

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Teori Belajar yang Melandasi

a. Teori Kognitif

Teori belajar kognitif memandang belajar sebagai proses pemfungsian unsur-unsur kognisi, terutama unsur pikiran, untuk dapat mengenal dan memahami stimulus yang datang dari luar. Dengan demikian, aktivitas belajar pada diri manusia ditekankan pada proses internal dalam berpikir, yakni proses pengolahan informasi (Rifai & Catharina, 2009).

Teori belajar kognitif menekankan pada cara-cara seseorang menggunakan pikirannya untuk belajar, mengingat, dan menggunakan pengetahuan yang telah diperoleh dan disimpan di dalam pikirannya secara efektif. Pada hakekatnya, belajar mendasari pada pengamatan yang melibatkan seluruh indera, menyimpan kesan lebih lama, dan menimbulkan sensasi yang membekas pada peserta didik.

Berdasarkan teori, proses belajar terdiri atas 3 tahapan antara lain yaitu;

- 1) Asimilasi merupakan proses memasukan informasi ke dalam skema
- 2) Akomodasi adalah proses pengubahan skema yang telah dimiliki dengan informasi yang baru
- 3) Equilibrasi yaitu percobaan memperoleh keseimbangan antara asimilasi dan akomodasi.

Menurut Piaget (1963) dalam Huda (2013), menekankan teorinya bahwa pada kedewasaan dan perkembangan kognitif berdasarkan tahapan usia. Prinsip dasar teorinya adalah anak-anak mengkonstruksi pemahamannya sendiri.

Seorang anak akan mencari keseimbangan antara struktur pengetahuan yang sudah dimilikinya dengan pengetahuan baru yang diperolehnya melalui akomodasi dan asimilasi. Dengan demikian, pembelajaran baru hanya terjadi ketika seseorang bisa mengembangkan pola pikirnya kemudian mengadaptasi sesuatu yang baru dan menyesuaikan sesuatu yang sudah lama.

b. Teori Konstruktivisme

Belajar merupakan lebih dari sekedar mengingat. Peserta didik yang memahami kemudian mampu menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari, mampu memecahkan masalah, menemukan sesuatu untuk dirinya sendiri, dan

berkutat dengan berbagai gagasan. Teori konstruktivisme memiliki peserta didik harus menemukan dan mampu mentransformasikan informasi kompleks ke dalam dirinya sendiri serta mampu mengkonstruksikan pengetahuannya sendiri melalui interaksi dengan lingkungannya (Rifai & Catharina, 2009).

Secara teori, terdapat empat asumsi belajar Teori konstruktivisme, yaitu :

- 1) Pengetahuan secara fisik dikonstruksikan oleh peserta didik yang terlibat dalam belajar aktif;
- 2) Pengetahuan secara simbolik dikonstruksikan oleh peserta didik yang membuat representasi atas kegiatannya sendiri;
- 3) Pengetahuan secara sosial dikonstruksikan oleh peserta didik yang menyampaikan maknanya kepada orang lain;
- 4) Pengetahuan secara teoritik dikonstruksikan oleh peserta didik yang mencoba menjelaskan objek yang tidak benar-benar dipahaminya.

Salah satu tokoh teori konstruktivisme adalah Vygotsky. Ia menekankan pentingnya aspek sosial dalam belajar Vygotsky (1978) dalam Rifai & Catharina (2009) mempercayai bahwa kemampuan kognitif tersebut berasal dari hubungan sosial dan kebudayaan. Dimana interaksi sosial dengan orang lain bisa

memacu pengkonstruksian ide-ide baru dan meningkatkan perkembangan intelektual peserta didik.

Pada teori kognitif dan konstruktivisme aktivitas belajar pada diri manusia ditekankan pada proses internal dalam berfikir, yakni mengolah informasi, yang menekankan cara-cara seseorang untuk menggunakan pikirannya untuk belajar, mengingat, dan menggunakan pengetahuan yang telah diperoleh dan disimpan di dalam pikirannya secara efektif. Peserta didik harus menemukan dan mentransformasikan informasi kompleks ke dalam dirinya sendiri serta mampu mengkonstruksikan pengetahuannya sendiri melalui interaksi dengan lingkungannya.

Terdapat dua teori belajar yang mendasari yaitu, teori kognitif, dan teori konstruktivisme. Teori kognitif kognitif yaitu menekankan pada cara-cara seseorang menggunakan pikirannya untuk belajar, mengingat, dan menggunakan pengetahuan yang telah diperoleh dan disimpan di dalam pikirannya secara efektif, sedangkan teori konstruktivisme adalah aktivitas belajar pada diri manusia ditekankan pada proses internal dalam berfikir, yakni mengolah informasi, yang menekankan cara-cara seseorang untuk menggunakan pikirannya untuk belajar, mengingat, dan

menggunakan pengetahuan yang telah diperoleh dan disimpan di dalam pikirannya secara efektif.

2. Konvensional *Learning*

a. Definisi Konvensional *Learning*

Pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang berpusat pada pendidik. Jadi di sini pendidik berperan sebagai pengajar dan pendidik cenderung aktif di mana peserta didik sebagai objek dari pendidikan. Ciri dari sistem pembelajaran konvensional adalah dengan bertemunya antara pendidik dan peserta didik untuk melakukan proses belajar mengajar. Pada umumnya pembelajaran konvensional menggunakan cara-cara sederhana, yaitu dengan ceramah. Penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran secara terus menerus justru dapat membuat peserta didik menjadi bosan, sehingga materi yang disampaikan pendidik tidak dapat diserap oleh peserta didik secara optimal.

Model pembelajaran konvensional atau model ceramah yaitu cara penyampaian materi yang dilakukan pendidik dengan penuturan atau penjelasan lisan secara langsung kepada peserta didik (Djamarah & Zain, 2006). Model pembelajaran konvensional dalam pelaksanaannya dapat didukung dengan menggunakan alat atau media yang tersedia (Sudjana, 2009).

Model pembelajaran yang mana pendidik sebagai informan dan peserta didik sebagai objek belajar yang memperoleh pengetahuan dari pendidik yang menyampaikan materi ajar dengan penuturan atau penjelasan lisan secara langsung kepada peserta didik. Model pembelajaran konvensional dalam pelaksanaannya pendidik dapat memanfaatkan alat dan media yang tersedia dan jalannya pembelajaran konvensional didominasi oleh pendidik.

Ciri-ciri pendekatan pembelajaran konvensional adalah sebagai berikut :

- 1) Pendidik hanya menyampaikan informasi yang bersifat fakta dan kurang memberikan permasalahan dalam proses pembelajaran.
- 2) Interaksi yang terjadi antara pendidik dengan peserta didik lebih bersifat satu arah (hanya dari guru kepada peserta didik).
- 3) Dalam proses pembelajaran pendidik kerap memberikan indoktrinasi kepada peserta didik, dan juga kurang memberikan kesempatan berfikir kritis dan kreatif.
- 4) Materi pembelajaran yang disampaikan lebih cenderung bersifat kognitif (pengetahuan) saja, kurang memberikan materi yang bersifat afektif dan psikomotor.

- 5) Strategi, metode dan teknik pembelajaran yang digunakan pendidik cenderung bersifat tunggal dan monoton.
- 6) Penilaian lebih banyak menggunakan teknik tes, baik tertulis maupun lisan.

Pendekatan konvensional biasanya berpusat pada pendidik seperti metode ceramah dengan berpusat pada pendidik, yang umumnya ditemukan disekolah-sekolah diseluruh dunia. Metode ini sangat efektif (kelebihan) terutama untuk :

- 1) Memberikan informasi jika diantara mereka sulit untuk mendapat informasi ditempat lain.
- 2) Dapat menyajikan informasi yang lebih cepat.
- 3) Membangkitkan minat akan informasi.
- 4) Cocok untuk para peserta didik yang mengikuti teknik belajar dengan cara mendengarkan.

Selain kelebihan, pada metode konvensional juga memiliki tantangan pembelajaran antara lain:

- 1) Cara ini tidak dapat diterima oleh semua peserta didik dengan baik, hanya peserta didik yang dapat belajar baik dengan cara mendengarkan saja yang mampu menerima.
- 2) Mempertahankan motivasi peserta didik sering kali sangat sulit.

- 3) Cara ini cenderung sedikit menggunakan pemikiran kritis.

Rooijackers dan Mukminin mengemukakan belajar dengan pendekatan konvensional (tradisional) adalah pendekatan belajar yang terutama dilakukan dengan komunikasi satu arah sehingga situasi belajarnya terpusat pada pengajar.

b. Metode dalam pembelajaran konvensional

Terdapat beberapa jenis metode dalam pembelajaran konvensional, antara lain;

- 1) Dalam pembelajaran konvensional pendidik sering membiarkan adanya peserta didik yang mendominasi kelompok atau menggantungkan diri pada kelompok.
- 2) Dalam pembelajaran konvensional, akuntabilitas individual sering diabaikan sehingga tugas-tugas seringkali hanya dikerjakan oleh salah seorang anggota kelompok, sedangkan anggota yang lain relatif pasif atau hanya se enaknyanya saja.
- 3) Dalam pembelajaran konvensional, pada umumnya kelompok belajar yang dibentuk bersifat homogen.
- 4) Dalam pembelajaran konvensional, pemimpin kelompok sering ditentukan oleh pendidik atau pendidik membiarkan

setiap kelompok memilih pemimpinnya dengan cara masing-masing.

- 5) Dalam pembelajaran konvensional, keterampilan sosial seringkali tidak diajarkan secara langsung.
- 6) Dalam pembelajaran konvensional, pemantauan melalui observasi dan intervensi sering dilakukan oleh pendidik pada saat belajar kelompok sedang berlangsung.
- 7) Dalam pembelajaran konvensional, pendidik sering tidak memperhatikan proses kelompok yang terjadi dalam kelompok-kelompok belajar.
- 8) Dalam pembelajaran konvensional, sering lebih menekankan pada penyelesaian tugas.

c. Langkah-langkah model pembelajaran konvensional

Langkah – langkah yang harus disiapkan untuk melaksanakan model pembelajaran konvensional yaitu;

- 1) Tahap 1 : persiapan yaitu dengan menciptakan kondisi belajar peserta didik
- 2) Tahap 2 : Tahap pelaksanaan
 - a) Kegiatan pendidik
 - (1) Pendidik menyampaikan materi yang akan diajarkan

- (2) Memberikan kesempatan peserta didik untuk menghubungkan dan membandingkan materi yang diterimanya.
 - (3) Memberikan tugas kepada peserta didik untuk membuat kesimpulan
- b) Kegiatan peserta didik
- (1) Mendengarkan penjelasan yang diberikan oleh peserta didik.
 - (2) Mengajukan pertanyaan bila materi kurang jelas
 - (3) Memberi simpulan tentang materi yang di terima
- 3) Tahap 3 : Evaluasi
- a) Kegiatan pendidik yaitu memberikan penilaian untuk pemahaman peserta didik tentang materi yang telah diajarkan
 - b) Kegiatan peserta didik yaitu mengerjakan soal yang diberikan peserta didik

Pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran di mana secara umum pusat pembelajaran pada pendidik. Ciri pembelajaran Konvensional adalah pendidik berperan sebagai pengajar dan pendidik dan cenderung aktif di mana peserta didik hanyalah sebagai objek dari pendidikan. Proses

pembelajaran konvensional dimulai dengan bertemunya antara pebelajar dan pengajar untuk melakukan proses belajar mengajar, pada umumnya pembelajaran konvensional menggunakan cara-cara sederhana, yaitu dengan ceramah.

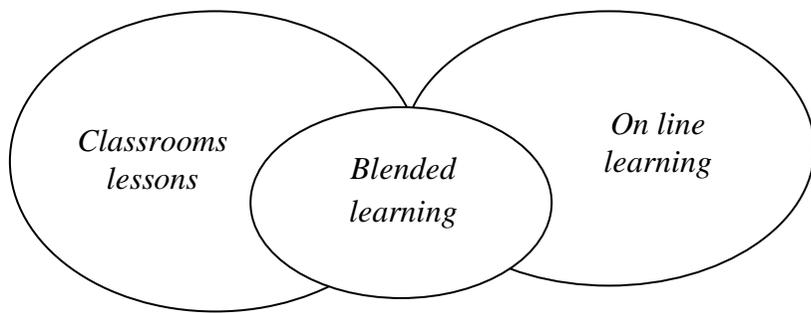
3. Metode *Blended Learning*

a. Definisi *Blended learning*

Secara etimologis istilah *blended learning* terdiri atas dua kata, yaitu *blended* dan *learning*. Kata *blended* memiliki arti campuran, dan *learning* memiliki arti umum yaitu belajar. Dengan demikian, *blended learning* mengandung arti sebuah pola pembelajaran yang mengandung unsur pencampuran atau penggabungan antara satu pola dengan pola lainnya Cheung & Hew (2011), menjelaskan *blended learning* merupakan kombinasi antara *face to face learning* dan *online learning*.

Senada dengan definisi di atas Mosa (2006) dalam Riyana (2009), menyampaikan bahwa yang dicampurkan dalam *blended learning* adalah dua unsur utama, yaitu pembelajaran di kelas (*classroom lesson*) dengan *online learning*.

Definisi *blended learning* dapat digambarkan seperti gambar berikut :



Gambar 2. 1 *Blended learning*

Berdasarkan dari gambar di atas, tampak bahwa *blended learning* dibentuk dengan mengkombinasikan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran *online* Thorne (2003) dalam Sjukur (2012) juga mempertegas definisi *blended learning* sebagai berikut

Blended learning menggambarkan sebuah kesempatan yang mengintegrasikan inovasi dan keuntungan teknologi pada pembelajaran *online* dengan interaksi dan partisipasi dari keuntungan pembelajaran tatap muka. Sementara itu, Chaeruman (2011) menjelaskan *blended learning* sebagai pembelajaran yang mengkombinasikan setting pembelajaran *synchronous* dan *asynchronous* secara tepat guna untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran *synchronous* adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada waktu yang sama dan tempat yang sama ataupun berbeda, sedangkan pada

pembelajaran *asynchronous* adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada waktu dan tempat yang berbeda (Littlejohn & Pegler, 2007) dalam (Wahyuningsih, 2013).

Adapun Wahyuningsih (2013) mendefinisikan *blended learning* dengan pendekatan konstruktif. *Blended learning by constructiVe approach* (BLCA) terdiri atas dua istilah, yaitu *blended learning* (pembelajaran bercampur) dan *constructiVe approach* (pendekatan konstruktif). Beberapa definisi dari ahli di atas memberikan gambaran bahwa *blended learning* merupakan kombinasi antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran *online* dengan bantuan teknologi informasi dan komunikasi.

Aspek yang digabungkan dalam *blended learning* tidak hanya mengkombinasikan pembelajaran tatap muka dan *online learning* saja tetapi juga dapat berbentuk apa saja, seperti : metode, media, sumber, lingkungan ataupun strategi pembelajaran. Berdasarkan *proportion of content deLivered online* Allen dkk (2007) memberikan kategorisasi yang jelas terhadap *blended learning*, *konvensional learning*, *web facilitated*, dan *online learning* yang digambarkan dalam tabel berikut:

Tabel 2. 1 *Proportion of Content DeLivered Online*

<i>Proportion of Content DeLivered online</i>	<i>Type of Course</i>	<i>Special Description</i>
0%		<i>Course with no online technologycal used content is deLivered in writing or orally.</i>
1 to 29%	<i>Web Facilitated</i>	<i>Course which uses web-based technology to facilitate what is essentially a face-to-face course. Uses a course management system (CMS) or web pages to post the syllabus an assignments, for example.</i>
30 to 79%	<i>Blended/ Hybrid</i>	<i>Course that blends online and faceto face deLivery. Substantial proportion of the content is deLivered online, typically uses online discussions, and typically has some face-to-face meetings.</i>
80+%	<i>Online</i>	<i>A course where most or all of the content is deLivered online. Typically have no face-to-face meetings.</i>

Berdasarkan tabel 2.1 dapat diketahui bahwa pembelajaran dapat dikatakan menggunakan *model blended learning* apabila dari porsi penggunaan e-learning berada pada kisaran 30-70% dengan digabungkan pembelajaran tatap muka (*face to face learning*).

Pertimbangan untuk menentukan apakah komposisinya berkisar 50/50, 30/70, dan 70/30 bergantung pada analisis kompetensi yang ingin dihasilkan , tujuan mata pelajaran, karakteristik pembelajaran, karakteristik dan kemampuan pengajar, dan sumberdaya yang tersedia. Berdasarkan analisis silang terhadap berbagai pertimbangan tersebut pengajar akan

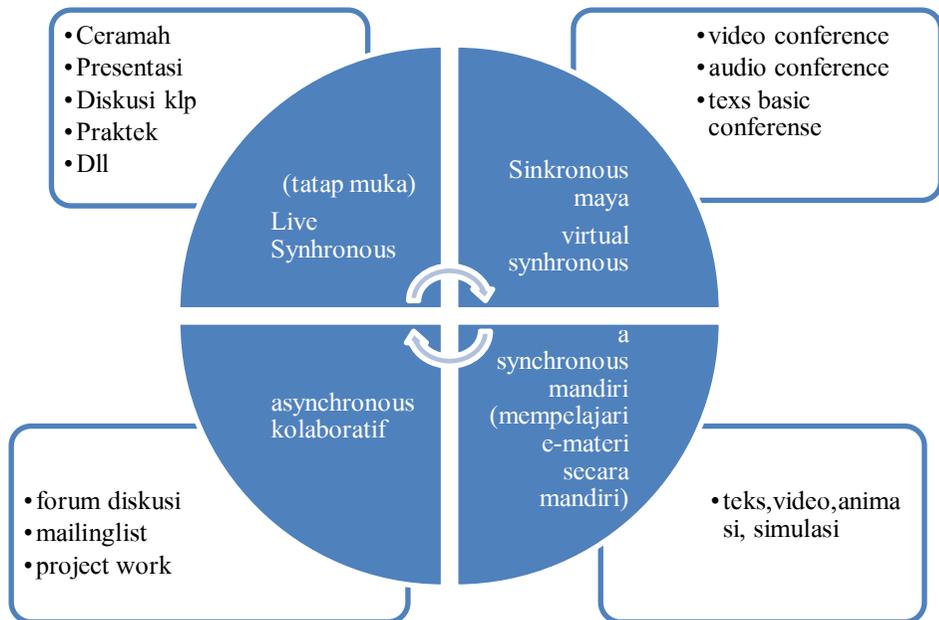
menentukan komposisi pembelajaran yang paling tepat. Namun demikian, pertimbangan utama dalam merancang komposisi pembelajaran adalah penyediaan sumber belajar yang cocok untuk berbagai karakteristik pembelajaran yang paling tepat. Allen dkk (2007). *Blended Learning* merupakan campuran atau penggabungan metode pembelajaran konvensional dengan metode pembelajaran *elektronik learning*.

b. Komponen *Blended learning*

Berdasarkan definisi *blended learning* menurut para ahli, maka *blended learning* mempunyai 2 komponen pembelajaran yaitu pembelajaran tatap muka dan *online learning (e-learning)*.

c. Karakteristik *Blended learning*

Berdasarkan pada definisi *blended learning* oleh Chaeruman (2011) yaitu pembelajaran yang mengkombinasikan pembelajaran *synchronous* dan *asynchronous* secara tepat, guna mencapai tujuan pembelajaran, maka karakteristik model *blended learning* dengan pendekatan konstruktif (*construct approach*) ini memiliki dua setting pembelajaran, yaitu pembelajaran *synchronous* dan *asynchronous*. Adapun karakteristik *blended learning* ini digambarkan dalam bagan berikut:



Gambar 2. 2 Karakteristik dan *Setting Blended Learning* dengan Pendekatan Konstruktif

Dari bagan di atas, dijelaskan deskripsi dari masing-masing kuadran karakteristik dan *setting blended learning* dalam tabel berikut :

Tabel 2. 2 Deskripsi *Setting Blended Learning*

No	Kuadran	Deskripsi
1	Kuadran 1 (<i>Live synchronous</i>)	a. Dilaksanakan dalam pembelajaran tatap muka dengan strategi dan metode pembelajaran; b. Strategi pembelajaran dalam penelitian ini adalah pembelajaran berbasis masalah (<i>problem based learning</i>); c. metode pembelajaran, meliputi: ceramah, praktik, diskusi, presentasi, demonstrasi, dan lain-lain: 1) ceramah yang digunakan adalah ceramah konstruktif di awal

No	Kuadran	Deskripsi
		<p>pembelajaran;</p> <p>2) praktik dalam <i>blended learning</i> lebih diarahkan pada kegiatan pemecahan masalah dari pengetahuan;</p> <p>3) diskusi dalam <i>blended learning</i> lebih diarahkan pada kegiatan menggali ide-ide untuk mengkonstruksikan pengetahuan;</p> <p>4) presentasi lebih diarahkan dengan menunjukkan hasil karya berdasarkan hasil pengkonstruksian ide-ide dan pengetahuan.</p>
2.	Kuadran 2 (<i>virtual synchronous</i>)	<p>a. Pembelajaran dilakukan dalam waktu yang bersamaan namun dalam dimensi ruang yang sama/berbeda, meliputi: <i>video conference, audio converence, chatting</i>;</p> <p>b. <i>Virtual synchronous</i> merupakan perluasan <i>Live synchronous</i> dengan memanfaatkan teknologi untuk mengambil peran pada pembelajaran <i>online</i>.</p>
3.	Kuadran 3 (<i>asynchronous mandiri</i>)	<p>a. Pembelajaran dilakukan dalam dimensi ruang dan waktu yang berbeda (kapan saja dan dimana saja) melalui media pembelajaran yang memungkinkan peserta didik dapat belajar secara mandiri;</p> <p>b. Media pembelajaran dapat berbentuk cetak maupun digital yang memperkenalkan peserta didik memilih dan mempelajari sensiri materi;</p> <p>c. Media cetak dapat berupa buku, majalah, modul, dan sebagainya;</p> <p>d. Media digital dapat dikemas dalam bentuk doc, ppt, pdf, html, flv, dan sebagainya.</p>
4.	Kuadran 4 (<i>asynchronous</i>)	<p>a. Pembelajaran yang dilakukan dalam dimensi ruang dan waktu yang</p>

No	Kuadran	Deskripsi
	kolaboratif)	berbeda (kapan saja dan dimana saja), tetapi peristiwa belajarnya melibatkan lebih dari satu orang atau berkolaborasi; b. Meliputi: project work, mailinglist, forum diskusi; c. memberikan kesempatan pada peserta didik dan guru untuk diskusi, mengamati, menginvestigasi, dan menganalisis masalah terkait materi pada pembelajaran online.

Berdasarkan uraian di atas, menjelaskan bahwa pembelajaran dengan setting *blended learning* akan memberikan ruang bagi peserta didik untuk aktif dalam meningkatkan kompetensinya baik secara teori maupun praktik.

Blended learning memiliki karakter pembelajaran *synchronous* adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada waktu yang sama dan tempat yang sama ataupun berbeda, dan pembelajaran *asynchronous* adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada waktu dan tempat yang berbeda.

d. Lima Kunci *Blended learning*

Chaeruman (2011) menjelaskan ada lima kunci untuk melaksanakan pembelajaran dengan *blended learning* yaitu:

1) *Live Event* (Pembelajaran Tatap Muka)

Pembelajaran langsung atau tatap muka secara sinkronous dalam waktu dan tempat yang sama ataupun

waktu sama tetapi tempat berbeda. Pola pembelajaran langsung masih menjadi pola utama yang sering digunakan guru dalam mengajar. Pola pembelajaran ini perlu didesain sedemikian rupa untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

2) *Self-paced Learning* (Pembelajaran Mandiri)

Pembelajaran mandiri (*self-paced learning*) memungkinkan peserta belajar didik dapat belajar kapan saja dan dimana saja secara online. Adapun konten pembelajaran perlu dirancang khusus baik yang bersifat teks maupun multimedia, seperti: video, animasi, simulasi, gambar, audio, atau kombinasi semuanya. Selain itu, pembelajaran mandiri juga dapat dikemas dalam bentuk buku, via web, via mobile, streaming audio, maupun streaming video.

3) *Collaboration* (Kolaborasi)

Kolaborasi dalam pembelajaran *blended learning* dengan mengkombinasikan kolaborasi antar pendidik maupun kolaborasi antar peserta didik. Kolaborasi ini dapat dikemas melalui perangkat-perangkat komunikasi, seperti forum, chatroom, diskusi, email, website, dan sebagainya.

Dengan kolaborasi ini diharapkan dapat meningkatkan konstruksi pengetahuan maupun keterampilan dengan adanya interaksi sosial dengan orang lain.

4) *Assessment* (Penilaian/Pengukuran Hasil Belajar)

Penilaian (*assessment*) merupakan langkah penting dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Penilaian dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan kompetensi yang telah dikuasai oleh peserta didik. Selain itu, penilaian juga bertujuan sebagai tindak lanjut guru dalam pelaksanaan pembelajaran.

Adapun pendidik sebagai perancang pembelajaran harus mampu meramu kombinasi jenis *assessment* online dan offline baik yang bersifat tes maupun non-tes.

5) *Performance support materials* (Dukungan Bahan Belajar)

Bahan ajar merupakan salah satu komponen penting dalam mendukung proses pembelajaran. Penggunaan bahan ajar akan menunjang kompetensi peserta didik dalam menguasai suatu materi. Dalam pembelajaran dengan *blended learning* hendaknya dikemas dalam bentuk digital maupun cetak sehingga dapat diakses oleh peserta belajar baik secara *offline* maupun *online*. Penggunaan bahan ajar

yang dikemas secara online sebaiknya juga mendukung aplikasi pembelajaran online. Contoh penggunaan bahan ajar berbentuk power point pada *e-learning*. Bahan ajar ini mendukung pembelajaran online karena dapat diakses oleh peserta didik.

Kelima kunci dari *blended learning* yaitu *Live event*, *self-paced learning*, *collaboration*, *assessment*, dan *performance support materials*, memiliki keterkaitan dan pengaruh yang signifikan dalam kegiatan pembelajaran dengan *blended learning*. Dengan kelima kunci tersebut, pembelajaran yang didesain dengan model pembelajaran *blended learning* diharapkan dapat dilaksanakan sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga berlangsung dengan efektif dan efisien.

e. Implementasi *Blended Learning*

Implementasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia KBBI (2008) adalah pelaksanaan atau penerapan. Implementasi dalam teknologi pendidikan tahun 1994 termasuk pada kawasan pemanfaatan (Seels & Richey, 1994).

Implementasi adalah penggunaan bahan dan strategi pembelajaran dalam keadaan yang sesungguhnya (bukan

tersimulasikan). Adapun tujuan dari implementasi adalah menjamin penggunaan yang benar oleh individu dalam organisasi.

Berdasarkan definisi di atas, maka implementasi merupakan pelaksanaan pembelajaran dalam keadaan yang sesungguhnya. Terkait dengan penggunaan *blended learning*, maka implementasi *blended learning* didefinisikan sebagai penerapan dari pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran tatap muka dan *online learning*.

Pada implementasi pembelajaran menggunakan model *blended learning* Wahyuningsih (2013) dengan pendekatan konstruktif dan setting pembelajaran *synchronous* serta *asynchronous* secara tepat guna untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diadopsi dari Chaeruman (2011). Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran mengacu pada model pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*). Langkah-langkah implementasi *blended learning* yang mengacu pada *problem based learning* menurut Arend (2008), meliputi: orientasi, organisasi, investigasi, presentasi, serta analisis dan evaluasi.

Deskripsi langkah implementasi *blended learning* secara lebih detail dijelaskan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 2. 3 Langkah Implementasi Blended Learning

Fase	Kegitan
Fase-1 Orientasi	Mendapatkan orientasi tentang permasalahan yang berkaitan dengan materi.
Fase-2 Organisasi	Melakukan organisasi untuk meneliti dan mendefinisikan tugas belajar yang terkait dengan masalah.
Fase-3 Investigasi	Melakukan investigasi mandiri dan kelompok dengan cara mengumpulkan informasi yang sesuai dan melaksanakan eksperimen, serta mencari penjelasan dan solusi.
Fase-4 Presentasi	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.
Fase-5 Analisis dan Evaluasi	Melakukan analisis untuk merefleksi dan evaluasi terhadap investigasi yang dilakukan dan proses yang digunakan.

Langkah implementasi di atas sudah menggambarkan dengan jelas pada setiap kegiatan pembelajaran dengan *blended learning*. Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *blended learning* harus mengacu pada langkah-langkah kegiatan pembelajaran di atas.

Penggunaan Aplikasi *E-Learning* dalam proses pembelajaran yang menggunakan *Blended Learning* dapat menggali kemampuan serta menimbulkan daya tarik peserta didik yang lebih tinggi. Beberapa aplikasi *E-Learning* yang dapat digunakan

adalah Moodle, Comello, Fedena, SchoolTool dll aplikasi tersebut dapat memfasilitasi pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik. Pendidik dapat memberikan tugas maupun tes dengan ketentuan yang telah disepakati antara pendidik dan peserta didik. Pembelajaran ini juga dapat menjembatani permasalahan, keterbatasan kemampuan daya serap peserta didik dan keterbatasan pendidik dalam proses pembelajaran (Urdan & Weggen, 2000).

Langkah-langkah implementasi *blended learning* yang mengacu pada *problem based learning* yang meliputi lima fase atau tahapan yaitu: fase orientasi, fase organisasi, fase investigasi, fase presentasi, dan fase evaluasi.

f. Kelebihan *Blended learning*

Salah satu kelebihan *blended learning* menurut Dziuban Dkk. (2004) adalah dapat meningkatkan komunikasi dengan peserta didik. *Blended learning* menawarkan satu level lebih tinggi daripada pengalaman pada pembelajaran tatap muka. Dipertegas oleh Garrison & Kanuka (2004) bahwa keuntungan yang paling spesifik dari model *blended learning* adalah kesempatan untuk membangun rasa kebersamaan di antara peserta didik. Kebersamaan tersebut terasa apabila para peserta didik dapat bertemu pada pembelajaran tatap muka serta memiliki

kesempatan untuk berdialog terbuka, mengalami perdebatan kritis, dan berpartisipasi dalam berkomunikasi dengan berbagai bentuk secara aman serta terbuka.

Sedangkan menurut Bates (1995) dalam Riyana (2009) beberapa kelebihan *Learning Management System* berbasis *Blended Learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan guru atau instruktur (*enhance interactivity*);
- 2) Memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja (*time and place flexibility*);
- 3) Mampu menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas (*potential to reach a global audience*);
- 4) Dapat mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of content as well as archivable capabilities*).

4. Kognitif

a. Definisi Kognitif

Kognitif adalah istilah yang digunakan psikolog untuk menjelaskan semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang

memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, dan merencanakan masa depan, atau semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya (Desmita, 2006).

Kognitif juga merupakan ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir, termasuk didalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis, dan kemampuan mengevaluasi. Dalam ranah kognitif itu terdapat enam aspek atau jenjang proses berfikir, mulai dari jenjang terendah sampai dengan jenjang yang paling tinggi.

Tujuan dari aspek kognitif berorientasi pada kemampuan berfikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana, yaitu mengingat, sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut peserta didik untuk menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, gagasan, metode atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah

tersebut. Jadi dengan demikian aspek kognitif adalah subtaksonomi yang mengungkapkan tentang kegiatan mental yang sering berawal dari tingkat pengetahuan sampai ke tingkat yang paling tinggi yaitu evaluasi.

Kognitif didefinisikan sebagai semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, dan pengolahan informasi, yang memungkinkan memperoleh pengetahuan dan pemecahan masalah. Ranah kognitif yaitu segala upaya yang menyangkut aktivitas otak, ranah kognitif ini berhubungan dengan kemampuan berfikir. aspek kognitif adalah subtaksonomi yang mengungkapkan tentang kegiatan mental yang sering berawal dari tingkat pengetahuan sampai ke tingkat yang paling tinggi yaitu evaluasi.

b. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan manusia yang berkaitan dengan pengertian dan pengetahuan, yaitu semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mampu mempelajari dan memikirkan lingkungannya (Chaplin, 2001). Sementara menurut Desmita (2006), dijelaskan bahwa kognitif adalah konsep umum yang mencakup semua bentuk pengenalan, termasuk di dalamnya

mengamati, melihat, memperhatikan, memberikan, menyangka, membayangkan, memperkirakan, menduga dan menilai. Secara konvensional, kognitif sering dipertentangkan dengan konasi (kemauan) dan dengan afeksi (perasaan).

Perkembangan kognitif berlangsung sejak masa bayi walaupun potensi-potensi terutama secara biologis sudah dimulai semenjak masa prenatal. Desmita (2006) meyakini bahwa pemikiran seseorang anak dapat berkembang melalui serangkaian tahap pemikiran dari masa bayi hingga masa dewasa. Pada masa bayi (0– 2 tahun), Piaget menyebutnya tahap sensori motorik sementara masa anak-anak awal (2–7 tahun) adalah tahap pre operasional dan anak-anak akhir (7– 12 tahun) disebut tahap operasional konkrit. Adapun setelah itu adalah tahap formal operasional.

Menurut Desmita (2006), pandangan-pandangan kontemporer seperti teori pemrosesan informasi tentang perkembangan kognitif berbeda dengan Piaget sebagai pendahulunya. Kalau Piaget meyakini bahwa perkembangan kognitif bayi baru tercapai pada pertengahan tahun kedua, maka para pakar psikologi pemroses informasi percaya bahwa perkembangan kognitif, seperti kemampuan dalam memberikan

perhatian, menciptakan simbolisasi, meniru, dan kemampuan konseptual, telah dimiliki oleh bayi. Perkembangan kognitif masa bayi kemudian berlanjut sampai dengan dewasa sesuai dengan tahapan menurut Piaget dengan kualitas yang berbeda.

Seiring dengan peningkatan kemampuan anak untuk mengeksplorasi lingkungan, karena bertambah besarnya koordinasi dan pengendalian motorik yang disertai dengan meningkatnya kemampuan untuk bertanya dengan menggunakan kata-kata dan dapat dimengerti oleh orang lain, maka dunia imajinasi anak-anak pra sekolah terus bekerja, dan daya serap mentalnya tentang dunia makin meningkat. Peningkatan pengertian anak tentang orang, benda dan situasi baru diasosiasikan dengan arti-arti yang telah dipelajari semasa bayi.

Seiring dengan masuknya anak ke sekolah, maka kemampuan kognitifnya turut mengalami perkembangan pesat. Karena dengan masuk ke sekolah, berarti dunia dan minat anak jadi bertambah luas, dan dengan meluasnya minat maka bertambah juga pengertian tentang manusia dan objek yang sebelumnya kurang berarti bagi anak. Kalau pada masa sebelumnya daya pikir anak masih bersifat imajinatif dan egosentris, pada usia sekolah dasar ini daya pikir anak akan

berkembang ke arah konkrit, rasional dan objektif. Anak akan mencapai tahap stadium belajar.

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan manusia yang berkaitan dengan pengertian (pengetahuan), yaitu semua proses psikologi yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya. Perkembangan kognitif dimulai sejak masa bayi walaupun potensi-potensi terutama secara psikologis sudah dimulai semenjak masa prenatal.

c. Pengembangan Strategi Kognitif

Strategi kognitif berkembang dengan waktu yang cukup lama dan panjang sebagai hasil dari pendidikan. Dalam hal ini, proses belajar merupakan proses yang penting dalam pengembangan strategi kognitif seseorang. Menurut Socrates & John Dewey, belajar merupakan suatu kegiatan atau sesuatu yang dilakukan secara mental dan/atau fisik yang diikuti dengan kesempatan merefleksikan hal-hal yang dilakukan dari hasil perilaku tersebut. Strategi kognitif dikembangkan melalui proses refleksi perilaku ketika peserta didik menghadapi masalah.

West & Wolf (1991) mengatakan bahwa pendidik dapat mengembangkan strategi kognitif dalam proses penyampaian

materi bidang ilmu (*content*), mengaktifkan strategi kognitif peserta didik dalam penyajian materi bidang ilmu, menggunakan strategi kognitif untuk menyampaikan materi bidang ilmu. Strategi kognitif dikembangkan secara terpadu dengan penyajian mata kuliah bidang ilmu, tidak secara terpisah.

Dalam pengembangan strategi kognitif pada proses belajar merupakan proses yang penting dalam pengembangan strategi seseorang. Strategi kognitif dikembangkan melalui proses refleksi perilaku ketika peserta didik menghadapi masalah.

d. Jenis-Jenis Strategi Kognitif

Gagne (1984) mengidentifikasi strategi kognitif berdasarkan alur proses instruksional mulai dari memperhatikan (*attending*), mengolah stimulus (*encoding*), mencari kembali informasi (*retrieval*), dan berpikir. Untuk setiap tahap peserta didik dapat menggunakan strategi kognitif yang berbeda-beda.

West & Wolff (1991) menjelaskan adanya 4 keluarga besar strategi kognitif, yaitu *Chunking*, *Spatial*, *Bridging*, dan *Multipurpose*.

1) *Chunking*, merupakan strategi mengorganisasikan sesuatu secara sistematis melalui proses mengurutkan (*order*), mengklasifikasi (*classify*), dan menyusun (*arrange*). *Chunking*

dapat membantu seseorang untuk mengolah data yang sangat banyak atau proses yang sangat kompleks. Melalui *chunking*, seseorang memilah-milah materi kuliah atau masalah menjadi bagian-bagian yang lebih kecil, kemudian menyusun bagian-bagian tersebut secara berurut.

- 2) *Spatial* merupakan suatu strategi untuk menunjukkan *hubungan* antar hal yang satu dengan yang lain. Dalam kategori ini termasuk “*frames*” (tabel) dan “*concept maps*” (peta konsep).
- 3) *Bridging* merupakan strategi untuk menjembatani pemahaman seseorang melalui “*metafor*” (perumpamaan), analogi dan *advance organizer*. Metafor dan analogi merupakan strategi pengandaian yang dapat menjembatani suatu *konsep* baru dengan menggunakan konsep yang sudah dipahami sebelumnya. *Advance organizer* merupakan kerangka dalam bentuk abstraksi atau ringkasan tentang konsep-konsep dasar materi yang harus dipelajari, hanya dapat dibuat oleh pendidik untuk memudahkan peserta didik belajar.
- 4) *Multipurpose* merupakan strategi kognitif yang dapat *digunakan* untuk berbagai tujuan, antara lain *rehearsal*, *imagery*, dan *mneumoncs* (jembatan keledai). *Rehearsal*

merupakan cara untuk untuk mereview materi, bertanya, mengantisipasi pertanyaan dan materi, yang hanya dapat dilakukan oleh peserta didik, pendidik dapat memberikan waktu agar peserta didik dapat melakukan rehearsal. *Imagery* (membayangkan) merupakan proses visualisasi suatu konsep, kejadian, ataupun prinsip. Mnemonics merupakan alat bantu untuk mengingat, misalnya singkatan.

Strategi kognitif dibagi menjadi empat jenis yaitu : *Chunking*, merupakan strategi mengorganisasikan sesuatu secara sistematis melalui proses mengurutkan, *Spatial*, merupakan suatu strategi untuk menunjukkan hubungan antar hal yang satu dengan yang lain, *Bridging*, merupakan suatu strategi untuk menjembatani pemahaman seseorang melalui perumpamaan, analogi dan *advance organizer*, *Multipurpose* merupakan strategi kognitif yang dapat digunakan untuk berbagai tujuan.

5. Motivasi Belajar

a. Pengertian motivasi

Poerwardaminto (2005), mengatakan bahwa motivasi sebagai dorongan yang timbul pada diri sendiri secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. sama halnya dengan Widayatun (2002) motivasi itu

sendiri berasal dari bahasa latin *Movere* yang berarti mendorong atau menggerakkan. Motivasi inilah yang kemudian mendorong seseorang untuk melakukan aktivitas dalam mencapai tujuan. Ditambahkan oleh Sukmadinata (2003) bahwa motivasi itu dapat terbentuk oleh tenaga-tenaga yang bersumber dari dalam maupun luar individu.

b. Pengertian belajar

Belajar yaitu suatu proses usaha yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksinya dengan lingkungannya (Slamet & Utomo,2008).

Belajar dapat juga diartikan memperoleh pengalaman baru dari seseorang dalam bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap, sebagai suatu proses yang bentuknya interaksi belajar pada suatu objek (pengetahuan) atau yang berbentuk penguatan (*reinforcement*) dalam bentuk pengalaman terhadap suatu objek yang ada di lingkungan belajar (Uno, 2007).

Belajar merupakan proses usaha yang dilakukan individu memperoleh suatu perubahan atau pengalaman baru sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungan

c. Motivasi belajar peserta didik

Motivasi belajar diartikan sebagai suatu dorongan yang timbul dari dalam diri maupun luar yang dapat mempengaruhi keinginan belajar seseorang, motivasi belajar dapat timbul karena adanya faktor instristik, yaitu berupa hasrat dan keinginan untuk berhasil maupun dorongan kebutuhan untuk belajar, harapan dan cita-cita. Sedangkan untuk faktor instristik adanya suatu penghargaan, lingkungan belajar yang mendukung dan kondusif serta kegiatan belajar yang menarik.

Sumakdinata (2003), mengatakan motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri yang akan menimbulkan aktivitas belajar, menjamin dari kelangsungan belajar dan memberikan arah pada aktivitas belajar demi tercapainya suatu tujuan. Motivasi sangat memberikan peran yang penting untuk dapat terciptanya keinginan atau semangat belajar sehingga peserta didik yang yang termotivasi kuat memiliki banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar tersebut.

Syah (2005), memberikan pengertian bahwa motivasi belajar dapat dibedakan menjadi dua, yaitu motivasi instristik dan ekstristik. Dimana motivasi instristik itu adalah hal dan keadaan

yang berasal dari dalam dalam peserta didik itu sendiri untuk melakukan aktivitas belajar, seperti : perasaan tertarik pada materi dan merasakan butuh terhadap materi tersebut. Sedangkan untuk motivasi ekstrinsik itu sendiri adalah hal dan keadaan yang datang dari luar individu peserta didik yang juga mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar, misalnya berupa : pujian, penghargaan, hukuman, peraturan, dan tata tertib yang berlaku dari sekolah maupun orang tua. Kekurangan dari tidak adanya motivasi, baik yang bersifat internal maupun eksternal, akan menyebabkan kurangnya semangat dari peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Syah (2005), mengatakan bahwa dalam perspektif koognitif, motivasi yang akan lebih signifikan bagi para peserta didik adalah motivasi instristik karena murni dan tidak bergantung pada dorongan dari orang lain.

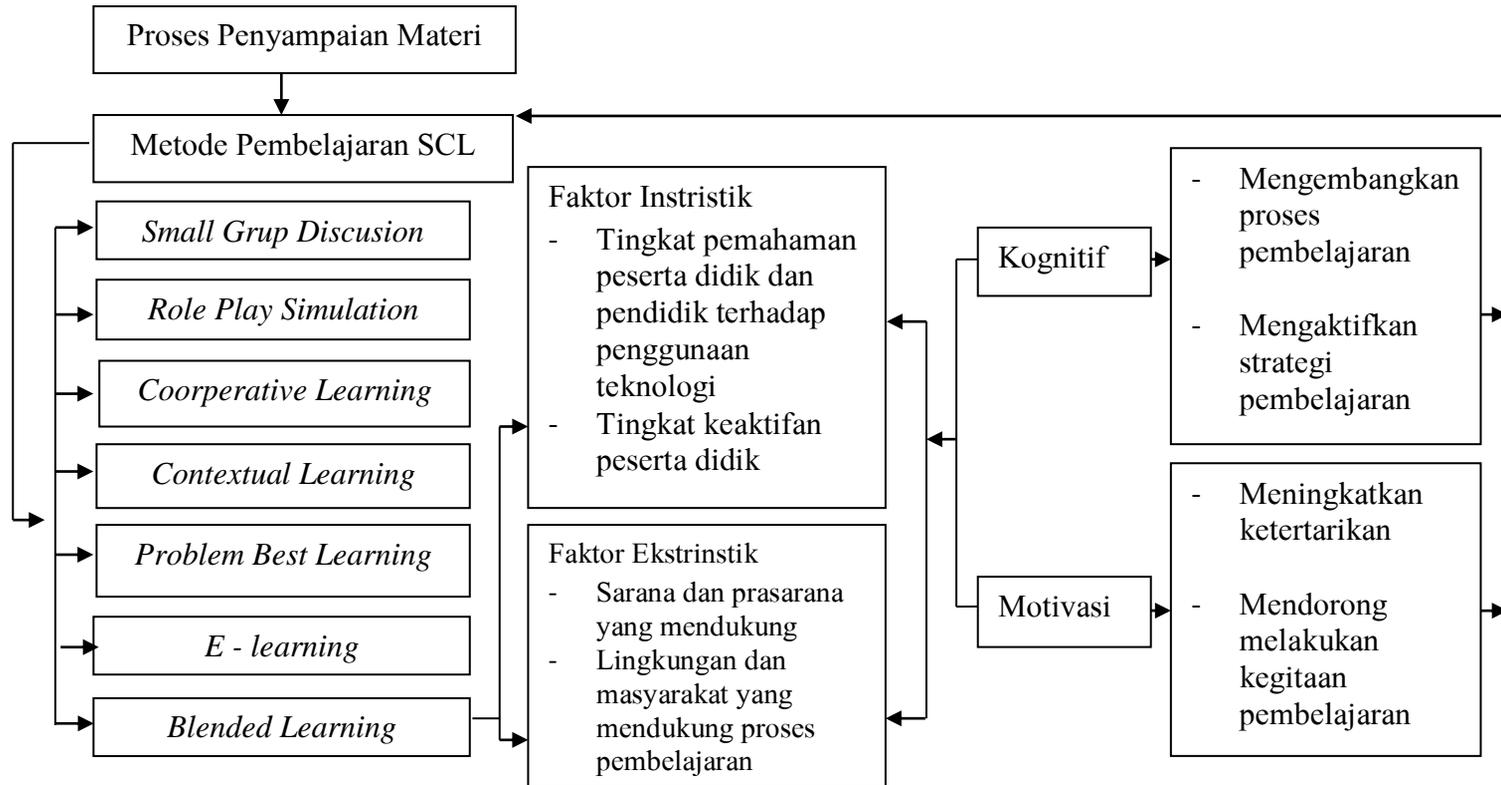
Dari beberapa pendapat yang disampaikan tentang motivasi belajar dapat disimpulkan, motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal yang ada pada diri peserta didik untuk membuat perubahan perilaku pada umumnya yang meliputi beberapa indikator antara lain sebagai berikut :

- 1) Munculnya hasrat ataupun keinginan untuk bisa berhasil

- 2) Adanya dorongan serta kebutuhan dalam aktivitas belajar
- 3) Adanya harapan dan cita-cita
- 4) Adanya penghargaan yang diberikan dalam aktivitas belajar
- 5) Terdapat hal yang menarik dalam aktivitas belajar
- 6) Terciptanya lingkungan belajar yang kondusif

Motivasi belajar yaitu sebagai suatu dorongan yang timbul dari dalam diri maupun luar yang dapat mempengaruhi keinginan belajar seseorang. Motivasi belajar dapat dibedakan menjadi dua, yaitu motivasi instristik dan ekstrintik. Dimana motivasi instristik itu adalah hal dan keadaan yang berasal dari dalam dalam peserta didik itu sendiri untuk melakukan aktivitas belajar. Sedangkan untuk motivasi ekstrinsik yaitu hal dan keadaan yang datang dari luar individu peserta didik yang juga mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar.

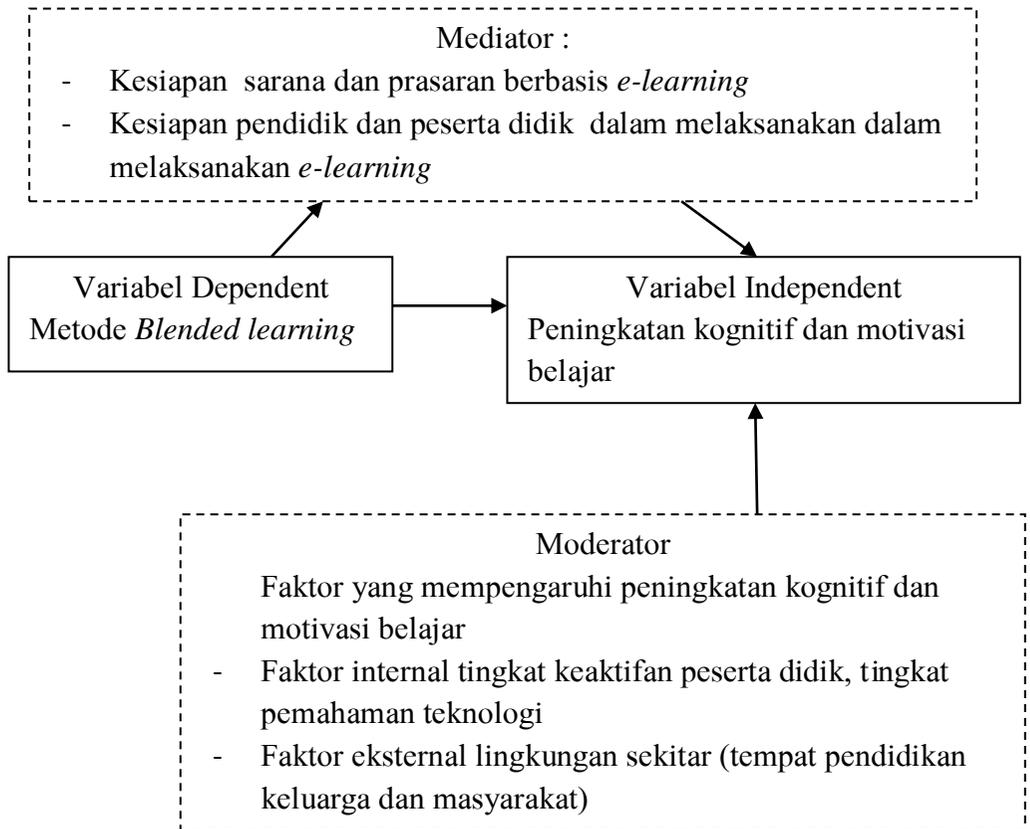
B. Kerangka Teori



Gambar 2. 3 Kerangka Teori

Modifikasi (Wahyuningsih, 2013), (Djamarah, 2006), (Riyana 2009)

C. Kerangka Konsep



Gambar 2. 4 Kerangka Konsep

Keterangan :

- : Variabel yang diteliti
- : Variabel yang tidak diteliti

D. Hipotesis

Berdasarkan landasan teori dan kerangka konsep diatas, maka hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

Ha = Penggunaan metode *Blended learning* efektif meningkatkan kemampuan kognitif dan motivasi peserta didik prodi S1 keperawatan STIKES An Nur Purwodadi.

H0 = Penggunaan metode *Blended learning* tidak efektif meningkatkan kemampuan koognitif dan motivasi belajar peserta didik prodi S1 keperawatan STIKES An Nur Purwodadi.