliti menjelaskan kepada responden bahwa penelitian *coaching GROW* yang dilakukan peneliti dilakukan telah mempertimbangkan risiko, manfaat dan keuntungan yang akan berakibat pada setiap tindakan kepada responden.

3.6.2 Prinsip menghargai hak asasi manusia (respect human dignity).

a. Hak untuk ikut/tidak menjadi responden (*right to self determination*)

Peneliti menjelaskan kepada responden dalam proses penelitian bahwa responden mempunyai hak sepenuhnya dalam memutuskan apakah mereka bersedia menjadi responden ataupun tidak, tanpa adanya sangsi apapun atau akan berakibat yang merugikan kepada responden.

b. Hak untuk mendapatkan jaminan dari perlakuan yang diberikan (*right to full disclosure*).

peneliti memberikan penjelasan secara rinci serta bertanggung jawab secara langsung terhadap semua keamanan dan kenyamanan jika ada sesuatu yang terjadi kepada responden.

c. *Inform consent*

Responden sebelumnya diberikan penjelasan manfaat, maksud dan tujuan penelitian oleh peneliti. Selanjutnya responden diminta menandatangani lembar persetujuan untuk menjadi responden. Jika subyek menolak untuk diteliti, maka peneliti tidak akan memaksa dan tetap menghormati haknya.

3.6.3 Prinsip keadilan (*right to justice*)

a. Hak untuk mendapatkan pengobatan yang adil (*right in fair treatment*).

Peneliti menjelaskan kepada Responden bahwa penelitian akan dilaksanakan secara adil baik sebelum, selama dan sesudah keikutsertaannya dalam penelitian tanpa adanya diskriminasi apabila ternyata mereka tidak bersedia atau dikeluarkan dari penelitian.

b. Hak dijaga kerahasiaannya (*right to privacy*).

Responden mempunyai hak untuk meminta bahwa data yang diberikan harus dirahasiakan untuk itu perlu adanya tanpa nama (*anonymity*) dan rahasia (*confidentiality*), Untuk menjaga kerahasiaan responden, peneliti tidak akan mencantumkan nama pada lembar kuesioner observasi. Tetapi peneliti akan memberikan kode tertentu pada lembar jawaban yang telah diisi oleh responden.

3.2 Selajutnya Metode Penelitian kualitatif

Metode penelitian kualitatif adalah peneltian kualitatif dengan pendekatan interpretif fenomenologi yang dikembangkan oleh Heidegger oada tahun 1992. filosofi yang dianut oleh Heidegger tidak sekedar gambaran pengalaman manusia, namun lebih menekankan pada pemahaman dan intepretif (penafsiran). Pendekatan interpretif fenomenologi pada penelitian ini yang berfokus pada mahasiswa perawat dari pengalaman menggunakan virtual reality (metaverse) pada peningkatan skill dasar.

3.2.1 Sample

Sampel dalam penelitian ini yang selanjutnya disebut partisipan adalah mahasiswa yang pernah praktik skill menggunakan *metaverse virtual reality* pada saat penelitian berlangsung berdasarkan kreteria inklusi. Kriteria inklusi partisipan adalah:

1. Mahasiswa perawat semester 4
2. Minimal 3 skill yang pernah dicoba menggunakan VR
3. Mampu berkomunikasi dengan baik
4. partisipan dalam keadaan sehat fisik dan mental
5. Bersikap kooperatif
6. Tidak mengalami masalah atau kesulitan pendengaran

7. bersedia ikut sebagai partisipan dengan menandatangani surat kesediaan

8. Mau menceritakan pengalamannya

Lewis (2010) mengemukakan bahwa memperkirakan ukuran sampel dalam studi kualitatif diperlukan agar diperoleh saturasi data yang dipengaruhi oleh factor diantaranya kualitas data yang akan dihasilkan, jumlah partisipan dianggap memadai jika tidak diperoleh data baru lagi dari penambahan partisipan yang dilakukan. Menurut Beck dan Polit (2012) 5-10 partisipan atau sampai ditemukan saturasi data.

3.2.2 Teknik sampling,

Penentuan sampling dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu partisipan dipilih berorientasi pada tujuan penelitian. Individu dipilih dan diseleksi secara sengaja karena memiliki pengalaman yang sesuai dengan konteks fenomena.

3.2.3 Tempat penelitian,

Penelitian ini berlokasi di fakultas kesehatan Universitas Nurul Jadid dari sebuah universitas swasta di Probolinggo, Jawa Timur, Indonesia.

3.2.4 Instrument Penelitian,

Instrument pada penelitian ini adalah peneliti sendiri, dalam pendekatan fenomenologi, peneliti berkewajiban untuk menghiraukan segala asumsi yang peneliti miliki yang berkaitan dengan fenomena yang diteliti, mengabaikan tentang pemahamannya, serta berusaha untuk memosisikan diri sebagai partisipan dan memandang segala sesuatu dari persepektive partisipan secara penuh (Creswell,2014). Lama proses wawancara sekitar 35-45 menit untuk setiap partisipan. selama wawancara alat bantu pengumpulan data dengan menggunakan smartphone untuk merekam, memo, catatan lapangan (*field note*) (Polit dan beck, 2012)

3.2.5 Prosedur Penelitian,

Moloeng (2014) mengemukakan penelitian alamiah mengandalkan “tidak tau apa yang diketahui”, maka suatu penelitian hendaknya dilakukan dalam tahap-tahap tertentu. Mengacu dari Molleong, tahap penelitian ini terdapat 3 tahap yaitu:

1. Kelengkapan Administrasi. Peneliti melengkapi surat menyurat terkait penelitian untuk mendapat izin penelitian tertulis. setelah mendapatkan izin peneliti bertemu dengan mahasiswa perawat
2. Orientasi. Tahap ini peneliti melakukan pendekatan secara terbuka kepada partisipan, tergantung lama praktik virtual reality. Hal ini dikarenakan peneliti akan melakukan wawancara setelah mengalami praktik virtual reality. setelah mengalami praktik virtual reality diharapkan mampu menceritakan pengalamannya yang baru saja dialami. Partisipan berdomisili dipondok, sehingga diharapkan dalam waktu 2 minggu sudah terbina hubungan saling percaya dengan partisipan. Partisipan yang dipilih berdasarkan kriteria inklusi yang sebelumnya telah ditentukan oleh peneliti. Tahap ini peneliti memperkenalkan diri secara terbuka sehingga partisipan mengetahui siapa peneliti, apa maksud dan tujuannya.
3. Eksplorasi fokus. Sesudah tahap pertama, peneliti menyusun “petunjuk” memperoleh data seperti perlengkapan wawancara. Tahap ini pengumpulan data mulai disusun. Kemudian dianalisis dan diikuti dengan laporan hasil analisis data yang dilakukan.
4. Pengecekan dan Pemeriksaan Keabsahan Data. Agar data yang dihasilkan valid, peneliti melakukan triangulasi (sumber, metode), pengecekan anggota. Dalam tahap ini, partisipan diberi kesempatan untuk memperhalus data. Partisipan diberi kesempatan untuk membaca dan menelaah hasil laporan, jika ada hal yang kurang sesuai partisipan langsung memperbaikinya.

3.2.6 Pertimbangan etik

Salah satu ciri penelitian kualitatif adalah orang sebagai alat mengumpulkan data. Mengacu pada Martha & Kresno (2016), yang perlu dilakukan peneliti dalam menghadapi persoalan etika antara lain: a) beritahu secara jujur dan terbuka maksud dan tujuan kedatangan peneliti. b) memandang dan menghargai orang-orang yang akan diteliti bukan sebagai subjek penelitian melainkan orang yang sama derajatnya dengan peneliti. c) menghormati semua aturan, norma, nilai, adat istiadat, kepercayaan, kebiasaan, kebudayaan yang hidup dalam masyarakat setempat dimana penelitian dilakukan. d) menulis segala kejadian, peristiwa, cerita, dan lain lain secara benar, jujur, dan jangan ditambah, nyatakan sesuai dengan keadaan aslinya.

Moleong (2014) mengutarakan peneliti harus memegang segala rahasia yang berkaitan dengan informasi yang diberikan; informasi tentang subjek tidak dipublikasikan bila subjek tidak menghendaki; peneliti memberikan lembar *inform concern* dalam merekrut partisipan; selama dan sesudah penelitian privacy tetap terjaga, semua partisipan diberlakukan sama, nama partisipan diganti nomor (*anonimity*).

3.2.7 Rencana Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode analisi data van manen karena metode ini dapat mewakili desain penelitian desain penelitian *interpretive* atau *hermeneutic phenomenology*. Berdasarkan pendekatan Van Manen (1990) dalam politt dan beck (2012) aspek tematik yang berupa fenomena mental atau makna psikologis dari pengalaman partisipan dengan 3 metode yaitu *the detailed or line by line approach*, *the selective or highlighting approach*, dan *the holistic approach*. *The detailed or line by line approach*, peneliti membaca dengan cermat dan detail serta menganalisa setiap kalimat untuk mencari hakikat atau makna dari pengalaman partisipan. *The selective or highlighting approach*, peneliti memberikan *highlight* atau mengeluarkan pernyataan atau frase yang terlihat penting dan menarik dari pengalaman partisipan yang diteliti. Pernyataan atau kata kata kunci yang di-*highlight* adalah pernyataan yang paling sering muncul tentang fenomena sesuai dengan pertanyaan penelitian yang telah diajukan. *the holistic approach*, merupakan pendekatan yang mengizinkan peneliti melihat test secara keseluruhan dan mencoba untuk menemukan makna dan test tersebut.

Creswell (2013) menjelaskan sedikitnya para peneliti kualitatif menggunakan dua atau tiga strategi untuk memvalidasi hasil-hasil penelitiannya.. Adapun strategi peneliti untuk memperoleh keabsahan data penelitian yaitu dengan empat strategi yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Memperpanjang waktu membina hubungan peneliti-partisipan

Peneliti melakukan pendekatan secara terbuka kepada partisipan atau tergantung dari lama rawat pasien dengan cara mengunjungi partisipan secara intens di rumah sakit serta lewat jejaring social yang dimiliki partisipan sebelum proses pengumpulan data serta selama proses penelitian. Partisipan yang telah mempercayai peneliti dan terbina hubungan yang akrab diharapkan

dapat menjadi patner penelitian yang kooperatif sehingga bisa menceritakan pengalamanya.

2. Triangulasi

Kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan derajat kepercayaan data dalam penelitian ini yaitu dengan triangulasi sumber sebagai pembanding data, adapun sumber yang digunakan adalah keluarga pasien, kepala bidang keperawatan.

3. Pengecekan Anggota

Peneliti mencocokkan pemahaman dan interpretasi data yang dihasilkan kepada pemahaman para partisipan dengan memberikan hasil intepretasi data dan deskripsi data kepada partisipan yang terlibat dalam penelitian, untuk membaca, mengecek dan mengamati langsung serta meminta partisipan untuk memberi tanggapan tambahan terhadap data tersebut. hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa data tersebut dikenali.

Bab 4

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pembahasan meliputi hasil penelitian metode *coaching* GROW (kelompok intervensi) dan tanpa diberikan metode *coaching* GROW (kelompok kontrol) terhadap skill dasar perawat dengan media *virtual reality* (VR) pada mahasiswa perawat. Sample pada penelitian ini adalah mahasiswa perawat dengan kelompok intervensi sejumlah 20 responden dan 20 responden pada kelompok kontrol. Hasil perubahan skill dasar media *virtual reality* pada mahasiswa perawat berbasis *coaching* GROW dan perubahan perilaku skill perawat tanpa berbasis *coaching* GROW.

4.1. Analisis Deskripsi

Tabel 4.1

Distribusi responden berdasarkan jenis perlakuan yang diberikan

Variable	N	Mean	Median	Range	Standart Deviasi	Min- maks
Kelompok Intervensi						
Pre	20	57,7	58	27	6,5	45-72
Post	20	89	88	11	3,1	84-95
Kelompok Kontrol						
Pre	20	58	58	28	7,4	48-76
Post	20	76	77	23	5,6	61-84

Pada tabel 4.1 didapatkan rata-rata mahasiswa perawat kelompok intervensi sebelum dilakukan *coaching* GROW adalah 57,7. Artinya belum sesuai standar prosedur operasional (SPO). Pelaksanaan skill perawat media VR sebelum dilakukan *coaching* GROW minimal 45 belum sesuai standar prosedur operasional (SPO). Nilai tertinggi 72 dengan standart deviasi 5,2 dan nilai range 27.

Hasil analisa didapatkan rata-rata mahasiswa perawat kelompok intervensi setelah dilakukan *coaching* GROW adalah 89,5 dengan standart deviasi 3,1 dan nilai range 11. Hasil skor minimal 84,8 sesuai standar prosedur operasional (SPO) dan tertinggi 95 artinya setelah dilakukan *coaching* sesuai standar prosedur operasional (SPO).

Hasil analisa didapatkan nilai rata-rata mahasiswa perawat pada kelompok kontrol sebelum perlakuan adalah 58 artinya belum sesuai standar prosedur operasional (SPO), dengan standart deviasi 7,4 dan nilai range 11. Pelaksanaan skill *virtual reality* sebelum pembelajaran klinik konvensional *coaching* GROW minimal 48 belum sesuai standar prosedur operasional (SPO) dan tertinggi 76.

Hasil analisa didapatkan rata-rata skill mahasiswa perawat di kelompok kontrol setelah pembimbingan klinik (tanpa *coaching* GROW) adalah 76 dengan standart deviasi 5,6. Pelaksanaan skill perawat setelah bimbingan klinik dilakukan *coaching* GROW adalah diantara nilai 61 sampai dengan 84 artinya sesuai dengan standar prosedur operasional (SPO).

4.2. Analisis Statistik

Hasil identifikasi sebelum dan sesudah pengaruh *coaching* GROW terhadap skill dasar media *virtual reality* mahasiswa perawat pada kelompok intervensi

Tabel 4.2
Hasil Analisis Pemberian Metode *Coaching* GROW Terhadap skill dasar media *virtual reality* pada mahasiswa perawat pada kelompok intervensi

Intervensi	Hasil		P value	
	N	%		
pre-post <i>Coaching</i> GROW	Positif	20	100%	0,00
	Negatif	0	0	
	Tetap	0	0	
Total	20	100		

Hasil analisis Tabel 4.8 menunjukkan bahwa ada perubahan lebih baik dalam peningkatan skill dasar menggunakan metode *coaching* GROW media *virtual reality* pada. Hasil uji statistik menunjukkan nilai $P_{\text{value}} = 0,00$. Nilai tersebut menunjukkan bahwa ada perubahan perilaku secara signifikan pada pelaksanaan skill dasar media *virtual reality* pada mahasiswa perawat sebelum dan sesudah dilakukan *coaching* GROW.

Hasil identifikasi sebelum dan sesudah tanpa *coaching* GROW (pembelajaran klinik) terhadap skill dasar media *virtual reality* pada mahasiswa perawat di kelompok control.

Tabel 4.3
 Hasil analisis responden tanpa menggunakan metode *coaching* GROW terhadap skill dasar media *virtual reality* pada mahasiswa perawat

Kontrol	Hasil		P value
	N	%	
pre-post Pembelajaran konvensional	Positif	19 90%	0,00
	Negatif	1 10%	
	Tetap	0 0%	

Hasil analisis Tabel 4.3 yaitu responden tanpa metode *coaching* GROW terhadap skill dasar pada mahasiswa perawat sebelum dan sesudah mengalami perubahan lebih baik sebanyak 19 (95%) responden. Hanya 1 (5%) responden yang belum mengalami perubahan lebih baik dalam skill dasar sesuai standar prosedur operasional (SPO). Hasil uji statistik menunjukkan nilai $P_{value} = 0,00$. Nilai ini menunjukkan bahwa ada perubahan perilaku keterampilan dalam skill dasar perawat sebelum dan sesudah tanpa menggunakan metode *coaching* GROW.

Mengidentifikasi perbedaan antara kelompok intervensi Metode *Coaching* Grow dan kelompok kontrol tanpa *Coaching* GROW

Tabel 4.4
 Hasil Analisis Perbedaan Metode *Coaching* Grow dan tidak dengan *Coaching* GROW.

Jenis Intervensi	Hasil		P value
	N	%	
Pemberian <i>coaching</i> grow	20	50	0,01
Tanpa pemberian <i>coaching</i> grow	20	50	
Tetap	0	0	
Total	40	100	

Hasil analisa 4.4. Hasil uji statistik untuk mengetahui perbedaan pengaruh pemberian metode *coaching* GROW dan tanpa *coaching* GROW menunjukkan nilai $p_{value} = 0,01$. Karena nilai $p_{value} < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara skill dasar mahasiswa perawat media *virtual reality* menggunakan metode *coaching* GROW dan tanpa dilakukan metode *coaching* GROW.

4.3. Interpretasi Pembahasan

4.3.1. Metode *Coaching* GROW

Sebelum dilakukan intervensi *coaching* GROW, mahasiswa perawat memiliki tingkat penguasaan skill dasar dengan media *virtual reality* (VR) yang bervariasi. Hasil ini ditunjukkan pada nilai pre intervensi minimal 45 dan maksimal 72 dengan beberapa mahasiswa memiliki pengetahuan dan keterampilan yang lebih baik dalam mengoperasikan VR. Sementara yang lain mengalami kesulitan dan tingkat pelaksanaan skill dasar. Hal ini mencakup pemahaman tentang cara menggunakan perangkat *virtual reality* (VR), kemampuan berinteraksi dengan lingkungan *virtual*, serta keterampilan dalam mengaplikasikan konsep-konsep dasar skill perawat dengan nilai rata-rata 57. artinya skill perawat belum sesuai standar prosedur operasional (SPO).

Namun setelah diberikan intervensi dalam bentuk *coaching* GROW, hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh responden (100%) mengalami peningkatan dalam pelaksanaan skill dasar menggunakan VR sesuai dengan standar prosedur operasional (SPO) nilai rata-rata pada kelompok ini adalah sebesar 89. *Coaching* GROW membantu mereka untuk lebih fokus pada tujuan pembelajaran, memahami keterbatasan, mengeksplorasi berbagai cara untuk meningkatkan keterampilan dan merencanakan tindakan konkret pelaksanaan skill sesuai standar prosedur operasional (SPO). Rentang nilai yang ditunjukkan dengan hasil adalah minimal 84 dan maksimal 95.

Peran *coaching* GROW pada mahasiswa perawat yang kurang berpengalaman, seorang *coach* akan mengatakan apa yang harus dilakukan dalam pelaksanaan VR. *Coach* bertanya bagaimana rencana mereka untuk mengatasi masalah yang terjadi dalam pelaksanaan VR dan kemudian membantu memperbaiki rencana tindakan adaptasi skill lebih baik sehingga keberhasilan terwujud berupa peningkatan pemahaman keterampilan sesuai standar prosedur operasional (SPO). Sehingga kegiatan proses pembelajaran *coaching* menjadi efektif dengan mengajukan pertanyaan reflektif dan memberi umpan balik (Sezer & Şahin, 2021).

Hasil penelitian *coaching* GROW didapatkan, pada kelompok intervensi *coaching* GROW, skill perawat dengan VR dapat mengeksplorasi pengetahuan sesuai standar prosedur operasional (SPO). Perawat wajib mengidentifikasi skill, mengkaji klien terlebih dahulu sebelum pelaksanaan skill, melakukan *higiene* tangan, mengumpulkan dan menyiapkan alat, komunikasi terapeutik, melakukan prosedur klinis. Namun pada

kenyataan, sebagian perawat belum bisa konsisten dalam menjaga prinsip steril termasuk aseptik. Pada pertemuan pertama *coaching*, dilakukan untuk mempertahankan prinsip aseptik dalam pelaksanaan skill. Pertemuan ke 2 baru bisa melaksanakan sesuai dengan standar prosedur operasional (SPO). Pada tahap komitmen (*warp up* atau *will*) mahasiswa lebih antusias dalam melakukan keterampilan pelaksanaan skill agar lebih baik dari sebelumnya dengan menerapkan solusi yaitu dengan menyadari bahwa pentingnya kepatuhan terhadap standart bisa berdampak kepada pasien. Kegiatan *coaching* GROW tersebut bertujuan memotivasi dan menstimulasi mahasiswa untuk melakukan pelaksanaan skill sesuai standar, membimbing dan mengarahkan mahasiswa, mengembangkan kemampuan dalam meningkatkan kesadaran mahasiswa pentingnya keterampilan dan pengetahuan skill klinis untuk meminimalisir kejadian komplikasi sehingga kesadaran melakukan tindakan sesuai standar prosedur operasional (SPO) skill meningkat.

Perubahan keterampilan dasar secara statistik sangat signifikansi. Mahasiswa perawat mengalami peningkatan dalam pelaksanaan keterampilan dasar yang berkaitan dengan menggunakan media *Virtual Reality* (VR). Artinya 100% mahasiswa perawat mampu merubah perilaku keterampilan dengan virtual reality lebih baik. Didukung dengan hasil statistik nilai ($P_{\text{value}} = 0,00$), menunjukkan hasil penelitian metode *coaching* GROW secara bermakna dapat meningkatkan keterampilan mahasiswa perawat.

Proses penelitian dilakukan dengan 4 kali tatap muka. Setiap tatap muka dilakukan evaluasi secara terus menerus sehingga didapatkan hasil bahwa *coaching* GROW dapat meningkatkan motivasi mahasiswa perawat, memberikan persepsi positif, keyakinan dan perilaku lebih baik. Sehingga, memiliki banyak peluang untuk mendapatkan keterampilan dan pengetahuan baru. Pengembangan pribadi dengan kesempatan pembelajaran secara terus menerus sehingga mendorong sikap positif. Proses *coaching* memungkinkan *coachee* (mahasiswa) untuk memilih apa dan bagaimana mereka belajar. *Coaching* GROW yang dilakukan oleh pelatih mengarahkan dan mengevaluasi secara berkelanjutan dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam pelaksanaan skill perawat. Sehingga perubahan perilaku keterampilan dasar yang dilakukan belum sesuai dengan standart prosedur operasional (SPO) menjadi sesuai. mahasiswa akan lebih konsisten dan cerdas dalam mengatasi masalah saat melakukan keterampilan dasar.

Hasil penelitian ini menggambarkan dampak positif *Coaching* GROW terhadap peningkatan keterampilan dasar mahasiswa perawat dalam penggunaan media *virtual*

reality (VR) yang menunjukkan bahwa mahasiswa perawat sekarang memiliki keterampilan dasar yang diperlukan sesuai dengan standar operasional prosedur (SPO) klinis atau pendidikan.

Pernyataan tersebut berbanding lurus dengan hasil Penelitian (Berenstain et al., 2023) yang menunjukkan bahwa ada kontribusi *coaching* dari perawat senior untuk membantu rekan-rekannya mengembangkan keterampilan klinis mereka. Juga memperlihatkan *coaching* dapat digunakan sebagai kerangka kerja analisa keterampilan praktik (Kelton, 2014). *Coaching* berfokus pada apa yang perawat lakukan dan bagaimana individu berfikir tentang apa yang dilakukan (Wittenberg et al., 2023). Sehingga *coaching* membantu menemukan perawat untuk memahami pengetahuan dan meningkatkan keterampilan lebih baik yang telah dimiliki perawat (Sezer & Şahin, 2021).

menurut Wagoner-Duncan & Tinsley, (2023) *coaching* merupakan langkah penting dalam membantu perawat untuk belajar dan berkembang. *Coaching* adalah kolaborasi antara *coach* (pembina) dan *coachee* (yang dibina) (Passmore J, 2010). *Coaching* membuktikan suatu proses pendekatan dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan yang berdasarkan program keperawatan, pemberdayaan orang dengan memfasilitasi pembelajaran diri, pertumbuhan pribadi, perbaikan dan meningkatkan kinerja (Volk et al., 2020)

Penelitian (Parreira et al., 2021) bahwa pembinaan kesehatan memberikan kekuatan personal kepada mahasiswa perawat dengan meningkatkan keterampilan. pendekatan yang sangat efektif untuk mengubah dan memperbaiki perilaku mahasiswa menjadi pembelajaran mahasiswa kesehatan untuk lebih baik.

Pembinaan (*coaching*) kesehatan menyediakan alur kerangka berfikir dan kerangka kerja dengan melibatkan mahasiswa untuk merubah perilaku positif di bawah kendali *coach*. Pendekatan terintegrasi untuk pengelolaan diri sendiri dan pelayanan kesehatan, praktik berbasis bukti (Kushnir et al., 2008)

Penelitian ini menunjukkan bahwa metode *coaching* GROW efektif meningkatkan kompetensi mahasiswa perawat dalam menggunakan media *Virtual Reality*, yang merupakan aspek penting dalam pendidikan perawat dan metode ini dapat diterapkan dalam program pendidikan perawat untuk meningkatkan kualifikasi dan kesiapan mahasiswa dalam menghadapi perkembangan bidang kesehatan. *Coaching* GROW membantu mereka untuk merumuskan tujuan yang jelas dalam penggunaan VR, memahami kondisi atau realitas saat ini dengan lebih baik, mengeksplorasi berbagai

pilihan atau strategi untuk meningkatkan keterampilan, dan merencanakan tindakan konkret di rumah sakit atau di klinik.

Hasil penelitian ini berhubungan dengan penelitian (Jordan et al., 2018) bahwa ada hubungan yang signifikan antara kepatuhan perawat dalam melaksanakan Standar Prosedur Operasional (SPO). Sehingga upaya penelitian ini menindak lanjuti cara dan strategi agar perawat khususnya mahasiswa menyadari manfaat dalam melakukan keterampilan sesuai standart prosedur operasional (SPO) dengan media VR untuk membangkitkan kesadaran perawat melalui *coaching* GROW.

Coaching memiliki strategi dalam meningkatkan pengetahuan, menguatkan keyakinan, memotivasi disetiap ada masalah dan memberikan persepsi positif dalam diri *coachee*. Sehingga nilai kepercayaan dan saling percaya antara *coach* (pelatih) dan *coachee* (mahasiswa) dalam perubahan prilaku lebih baik, dengan pertemuan yang dilakukan secara terus menerus akan sangat berdampak pada perubahan prilaku perawat.

Penelitian (Srivali Teal, Vaughn, Preston, et al., 2023) membuktikan bahwa *Coaching* menghasilkan kepuasan pembelajaran lebih besar dan motivasi lebih tinggi bagi mahasiswa. Memperbaiki hubungan personal antara *coach* dengan *coachee*. Sehingga membuat pembelajaran sebagai dosen menjadi lebih mudah. Kondisi kerja demikian ini akan dapat meningkatkan budaya pembelajaran positif sehingga akan meningkatkan pula keterampilan mahasiswa. *Coaching* juga dapat membantu meningkatkan performa dan produktivitas, meningkatkan komitmen, motivasi dan Meningkatkan keterampilan serta pmengoptimalkan mahasiswa perawat.

Peran kepemimpinan *Coaching* mengajarkan para pelatih bagaimana membangun hubungan dosen dan mahasiswa. Menggunakan *coaching* untuk menciptakan kepemimpinan keperawatan yang terampil dan memiliki kompetensi yang lebih baik (Srivali Teal, Vaughn, & Fortes, 2023).

4.3.2. Kelompok Kontrol

Deskripsi hasil penelitian pada kelompok yang yang tidak menggunakan metode *coaching* GROW (pembelajaran klinik). Sebelum dilakukan pembelajaran klinik, kelompok ini memiliki tingkat keterampilan dasar yang beragam. Seperti kelompok yang menggunakan metode *coaching* GROW, tingkat pelaksanaan keterampilan dasar di sini juga mencakup pemahaman tentang cara menggunakan media *Virtual Reality* (VR), kemampuan berinteraksi dengan lingkungan *virtual*, serta keterampilan dalam mengaplikasikan konsep-konsep dasar dalam situasi klinis.

Setelah menjalani pembelajaran klinik, hasil penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 19 responden (95%) mengalami perubahan yang lebih baik dalam pelaksanaan keterampilan dasar sesuai dengan Standar Praktik Operasional (SPO). Ini mengindikasikan bahwa pembelajaran klinik secara signifikan meningkatkan keterampilan dasar perawat dalam penggunaan VR untuk melaksanakan skill klinis, meskipun tanpa menggunakan metode coaching GROW.

Hanya satu responden (5%) yang belum mengalami perubahan signifikan dalam keterampilan dasar yang sesuai dengan SPO. Ini mungkin disebabkan oleh beberapa faktor, seperti perbedaan tingkat pemahaman, motivasi atau kurangnya minat individu. Meskipun begitu, hasil ini tetap mengindikasikan bahwa secara keseluruhan, pembelajaran klinik memiliki dampak positif pada keterampilan dasar perawat meski faktor lain yang memengaruhi hasil pembelajaran.

Perbedaan keterampilan dasar sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran klinik tanpa metode *coaching* GROW adalah signifikan. Hal ini ditunjukkan dengan nilai $P_{\text{value}} = 0,00$. Artinya, perubahan keterampilan sesudah pembelajaran klinik lebih baik dari sebelum dilakukan pembelajaran klinik.

Dalam konteks ini, pembelajaran klinik berdampak positif pada perubahan perilaku dalam keterampilan dasar perawat. Meskipun metode *coaching* GROW tidak digunakan dalam kelompok ini, pendekatan pembelajaran klinik berhasil meningkatkan keterampilan perawat dalam menghadapi situasi klinis sesuai dengan standar operasional prosedur (SOP). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat beberapa pendekatan yang efektif dalam pengembangan keterampilan dasar perawat dengan menggunakan teknologi *virtual reality* (VR). Meskipun mayoritas responden mengalami perubahan yang lebih baik dalam keterampilan dasar sesuai SPO, ada satu responden yang belum mengalami perubahan yang signifikan.

Pembelajaran klinik memiliki efek positif dalam meningkatkan keterampilan dasar perawat. Sehingga berimplikasi penting dalam konteks pendidikan perawat dan menunjukkan bahwa berbagai pendekatan pembelajaran dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa perawat dalam mengembangkan keterampilan klinis mereka.

4.3.3. Perbandingan kedua kelompok

Perbandingan kedua kelompok memiliki perbedaan pengaruh pemberian metode *coaching* GROW dan tanpa menggunakan *coaching* GROW menunjukkan ada pengaruh yang signifikan (nilai $P_{\text{value}} = 0,01$). Artinya, ada perbedaan yang bermakna antara peningkatan keterampilan perawat yang dilakukan metode *coaching* GROW

dan tanpa dilakukan metode *coaching* GROW, penelitian metode *coaching* GROW sangat berperan dalam meningkatkan keterampilan dan pengetahuan.

Kelompok dengan metode *coaching* GROW lebih meningkatkan ketrampilan dibandingkan dengan kelompok yang tidak menggunakan metode ini. Hal ini menunjukkan bahwa *coaching* GROW adalah faktor penting dalam meningkatkan keterampilan dasar mahasiswa perawat dalam mengoperasikan teknologi VR dalam konteks pendidikan keperawatan.

Kesimpulan dari hasil ini adalah bahwa baik metode *coaching* GROW maupun pembelajaran klinik memiliki dampak positif dalam meningkatkan keterampilan dasar mahasiswa perawat dalam menggunakan media *Virtual Reality* (VR). Namun, metode *coaching* GROW menunjukkan bahwa dampaknya lebih signifikan secara statistik dibandingkan dengan pembelajaran klinik tanpa *coaching*. Hal ini menunjukkan pentingnya metode *coaching* GROW sebagai alat yang efektif dalam meningkatkan keterampilan klinis dalam pendidikan keperawatan.

Metode *coaching* GROW dapat menjadi salah satu pilihan sebagai pendekatan pembelajaran yang berbeda dalam pendidikan perawat untuk memaksimalkan potensi pembelajaran dan keterampilan mahasiswa.

Penelitian (Kushnir et al., 2008) menyarankan agar perawat diberikan pelatihan *coaching* untuk mengembangkan kemampuan mereka melalui proses *coaching* kepada perawat (*couch*) dan untuk perawat (*couchee*). *Coaching* membuka potensi seseorang untuk memaksimalkan kinerja.

4.4.Kualitatif

Hasil analisa data pengalaman mahasiswa perawat dalam menggunakan VR di Universitas Nurul Jadid menunjukkan bahwa tema yang muncul antara lain penggunaan VR dapat meningkatkan perasaan yang menyenangkan pribadi partisipan, meningkatkan kepercayaan diri, meningkatkan pengetahuan dan praktik belajar, penyampaian pembelajaran praktik yang efektif, frekuensi mobilisasi dan keamanan penggunaan alat VR berulang tidak beresiko alat rusak.

Tujuan penelitian pada Makna pengalaman mahasiswa perawat dalam menggunakan VR.

1. Tema 1. penggunaan VR meningkatkan perasaan pembelajaran yang menyenangkan

Tema 1 dari pengalaman partisipan dalam menggunakan VR adalah perasaan yang menyenangkan, ini berarti partisipan merasa senang dalam belajar, gembira dengan penerimaan, atau puas dengan isi pembelajaran, menikmati belajar dengan

penggunaan *virtual reality* yang digunakan. perasaan menyenangkan yang timbul karena situasi virtual, kegembiraan dalam eksplorasi VR, pencapaian dalam permainan VR, atau pengalaman positif lainnya yang dihasilkan setelah menggunakan teknologi VR. Setelah tema 1 ini ada sub tema yaitu perasaan menyenangkan pembelajaran, pembelajaran VR yang menarik, minat belajar yang tinggi dengan keseruan belajar.

a. Sub tema 1 perasaan menyenangkan dalam pembelajaran VR

Dalam konteks ini perasaan menyenangkan dalam pembelajaran VR penyebabnya adalah situasi virtual menciptakan perasaan menyenangkan dengan stimulasi yang meningkatkan kebahagiaan pada pengalaman penggunaan teknologi bagi partisipan yang diwakili oleh pernyataan 5 partisipan sebagai berikut:

“...“...pengalaman menggunakan virtual reality pada oksigenasi itu sangat menyenangkan saya jadi tahu cara pemasangan oksigenasi, menyiapkan alat mendekati alat kepada pasien itu semuanya seperti di dunia nyata ...” (P1)

Pernyataan partisipan 1 menggambarkan rasa senang dalam belajar praktik skill perawat dalam pemasangan oksigenasi, perasaan yang mencerminkan suasana pembelajaran yang positive, dengan makna yang didukung dari

“...saya memang klo ada teknologi baru yang canggih ngerasa seneng aja mencoba apalagi bisa menggunakannya ,” (P3)

“...tidak cemas praktiknya karena tidak kepasien langsung, belajar cara gunanya aja sudh bisa...” (P5)

Pernyataan partisipan menjelajahi dunia virtual dengan tenang, proses belajar yang santai, eksplorasi dunia virtual memberikan keluasaan perasaan sehingga merasakan kebahagiaan dan kesenangan yang besar dalam belajar.

b. Sub tema 2 pembelajaran VR yang menarik

Dalam konteks sub tema 2 pembelajaran VR yang menarik adalah Sesuatu yang mengundang minat belajar praktik, lebih perhatian pada materi penyampaian. Definisi Ini bisa merujuk pada sesuatu yang memikat perasaan mahasiswa, rasa ingin tahu yang tinggi, dan memiliki perasaan yang bersifat subjective seperti yang diungkapkan partisipan sebagai berikut:

“...pengalaman mengoperasikan VR dalam konteks perawatan sangat menarik. Saya menemui beberapa kesulitan awal dalam memahami cara menggunakan perangkat VR, tetapi dengan waktu dan latihan, keterampilan ini semakin terasah...” (P2)

“ ...membayangkan tampilan yang ada didalam isinya membuat selalu ingat setiap fasenya praktik pasang oksigen atau teori juga didalamnya...” (P4)

“...kadang klo sudah selesai praktik dirumah masih diinget trus mo pengen dilakukan lg dan perbaiki kesalahan praktik VR sebelumnya...” (P3)

Partisipan menganggap bahwa proses yang dilakukan memiliki daya tarik secara visual dengan tampilan desain yang indah, partisipan juga menganggap memiliki

daya tarik secara intelektual dengan seni yang merangsang pikiran menyebabkan rasa ingin tau belajar, memiliki daya tarik secara emosional sehingga tampilan isi mengalami perasaan yang mendalam. Dan didukung pengungkapan oleh partisipan 2

“.....lebih merasa ada peningkatan pemahaman konsep praktik keterlibatan yang lebih tinggi dan belajar yang lebih berkesan....” (P2)

c. Sub tema 3 minat belajar yang tinggi dengan keseruan belajar

Pada konteks Sub tema 3 minat belajar yang tinggi dengan keseruan belajar artinya partisipan memiliki perasaan antusiasme, motivasi, dan minat belajar praktik muncul ketika partisipan menemukan materi yang menginspirasi mereka untuk belajar lebih lanjut. Pernyataan ini diungkapkan oleh beberapa partisipan sebagai berikut:

“.,.,,kalau VR ini lebih menarik ya, Bu, karena itu alat-alatnya itu kayak warna-warnanya gitu,

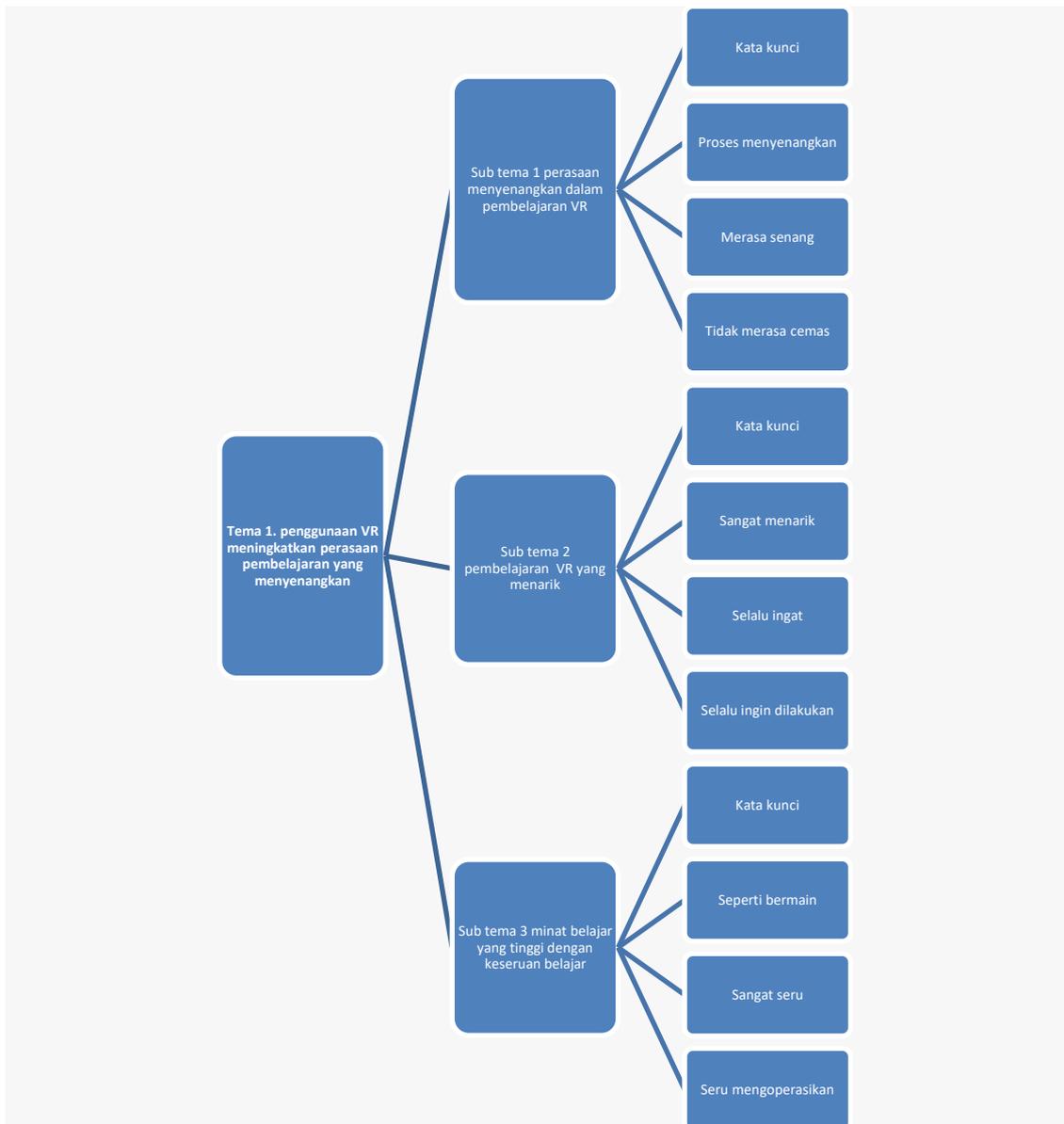
bagus untuk dilihat gitu,. Jadi kayak main game aja gitu, Bu, tapi serius belajarnya ” (P4)

“....latihan saya dapat mengoperasikannya sangat seru menggunakan meskipun awalnya mengalami beberapa hambatan saat menggunakan tp belajar trus ..” (P3)

“ sangat seru saat bermain bisa ngulang sendiri klo salah, jadi harus hati-hati sendri....” (P5)

Partisipan benar-benar terlibat dalam dunia virtual yang menciptakan perasaan bahwa mereka benar-benar berada di dalam materi praktik pelajaran atau situasi yang dipelajari, yang dapat menjadi sangat bersemangat.

Berdasarkan hasil analisis diatas didapatkan skema analitik Tema 1. penggunaan VR meningkatkan perasaan pembelajaran yang menyenangkan sebagai berikut:



Gambar 4.1
Tema 1. penggunaan VR meningkatkan perasaan pembelajaran yang menyenangkan

2. Tema 2. Kepercayaan diri pengetahuan praktik belajar meningkat dg VR

Tema 2. Kepercayaan diri pengetahuan dan praktik belajar meningkat dg VR memiliki arti yang meyakinkan partisipan terhadap kemampuan pengetahuan belajar untuk memahami, menerapkan, dan mengembangkan pengetahuan serta keterampilan partisipan melalui proses belajar VR. Pada tema 2 ini ada sub tema yaitu pembelajaran VR yang Positive, Pembelajaran yang meninggalkan kesan yang kuat, pembelajaran VR yang unik/ berbeda.

a. Sub tema 1 pembelajaran VR dengan percaya diri

Pada pembelajaran VR dengan percaya diri artinya partisipan memiliki kepercayaan diri dalam pengetahuan dan praktik belajar merupakan faktor penting dalam pencapaian Pendidikan terutama dalam praktik skill perawat. Hal ini dapat memotivasi partisipan untuk mengambil resiko pembelajaran skill VR, mengatasi hambatan, dan berani mencoba skill baru yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan partisipan. Pernyataan ini sesuai dengan ungkapan partisipan sebagai berikut:

“...saat memakainya pertama saya kaget juga senang karna saya dapat menggunakan alat-alat kesehatan yang dimana saya disitu jadi tidak perlu takut untuk mencoba dan bukan hanya itu pemakaiannya juga sangat nyaman dan tidak membuang tenaga.....”(P4)

“....saya yakin ada perbaikan pengetahuan dalam skill sebagai mahasiswa perawat dengan teknologi ini dan apalagi dengan perkembangan teknologi sekarang...” (P1)

b. Sub tema 2 pembelajaran VR yang unik/ berbeda

Pada konteks Sub tema 3 pembelajaran VR yang unik/ berbeda yaitu menciptakan pengalaman yang unik, tidak seperti apa yang biasanya dialami sehari-hari mencakup eksplorasi lingkungan virtual yang penuh dengan unsur-unsur kreatif yang tidak terbatas oleh keterbatasan dunia fisik. Pernyataan ini diungkapkan oleh partisipan.

“...praktik skill dengan VR oksigen itu sangat berbeda ya dengan peningkatan skill dengan non-virtual,” (P5)

“...dengan memakai teknologi ini saya merasa luar biasa daalm praktik saya sudah lebih maju dari sebelumnya.....”(P2)

Penyataan partisipan menciptakan suasana pengalaman belajar yang kaya dan lengkap sehingga memberikan perbedaan dan kondisi yang luar biasa dalam media pembelajaran. Didukung oleng ungkapan partisipan 3

“...penyajikan materi pembelajaran dengan cara yang paling sesuai yang pernah diajari dipraktik...” (P3)

c. Sub tema 3. Merasakan kesiapan diri yang baik dalam belajar praktik

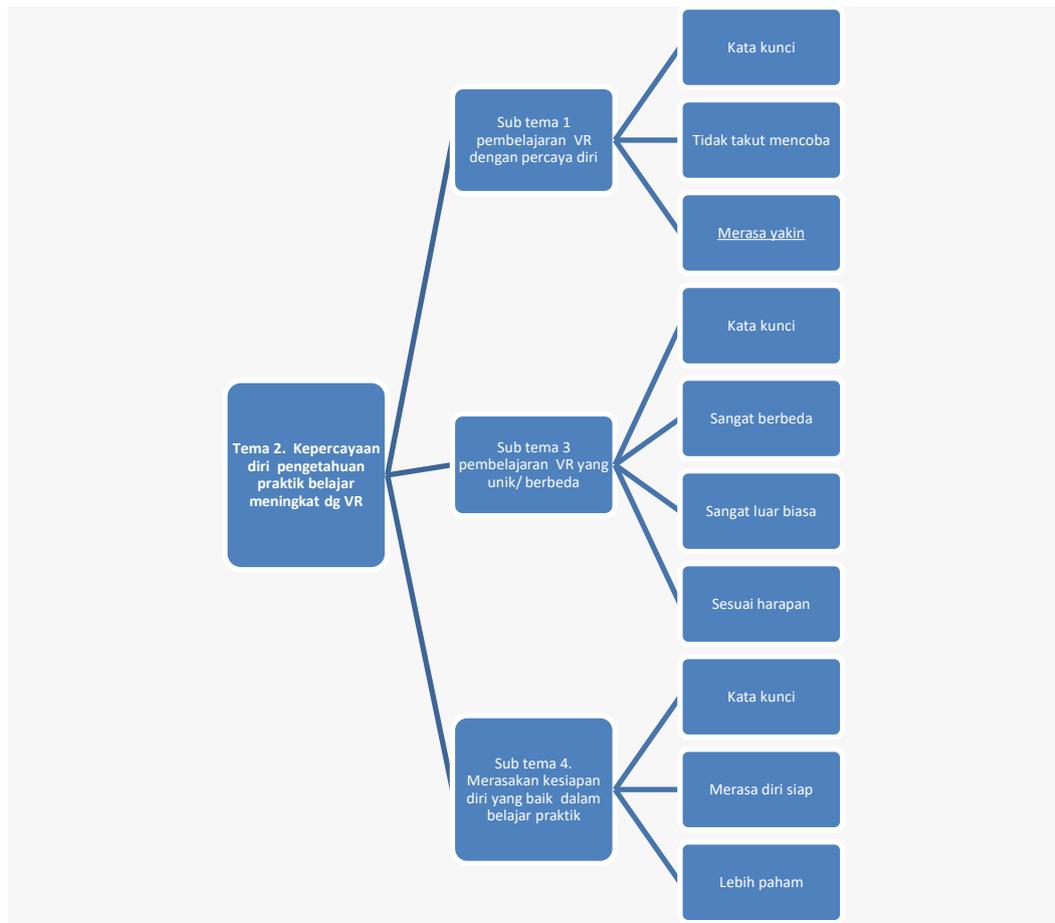
Pada konteks Sub tema 4. Merasakan kesiapan diri yang baik dalam belajar praktik artinya partisipan mengacu pada kondisi mental belajar, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan oleh seorang mahasiswa perawat untuk berhasil dalam praktik perawatan kesehatan. Pernyataan ini diungkapkan oleh partisipan 4

“...menggunakan virtual reality ini dan saya orangnya pemalu jadi menggunakan virtual reality membuat saya jadi siap untuk melakukan pemasangan oksigen secara langsung pada pasien nanti....” (P4)

Pemahaman partisipan terhadap teknologi kesehatan menyebabkan kesiapan secara emosional menjadi tugas yang menantang untuk kesiapan situasi yang mungkin bisa sulit ditangani dalam praktik skill perawat dan didukung oleh pernyataan partisipan 5

“...setelah mencoba beberapa kali saya lebih paham dan lebih menguasai pemasangan oksigen, anatomi lebih mudah dan sudah bisa dipraktikkan...” (P5)

Berdasarkan hasil analisis diatas didapatkan skema Tema 2. Kepercayaan diri pengetahuan praktik belajar meningkat dg VR sebagai berikut:



Gambar 4.2
Tema 2. Kepercayaan diri pengetahuan praktik belajar meningkat dg VR

3. Tema 3. penyampaian pembelajaran praktik yang efektif dengan Virtual Reality

Tema 3. penyampaian pembelajaran praktik yang efektif dengan Virtual Reality artinya pendekatan pembelajaran yang didesain untuk memberikan hasil yang optimal dalam pengembangan keterampilan, pengetahuan, dan pemahaman partisipan, mencapai harapan dalam menyelesaikan praktik skill partisipan. Pada tema 3 ini ada sub tema yaitu menampilkan gambaran situasi yang sangat mirip dengan dunia nyata, suasana tampilan detil yang tinggi dan tingkat imersi yang mendalam, Memahami materi dan pentingnya keterampilan praktik perawat, Pembelajaran yang relative lancar dimengerti dan dipraktikkan.

a. Sub tema 1 menampilkan gambaran situasi yang sangat mirip dengan dunia nyata

Pada konteks Sub tema 1 menampilkan gambaran situasi yang sangat mirip dengan dunia nyata artinya simulasi praktik yang dibuat secara VR/ digital menciptakan pengalaman partisipan yang hampir identik dengan situasi atau kondisi di dunia nyata, ini merupakan keunggulan utama dalam VR, partisipan berlatih keterampilan dan mengambil keputusan dalam dunia virtual sebelum mereka harus menghadapi situasi yang sebenarnya di dunia nyata. Pernyataan ini diungkapkan oleh beberapa partisipan sebagai berikut:

“....mendorong oksigen dekat kepada pasien memasang oksigen itu semuanya saya lakukan pada virtual reality ini seperti dunia nyata ...” (P2)

“.....tindakan oksigenasi yang dimana itu saya seperti lagi melakukan tindakan yang nyata dan pada waktu itu saya mencoba memasang oksigenasi yang nasal canul.....” (P4)

Pada sub tema ini partisipan menciptakan perasaan pada gambaran VR dengan kejadian praktik skill yang mirip/ menyerupai pada dunia nyata dan ungkapan pernyataan ini dikuatkan oleh partisipan 3 sebagai berikut:

“.....lingkungan virtual saya dapat mempraktekkan, Bagaimana cara tindakan sebenarnya pemasangan oksigen yang baik dan benar di lingkungan virtual...” (P3)

b. Sub tema 2 Suasana tampilan detil yang tinggi dan tingkat imersi yang mendalam

Pada sub tema 2 Suasana tampilan detil yang tinggi dan tingkat imersi yang mendalam Artinya VR menciptakan gambaran, suara dan efek audio dalam lingkungan virtual yang mirip dengan dunia nyata. termasuk tekstur, warna, cahaya, dan objek yang sangat menyerupai. VR mengimajinasikan partisipan dengan skenario dan situasi yang relevan dengan apa yang ingin didapatkan. Pernyataan diungkapkan oleh beberapa partisipan sebagai berikut:

“...saya dapat merasakan seolah-olah berada di dalam praktik, melakukan proses memahami bagaimana oksigen dilakukan. Sensasi ini sangat detail sesuai fase.....” (P1)

“...dunia nyata dengan virtual reality ini tidak jauh berbeda seperti itu skill oksigenasi tahan dating ke pasien, persiapan alat detail dilakukan suasana diruang perawat dan suasana diruang pasien...semakin meningkat pengetahuan setelah saya menggunakan virtual reality....” (P4)

“...gambar-gambar dunia virtual cara mengambil alat, lalu menghidupkannya, lalu cara memasangkan ada sangat spesifik tahapannya,,,” (P5)

c. Sub tema 3 Memahami materi dan pentingnya keterampilan praktik perawat

Pada sub tema 3 Memahami materi dan pentingnya keterampilan praktik perawat artinya partisipan menggunakan VR dalam konteks ini merasa penting karena ada kebutuhan untuk memahami dan menerapkan prinsip-prinsip dasar atau keterampilan yang menjadi dasar mahasiswa perawat. Partisipan Menyadari pengembangan kemampuan dalam hal mengidentifikasi gejala, memberikan perawatan yang tepat, dan berinteraksi dengan pasien dalam situasi yang simulatif. dapat digunakan sebagai alat untuk melatih dan meningkatkan keterampilan perawat dalam situasi virtual yang mendekati dunia nyata. Pernyataan diungkapkan oleh beberapa partisipan sebagai berikut:

“.....secara keseluruhan, pengalaman ini membantu saya memahami pentingnya adaptasi teknologi seperti VR praktik perawat, sekaligus meningkatkan keterampilan dasar saya sebagai seorang mahasiswa perawat...” (P5)

“.....penggunaan VR telah memberikan dampak positif bagi saya belajar melalui pengalaman virtual saya dapat lebih baik memahami dan merasakan materi lebih mudah.. itu memotivasi saya untuk lebih mendalam.....” (P1)

d. Sub tema 4. Pembelajaran yang relative lancar dimengerti atau dipraktikkan

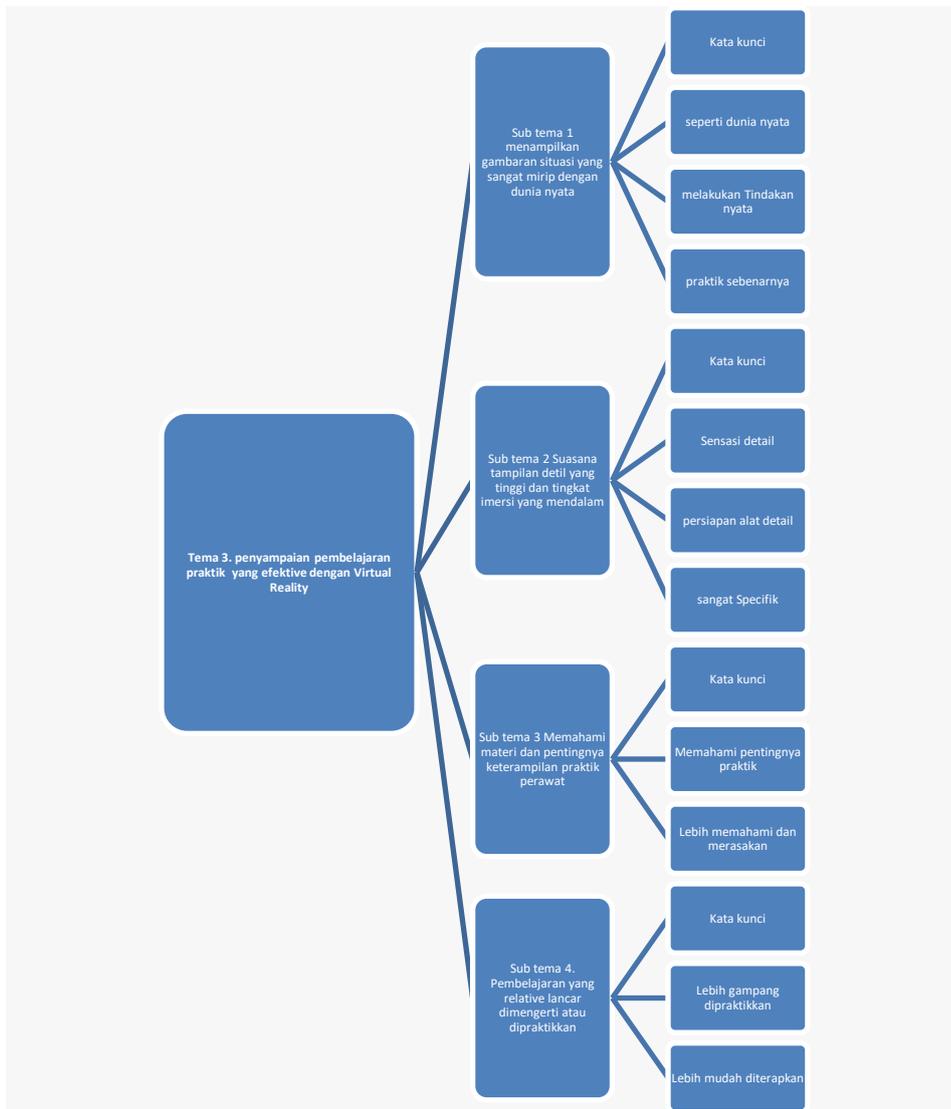
Pada konteks Sub tema 4. Pembelajaran yang relative lancar dimengerti atau dipraktikkan dapat diartikan pembelajaran dengan media VR sesuatu yang tidak sulit atau tidak rumit sehingga dapat diakses atau dilakukan skill praktik dengan lancar/mudah. Pernyataan diungkapkan oleh beberapa partisipan sebagai berikut:

“....kita sebagai mahasiswa itu untuk mempelajari tentang materi yang ada di VR itu lebih gampang dari pada membaca buku ataupun semacamnya...” (P3)

penggunaan VR dianggap gampang atau mudah, ini berarti bahwa individu dapat dengan cepat memahami cara mengoperasikan perangkat VR atau berinteraksi dengan lingkungan virtual tanpa kesulitan yang berarti,

“.....dengan gunakan Virtual Reality. Jadi lebih mudah dan lebih terbiasa lagi. Karena tinggal menerapkan dan tinggal melakukan apa yang telah ada kepada pasien pada di rumah sakit....” (P3)

Berdasarkan hasil analisis diatas didapatkan skema Tema 3. penyampaian pembelajaran praktik yang efektif dengan Virtual Reality sebagai berikut:



Gambar 4.3 skema Tema 3. penyampaian pembelajaran praktik yang efektif dengan Virtual Reality

4. Tema 4. Frekuensi mobilisasi keamanan penggunaan alat VR berulang tidak beresiko alat rusak

Pada konteks tema 4 ini adalah Frekuensi mobilisasi keamanan penggunaan alat VR berulang tidak beresiko alat rusak artinya ini mengindikasikan pada tindakan menggunakan teknologi realitas virtual (VR) secara berkali-kali tidak beresiko merusak alat. Pada tema 4 ini ada sub tema yaitu Praktik berulang VR dengan aman meski dipakai berkali-kali, Mengendalikan Pemakaian alat untuk mengontrol isi, mobilisasi kemudahan penggunaan VR yang praktis dan Merasakan keseruan belajar dengan VR.

a. Sub tema 1. Praktik berulang VR dengan aman meski dipakai berkali-kali

Pada konteks sub tema . 1 Praktik berulang VR dengan aman meski dipakai berkali-kali risiko kerusakan penggunaan berulang sangat rendah, jika dilakukan dengan benar dan dengan perawatan yang tepat. Pernyataan diungkapkan oleh beberapa partisipan sebagai berikut:

“ pertama takut salah pada saat tindakan nah disini metaverse membuka peluang bagi saya untuk merasakan bagaimana rasanya tindakan langsung pada pasien berulang dilakukan tinggal pencet tombol ulang Kembali ... ” (P2)

“....memilih-milih praktik macam praktik yang berbeda, saat masuk ke satu praktik pilihan saat menggunakan tnggal pilih sesuai skill ” (P4)

Pernyataan beberapa partisipan mengindikasikan bahwa penanganan VR dengan hati-hati, menyimpan dengan aman dapat mendukung keamanan alat dipraktikkan berkali-kali. Pernyataan yang diungkapkan oleh partisipan 5 sebagai berikut:

“...perlengkapan VR tidak ada Kendalam sejauh ini normal di pakai dan dilakukan normal dari segi alat ...” (P5)

b. Sub tema 2. Mengendalikan Pemakaian alat untuk mengontrol isi

Konteks pada sub tema 2 Mengendalikan Pemakaian alat untuk mengontrol isi artinya kemampuan partisipan untuk mengoperasikan, mengarahkan, atau mengatur VR, dari segi sistem, atau objek dengan otonomi atau mandiri, tanpa keterlibatan pihak ketiga. Artinya partisipan yang mengendalikan VR bertanggung jawab penuh atas operasi dan fungsi alat VR tersebut, Pernyataan diungkapkan oleh beberapa yang mewakili partisipan sebagai berikut:

“...terus pemasangannya juga secara langsung gitu. Kalau di sini kan, saya cuma pakai tangan gitu, merem, cuma lihat dari alatnya gitu dan pencet...”

“....Beberapa, saat masuk saya mencoba satu skill contoh oksigen tampilan yang diberikan sangat banyak skill dan juga bermacam dan memiliki Tahapan saya sendiri dan sesuai urutan...”

c. Sub tema 3 mobilisasi kemudahan penggunaan VR yang praktis

Pada konteks Sub tema 3 mobilisasi kemudahan penggunaan VR yang praktis artinya pergerakan partisipan dengan mudah mengakses , mengoperasikan, dan mengeksplorasi pengalaman VR tanpa hambatan atau kompleksitas yang berlebihan. Pernyataan diungkapkan oleh beberapa partisipan sebagai berikut:

“...saya gunakan bisa nanti di mana pun dan kapan pun saya belajar skill saya. Jadi tidak hanya tidak ribet menggunakan dan lebih praktis tentunya....”
(P1)

“..”Kita jadi tahu cara pemasangan oksigenasi, menyiapkan alat, mendekati alat kepada pasien itu jadi memudahkan pemahaman konsep oksigenasi dengan cara yang sulit dicapai melalui metode tradisional ...” (P3)

“.....kita sebagai mahasiswi dapat melakukannya di mana pun kita berada dengan secara virtual. Jadi tidak hanya dengan menggunakan alat-alat tertentu saja terutama pada pemasangan oksigenasi tidak perlu tabung oksigen...” (P3)

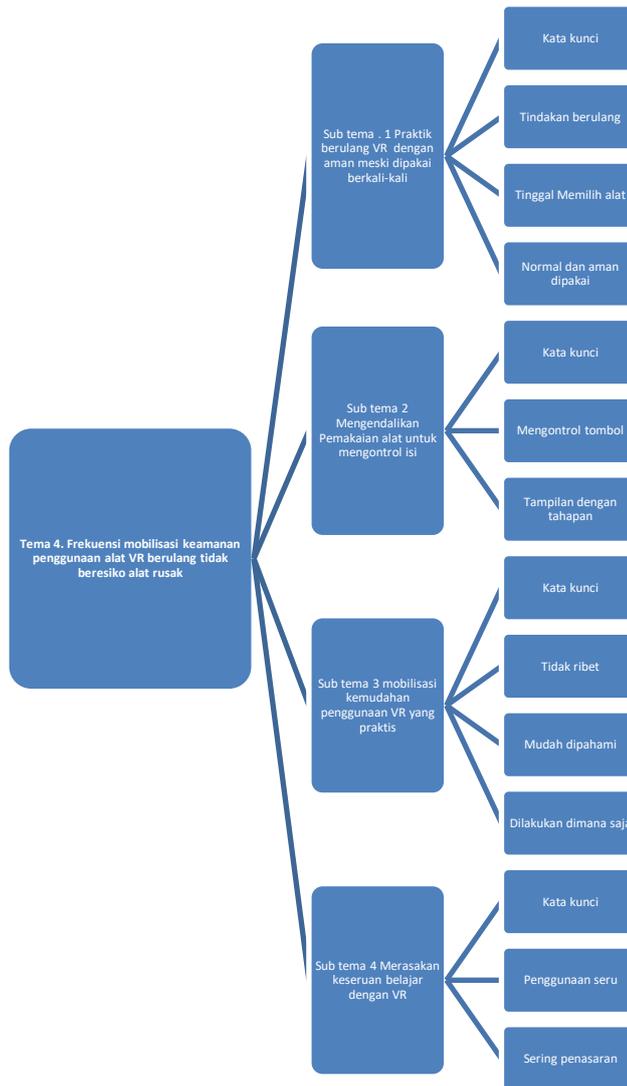
d. Sub tema 4 Merasakan keseruan belajar dengan VR

Pada Sub tema 4 Merasakan keseruan belajar dengan VR mengindikasikan bahwa partisipan dalam penggunaan teknologi Virtual Reality (VR) menciptakan pengalaman belajar yang sangat menghibur dan menggembirakan sehingga memotivasi belajar praktik perawat secara mendalam

“.....tantangan dalam penggunaan alat ini Saya pertama kesulitan awalnya dalam memahami cara penggunaan perangkat ini dengan waktu dan dengan latihan saya dapat mengoperasikannya dan sangat seru ada game over dan bisa kembali menggunakannya meskipun awalnya mengalami beberapa hambatan Manfaatnya jauh lebih besar....” (P1)

“.....disitu saya serasa kayak lagi di kamar pasien beneran dan seandainya ada kesalahan yang saya lakukan itu tidak ada masalah karena bisa mengulang dan lebih penasaran jadinya....” (P5)

Berdasarkan hasil analisis diatas didapatkan skema Tema 4. Frekuensi mobilisasi keamanan penggunaan alat VR berulang tidak beresiko alat rusak sebagai berikut:



Gambar 4.4

skema Tema 4. Frekuensi mobilisasi keamanan penggunaan alat VR berulang tidak beresiko alat rusak

BAB 5

SIMPULAN

5.1.Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan dari penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. *Coaching* GROW berpengaruh terhadap skill dasar media *virtual reality* pada mahasiswa perawat;
2. *Coaching* dapat meningkatkan skill praktik konvensional di kelompok kontrol;
3. Terdapat perbedaan skill dasar mahasiswa perawat pada kelompok dengan *coaching* GROW dan pada kelompok kontrol;
4. *Virtual reality* (metaverse) pada skill dasar berbasis *coaching* GROW adalah pembelajaran yang menyenangkan;
5. *Virtual reality* (metaverse) pada skill dasar berbasis *coaching* GROW mempermudah memahami pengetahuan praktik dan minim resiko, baik pada mahasiswa maupun alat;
6. Penggunaan *coaching* GROW dengan *Virtual reality* adalah media baru, sehingga perlu pembiasaan;
7. *Virtual reality* menambah pengalaman dalam pemahaman pengetahuan dan praktik dasar;

5.2.Saran

Saran yang diberikan pada penelitian ini adalah

1. *Virtual reality* bisa menjadi alternatif dalam pengembangan pengetahuan dan praktik mahasiswa perawat;
2. Metode *caching* GROW bisa diterapkan dalam praktikum dasar mahasiswa perawat, baik dengan media *virtual reality* maupun secara langsung (*reality*);

Daftar Pustaka

- Anas, A. Y., Riana, A. W., & Apsari, N. C. (2015). Desa Dan Kota Dalam Potret Pendidikan. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3). <https://doi.org/10.24198/jppm.v2i3.13592>
- Apriani, E. S., Somantri, I., & Pahria, T. (2020). Pengalaman Belajar Mahasiswa Keperawatan dalam Mengikuti Proses Pembelajaran Praktikum di Laboratorium. *Journal of Nursing Care*, 3(2). <https://doi.org/10.24198/jnc.v3i2.20583>
- Bartol, K. M. (1979) "Professionalism As A Predictor Of Organizational Commitment, Role Stress, And Turnover: A Multidimensional Approach", *Academy of Management Journal*, 22: 815-821.
- Chavannes, N. H., & Bai, C. (2022). Welcome to the new era of metaverse in medicine. *Clinical EHealth*, 5, 37–38. <https://doi.org/10.1016/j.ceh.2022.06.001>
- Chae, D., Kim, J., Kim, K., Ryu, J., Asami, K., & Doorenbos, A. Z. (2023). An Immersive Virtual Reality Simulation for Cross-Cultural Communication Skills: Development and Feasibility. *Clinical Simulation in Nursing*, 77, 13–22. <https://doi.org/10.1016/j.ecns.2023.01.005>
- Cieslowski, B., Haas, T., Oh, K. M., Chang, K., & Oetjen, C. A. (2023). The Development and Pilot Testing of Immersive Virtual Reality Simulation Training for Prelicensure Nursing Students: A Quasi-Experimental Study. *Clinical Simulation in Nursing*, 77, 6–12. <https://doi.org/10.1016/j.ecns.2023.02.001>
- Furuya, E. Y., Dick, A., Perencevich, E. N., Pogorzelska, M., Goldmann, D., & Stone, P. W. (2011). Central Line Bundle Implementation in US Intensive Care Units and Impact on Bloodstream Infections. *Plos One*, 6(1). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0015452>
- Garavand, A., & Aslani, N. (2022). Metaverse phenomenon and its impact on health: A scoping review. *Informatics in Medicine Unlocked*, 32, 101029. <https://doi.org/10.1016/j.imu.2022.101029>
- Hu, Z., & Liu, L. (2023). Research on the application of virtual reality technology in 3D animation creation. *Optik*, 272, 170274. <https://doi.org/10.1016/j.ijleo.2022.170274>
- Ifanov, Jessica, P., Salim, S., Syahputra, M. E., & Suri, P. A. (2023). A Systematic literature review on implementation of virtual reality for learning. *Procedia Computer Science*, 216, 260–265. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2022.12.135>
- Iverson. (2001). Memahami Keterampilan Pribadi. CV. Pustaka : Bandung

- Jans, C., Bogossian, F., Andersen, P., & Levett-Jones, T. (2023). Examining the impact of virtual reality on clinical decision making – An integrative review. *Nurse Education Today*, 105767. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2023.105767>
- Jeon, S. M., & Benavente, V. (2016). Health Coaching in Nurse Practitioner-led Group Visits for Chronic Care. *Journal for Nurse Practitioners*, 12(4), 258–264. <https://doi.org/10.1016/j.nurpra.2015.11.015>
- Kagan, I., Shemer, R., Lifszyc Friedlander, A., Madjar, B., & Amit Aharon, A. (2022). Public health nurses' views on quality measures: A cross-sectional study. *Collegian*, S1322769622001597. <https://doi.org/10.1016/j.colegn.2022.10.001>
- Kementerian Kesehatan RI, (2020) Standart profesi keperawatan.
- Khazhymurat, A., Paiyzkhan, M., Khriyenko, S., Seilova, S., Baisanova, S., Kuntuganova, A., Almazan, J. U., & Cruz, J. P. (2023). Health education competence: An investigation of the health education knowledge, skills and attitudes of nurses in Kazakhstan. *Nurse Education in Practice*, 68, 103586. <https://doi.org/10.1016/j.nepr.2023.103586>
- Liaw, S. Y., Tan, J. Z., Lim, S., Zhou, W., Yap, J., Ratan, R., Ooi, S. L., Wong, S. J., Seah, B., & Chua, W. L. (2023). Artificial intelligence in virtual reality simulation for interprofessional communication training: Mixed method study. *Nurse Education Today*, 122, 105718. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2023.105718>
- McKenna, L., Sommers, C. L., Reisenhofer, S., Mambu, I. R., McCaughan, J., & Belihu, F. B. (2022). Professional development needs of registered nurses in Indonesia: A cross-sectional study. *Nurse Education Today*, 119, 105543. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2022.105543>
- Miller, C. (2011). An integrated approach to worker self-management and health outcomes: Chronic conditions, evidence-based practice, and health coaching. *AAOHN Journal*, 59(11), 491–501. <https://doi.org/10.3928/08910162-20111025-02>
- Mongan, J. J. S. (2019). Pengaruh pengeluaran pemerintah bidang pendidikan dan kesehatan terhadap indeks pembangunan manusia di Indonesia. *Indonesian Treasury Review Jurnal Perbendaharaan Keuangan Negara dan Kebijakan Publik*, 4(2), 163–176. <https://doi.org/10.33105/itrev.v4i2.122>
- Nursalam (2016) Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Klinis (Edisi 4). Jakarta; Salemba Medika

- Oksman, E., Linna, M., Hörhammer, I., Lammintakanen, J., & Talja, M. (2017). Cost-effectiveness analysis for a tele-based health coaching program for chronic disease in primary care. *BMC Health Services Research*, *17*, 1–7. <https://doi.org/10.1186/s12913-017-2088-4>
- Park, C. S.-Y., & Park, N. J.-Y. (2022). Adapting to cutocracy: A survival strategy for prospective health professions educators in the era of the metaverse. *Journal of Professional Nursing*, *41*, A1–A4. <https://doi.org/10.1016/j.profnurs.2022.06.004>
- Passmore J. (2010) Excellence In Coaching Cet: II. Jakarata Pusat: PPM Managemen.
- Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 26 Tahun 2019 Tentang Peraturan Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 38 Tahun 2014 Tentang Keperawatan
- Plotzky, C., Lindwedel, U., Sorber, M., Loessl, B., König, P., Kunze, C., Kugler, C., & Meng, M. (2021). Virtual reality simulations in nurse education: A systematic mapping review. *Nurse Education Today*, *101*, 104868. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2021.104868>
- Qiao, J., Huang, C.-R., Liu, Q., Li, S.-Y., Xu, J., Li, L., Redding, S. R., & Ouyang, Y.-Q. (2023). Effectiveness of Non-Immersive Virtual Reality Simulation in Learning Knowledge and Skills for Nursing Students: Meta-analysis. *Clinical Simulation in Nursing*, *76*, 26–38. <https://doi.org/10.1016/j.ecns.2022.12.003>
- Rahayu, C. D., Hartiti, T., & Rofi, M. (2016). *A Review of the Quality Improvement in Discharge Planning through Coaching in Nursing*. *6*(1), 19–29.
- Ruslan, R., & Saidi, S. (2019). Simulation and novice nurses: A review. *Enfermería Clínica*, *29*, 665–673. <https://doi.org/10.1016/j.enfcli.2019.04.102>
- Saab, M. M., Hegarty, J., Murphy, D., & Landers, M. (2021). Incorporating virtual reality in nurse education: A qualitative study of nursing students' perspectives. *Nurse Education Today*, *105*, 105045. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2021.105045>
- Sadamali Jayawardena, N., Thaichon, P., Quach, S., Razzaq, A., & Behl, A. (2023). 'The persuasion effects of virtual reality (VR) and augmented reality (AR) video advertisements: A conceptual review.' *Journal of Business Research*, *160*, 113739. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2023.113739>
- Salminen, L., Tuukkanen, M., Clever, K., Fuster, P., Kelly, M., Kielé, V., Koskinen, S., Sveinsdóttir, H., Löyttyniemi, E., & Leino-Kilpi, H. (2021). The competence of nurse educators and graduating nurse students. *Nurse Education Today*, *98*, 104769. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2021.104769>

- Serio, I. J. (2014). Using coaching to create empowered nursing leadership to change lives. *Journal of Continuing Education in Nursing*, 45(1), 12–13. <https://doi.org/10.3928/00220124-20140103-14>
- Shi, F., Ning, H., Zhang, X., Li, R., Tian, Q., Zhang, S., Zheng, Y., Guo, Y., & Daneshmand, M. (2023). A new technology perspective of the Metaverse: Its essence, framework and challenges. *Digital Communications and Networks*, S2352864823000524. <https://doi.org/10.1016/j.dcan.2023.02.017>
- Shorey, S., & Ng, E. D. (2021). The use of virtual reality simulation among nursing students and registered nurses: A systematic review. *Nurse Education Today*, 98, 104662. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2020.104662>
- Song, Y.-T., & Qin, J. (2022). Metaverse and Personal Healthcare. *Procedia Computer Science*, 210, 189–197. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2022.10.136>
- Syah, R. H. (2020). Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-i*, 7(5). <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.15314>
- Tamilselvan, C., Chua, S. M., Chew, H. S. J., & Devi, M. K. (2023). Experiences of simulation-based learning among undergraduate nursing students: A systematic review and meta-synthesis. *Nurse Education Today*, 121, 105711. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2023.105711>
- Taniredja Tukiran, (2011), penelitian kualitatif (sebuah pengantar), Alfa Beta Bandung
- Team FME. (2013) Principle Of Coaching Coaching Skill. [www. Free-management-ebooks.com](http://www.Free-management-ebooks.com)
- Thirsk, L. M., Panchuk, J. T., Stahlke, S., & Hagtvedt, R. (2022). Cognitive and implicit biases in nurses' judgment and decision-making: A scoping review. *International Journal of Nursing Studies*, 133, 104284. <https://doi.org/10.1016/j.ijnurstu.2022.104284>
- Undang Undang Republik Indonesia, No 38, Tahun 2014 Tentang Keperawatan.
- Vito, B., & Krisnani, H. (2015). KESENJANGAN PENDIDIKAN DESA DAN KOTA. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2). <https://doi.org/10.24198/jppm.v2i2.13533>
- Wu, T.-C., & Ho, C.-T. B. (2023). A scoping review of metaverse in emergency medicine. *Australasian Emergency Care*, 26(1), 75–83. <https://doi.org/10.1016/j.auec.2022.08.002>

LAMPIRAN

BUKTI RINCIAN ANGGARAN LAPORAN AINEC RESEARCH AWARD DENGAN JUDUL "METODE COACHING GROW TERHADAP SKILL PERAWAT DENGAN MEDIA VIRTUAL REALITY PADA MAHASISWA PERAWAT

★★★★★
Toko Bintang
Pasar Pagi - Batugajah

Tanggal: 20 - 05 - 20

Tuan
Toko

Fotocopy, ATK, Laminating, Print Out dan Scan Warna, Foto Kilat / Order, Cetak Undangan Walimahan, & Pulsa Hp / Listrik.

Banyaknya	NAMA BARANG	Harga Satuan	Jumlah
3 petak	Fotocopy	175.000	525.000
			}
Jumlah Rp.			525.000

PERHATIAN
Barang yang sudah dibeli tidak bisa dikembalikan/ditukar

LAMPIRAN

BUKTI RINCIAN ANGGARAN LAPORAN AINEC RESEARCH AWARD DENGAN JUDUL "METODE COACHING GROW TERHADAP SKILL PERAWAT DENGAN MEDIA VIRTUAL REALITY PADA MAHASISWA PERAWAT

22.05.2023

Tuan
Toko

NOTA NO.

BANYAKNYA	NAMA BARANG	HARGA	JUMLAH
40 pax	Snack Box pagi (Nona manis & Ampis)	6.500	260.000
3 pax	Kue Nampan	35.000	105.000
20 pax	Snack Box pagi (Pizza Cup + Soes)	6.500	130.000

Tanda Terima

Jumlah Rp. 495.000

AMEERA SHOP
Frozen Food
Cookies
Catering / Snack Box
Hormat Kami
No. WA: 082225984751
Pin BB: 75020617
Email: dian.iriadi@gmail.com



Pusat Oleh-Oleh Paiton
QueenPai Bakery
Jln Raya Paiton-Probolinggo 137
Wa/Tlp:082334818036

Waktu 21 Mei 2023, 19:31
No. Struk 24119CVY
Bayar Tunai

LUNAS

kelengkeng jaring kuning	
50.000 x 1	50.000
anggur autum	
55.000 x 2	110.000
jeruk Santang daun jaring hijau	
50.000 x 1	50.000
Subtotal	210.000
Total (4)	210.000
Bayar	250.000
Kembali	40.000

Terimakasih Atas Kunjungannya

TOKO BASMALAH
tempat belanja yang baik

BASMALAH PAITON 2
Jl. Raya Paiton Tanjung Karanganyar Paiton - Probolinggo
CS Info 0852 5946 4357

N2007-SL2432023100800605 | 16/10/2023 | 08:23:59
Kasir: SYAIFUL ANWAR | 2018099520

POSH ROL ON HIJAB REFRESH	1	14,000	14,000
BLNDERA UHT SWEET DELIGHT	1	7,000	7,000
Tot. Belanja:	2		21,000
Adm:			0
Total Bayar:			21,000

Metode : Tunai
Bayar : 101,000
Donasi : 0
Hemat : 0
Kembali : 80,000

Harga sudah termasuk PPN

www.tokobasmalah.co.id

PT INDOMARCO PRISMATAMA
GEDUNG MENARA INDOMARET
BOULEVARD PANTAI INDAH KAPUK
JAKARTA UTARA
NPWP: 013373946-092000

Indomaret

TANJUNG PAITON
JL. RAYA TANJUNG NO.04 KEL KARANGANYAR
KEC PAITON KAB PROBOLINGGO, 67291

23.05.23-14:33/2.2.31/TGWO 7209/SITI /01

MARJAN COCOPDN 460ML	1	21900	21,900
IDM KTG PLSTK 1W SDG	1	100	100
HARGA JUAL :			22,000
TOTAL :			22,000
TUNAI :			50,000
KEMBALI :			28,000

PPN= 19,820 PPN= 2,180
08111500280-WA 081295158435
- KONTAK@INDOMARET.CO.ID

LAMPIRAN

BUKTI RINCIAN ANGGARAN LAPORAN AINEC RESEARCH AWARD DENGAN JUDUL "METODE COACHING GROW TERHADAP SKILL PERAWAT DENGAN MEDIA VIRTUAL REALITY PADA MAHASISWA PERAWAT

23.09.2023

Tuan
Toko

NOTA NO.

BANYAKNYA	NAMA BARANG	HARGA	JUMLAH
15 pax	Snack Box pagi (isi 4)	13.000	195.000
20 pax	Snack Box pagi Lemper + JEE (Japanese Cotton Cafe)	7.500	150.000
20 pax	Snack Box siang (Sosis Solo + Lumpur Syurga)	6.500	130.000

AMEERASHOP
jumlah Rp. 475.000
Cookies
Catering / Snack Box
Hp / What App : 082225984751
Email : dian.iriadi@gmail.com

Tanda Terima

PANTAI BOHAY
Jl. Surabaya-Situbondo KM 140
HP. 081234788175
23/05/23 13.51 . 3005246 . FARIDA

005.0007 IKAN BAKAR BOHAY
9,88 ONS x 16.000 = 158.080
#mm

003.0135 SEAFOOD GROJOK LARGE
1 PDR x 100.000 = 100.000

005.0008 IKAN SAOS ASAM MANIS
6,88 ONS x 17.000 = 116.960
#kkp

003.0018 CAH KANGKUNG
2 pcs x 25.000 = 50.000

4 Item

TOTAL 425.040
BAYAR 425.040
KEMBALI ongkir 15.000

Barang Yang Sudah Di Beli
Tidak Dapat Ditukar

440.000

No. _____
Telah terima dari Husnul
Uang sejumlah Dua Ratus Lima Puluh Ribu
Untuk pembayaran Sewa Lab VR

Rp. 250.000

Rafan Juli - Oktober 2023
Nurmalda An



LAMPIRAN

BUKTI RINCIAN ANGGARAN LAPORAN AINEC RESEARCH AWARD DENGAN JUDUL "METODE COACHING GROW TERHADAP SKILL PERAWAT DENGAN MEDIA VIRTUAL REALITY PADA MAHASISWA PERAWAT

★★★★★
Toko Bintang 9
 Pasar Pagi - Batugajah

Tanggal: 22.05.20
 Tuan:
 Toko:

Fotocopy, ATK, Laminating, Print Out dan Scan Warna, Foto Kilat / Order, Cetak Undangan Walimahan, & Pulsa Hp / Listrik.

Banyaknya	NAMA BARANG	Harga Satuan	Jumlah
1 Paket	Fotocopy test	225.000	225.000
4 Rim	Kertas A4	75.000	300.000
			525.000
			Jumlah Rp. 525.000

PERHATIAN
 Barang yang sudah dibeli tidak bisa dikembalikan/ditukar


 Pusat Oleh-Oleh Paiton
 QueenPai Bakery
 Jln Raya Paiton-Probolinggo 137
 Wa/Tlp:082334818036

Waktu 22 Mei 2023, 19:44
 No. Struk 24219Y5R
 Bayar Tunai

LUNAS

tecy	
65.000 x 2	130.000
Subtotal	130.000
TOTAL (2)	130.000
Bayar Kembali	130.000

Terimakasih Atas Kunjungan

RT INDOMARCO PRISMATAMA,
 GEDUNG MENARA INDOMARET
 BOULEVARD PANTAI INDAH KAPUK
 JAKARTA UTARA
 NPWP 01 337 994 6-092 000



PAITON
 JL. RAYA PAITON NO.03 KEL SUKODADI
 KEC PAITON KAB PROBOLINGO, 67291

23.05.23-13:10/2.2.31/TA28 491509/HALIM/01

CARNATION KKM 365G	1	11800	11,800
HARGA JUAL :			11,800
TOTAL :			11,800
TUNAI :			11,800

PPN : DPP= 10,631 PPN= 1,169
 CUST.CARE SMS-08111500280-WA 081295158435
 CALL 1500 280 - KONTAK@INDOMARET.CO.ID

RT INDOMARCO PRISMATAMA,
 GEDUNG MENARA INDOMARET
 BOULEVARD PANTAI INDAH KAPUK
 JAKARTA UTARA
 NPWP 01 337 994 6-092 000



PAITON
 JL. RAYA PAITON NO.03 KEL SUKODADI
 KEC PAITON KAB PROBOLINGO, 67291

21.05.23-19:44/2.2.31/TA28 915709/APRIL/02

IDM CLING WRAP 30X30	1	18900	18,900
KOPIKO CANDY PCK 140	1	9700	9,700
IDM PIRING KRTS 10'S	1	12900	12,900
HARGA JUAL :			41,500
TOTAL :			41,500
TUNAI :			41,500

PPN : DPP= 37,387 PPN= 4,113
 CUST.CARE SMS 08111500280-WA 081295158435
 CALL 1500 280 - KONTAK@INDOMARET.CO.ID

