

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Pembelajaran *E-learning***

Didunia telah banyak institusi pendidikan tinggi yang menggunakan internet serta teknologi digital untuk dikembangkan dalam kegiatan mengajar dan belajar (Harsasi, 2015). Untuk menggambarkan berbagai sistem pembelajaran ini sejumlah istilah digunakan seperti *computer mediated learning*, *web based training* dan yang paling sering adalah *e-learning* (Ifijeh et al, 2015). *E-learning* adalah singkatan dari *elektronik learning*, dimana proses belajar mengajar yang menggunakan media elektronik secara khusus internet sebagai sistem pembelajarannya (Komendangi, 2016).

*E-learning* adalah payung istilah yang meliputi berbagai konsep dan teknologi yang berkaitan dengan pembelajaran, seperti jarak, digital, elektronik, online, berbasis web dan pembelajaran mobile. *E-learning* punya banyak keuntungan, ini mengurangi waktu tempuh, fleksibel dan fleksibel dapat diakses, bisa hemat biaya dan bisa memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri dan dari tempat yang mereka pilih. Selanjutnya, *e-learning* berpotensi menyediakan konten disesuaikan dan metode instruksional

berbasis pada kebutuhan individu peserta didik dan dapat hadir berbagai komponen multimedia seperti teks, audio, diam dan gerak visual untuk mendukung perolehan pengetahuan dan keterampilan. Bahkan jika tidak ada bukti kuat untuk dibuktikan bahwa *e-learning* lebih unggul dari pembelajaran tradisional, hasilnya dari tinjauan sistematis mendukung bahwa ini adalah sebuah efisiensi cara alternatif untuk belajar. Apalagi berdampak positif pada pengetahuan perawat, keterampilan, tingkat self-efficacy dan kepuasan (Rouleau, 2017).

a. Infrastruktur *e-learning*

Untuk mendukung *e-learning* diperlukan (a) Penggunaan energi terbarukan, seperti generator listrik (b) memperkuat *bandwidth* internet (c) penggunaan intranet (d) ekstensi laboratorium komputer dan peralatan (e) Penciptaan pusat regional meningkat akses pendidikan (Dalton, 2015)

b. Penggunaan *e-learning*

Penggunaan *sistem e-learning* ini dapat diimplementasikan dalam bentuk *synchronous*, *asynchronous*, serta campuran antara *synchronous* dan *asynchronous*. Sebagai contoh dari *e-learning* dalam bentuk *asynchronous* sudah banyak terdapat di internet baik yang sederhana maupun yang terpadu melalui portal *e-learning*.

Sedangkan dalam *e-learning* dalam bentuk *synchronous*, siswa dan pengajar harus berada di depan komputer secara bersamaan. Proses pembelajaran dengan bentuk *synchronous* ini dilaksanakan secara *live*, baik melalui *audio conference* atau video. Dikenalah istilah *blended* yaitu menggabungkan bentuk pembelajaran konvensional atau tatap muka, *online* dan *live*.

Untuk meningkatkan bentuk pengajaran tradisional dan administrasi di universitas *e-learning* telah digunakan dengan sangat efektif didalam pengajaran di universitas (Harsasi, 2015). LMS (*Learning Manajemen Sistem*) adalah perangkat lunak untuk membuat materi perkuliahan *online* (berbasis web) yang pada era sekarang diimplementasikan dengan menggunakan LMS Moodle. Berbagai aktivitas dapat didukung oleh LMS diantaranya adalah pelacakan/tracking & monitoring, kolaborasi, administrasi, peyampaian materi pembelajaran, penilaian (tugas, quiz), serta interaksi atau komunikasi. Yang termasuk *asynchronous* adalah LMS, Email, Blog, *Discussion Board*, *Collaborate* (Gibbons-Kunka, 2017)

c. Standart *e-learning*

Standar *e-learning* dimana mengidentifikasi manfaat dari peningkatan standarisasi (Varlamis, 2006 dalam Marshall, 2011) :

- 1) Pengguna dapat bergerak dengan mudah antara aplikasi pembelajaran karena antarmuka standar
  - 2) format konten yang umum
  - 3) pengurangan biaya pengembangan untuk vendor alat
  - 4) Integrasi komponen dan penggunaan kembali oleh perancang aplikasi dan platform
- d. Teori pendukung pelaksanaan *e-learning*

Tingkat kesiapan, aspek kontrol siswa merupakan variabel yang penting dalam *e-learning*. Karakteristik yang cukup nyaman maka proses belajar siswa dapat berhasil. Kontrol atas kegiatan belajar mereka sendiri yang membuat keputusan, kedalaman konten, lingkup, jenis media yang diakses dan waktu yang digunakan untuk belajar (Yalman, 2013)

Karakteristik pelajar yang memiliki kesiapan pelaksanaan *Online-learning* meliputi kemandirian diri, tempat kontrol, dan percaya diri dalam penggunaan teknologi (Desplaces et al., 2015). Berkaitan dengan penelitian ini maka peneliti meninjau dari beberapa teori belajar yang relevan dan mendukung pelaksanaan *e-learning*. Menurut Deni darmawan (2014) beberapa teori diantaranya :

### 1) Teori Konstruktivisme

Teori ini beranggapan bahwa pengetahuan adalah hasil konstruksi manusia. Manusia mengkonstruksi pengetahuannya melalui interaksi dengan objek, fenomena, pengalaman, dan lingkungan mereka. Dengan demikian pengetahuan tidak dapat di transfer begitu saja dari seseorang kepada yang lain tanpa memahami konteksnya. Pengetahuan baru dapat bermanfaat bagi manusia bila duduk persoalan dalam fenomena yang dihadapi telah menjadi bagian dari proses konstruksi yang dilakukan. Sehingga pengetahuan mutlak harus di interpretasikan sendiri oleh masing – masing individu.

### 2) Teori kemandirian dan otonomi

Teori ini menganggap kemandirian peserta didik sebagai hal yang penting dalam pendidikan jarak jauh. Menurut American theory of independent study (belajar mandiri), wedemeyer (Samson, 1999 dalam darmawan, 2014) suatu sistem pendidikan jarak jauh sebaiknya memenuhi hal-hal berikut : mampu beroperasi dimanapun peserta didik berada, menempatkan tanggung jawab belajar pada peserta didik, memberikan lebih banyak waktu mengerjakan tugas-tugas

pendidikan, menawarkan pilihan lebih banyak dalam bentuk kursus, format, dan metodologi, menggunakan semua media dan metode pembelajaran yang terbukti efektif, menggabungkan media dan metode sehingga setiap mata pelajaran diajarkan secara tepat, menyesuaikan rancangan dan pengembangan kegiatan dengan program media tersebut, menjaga dan meningkatkan kesempatan beradaptasi bagi perbedaan individu, mengevaluasi hasil belajar, tidak memperhitungkan hambatan dalam hal tempat, metode atau urutan belajar peserta didik, peserta didik bebas memulai, mengakhiri, dan belajar dengan caranya sendiri.

Sehubungan dengan masalah diatas sebaiknya program pendidikan jarak jauh sebaiknya dilaksanakan pada pendidikan orang dewasa dan ditingkat universitas. Karena kelompok ini bertanggung jawab, bermotivasi belajar kuat, dapat mengatur waktu belajar sesuai kebutuhan setiap individu.

### 3) teori interaksi dan komunikasi

Holmber dalam teorinya *guide didactic conversation* (Paulsen, 2004 dalam darmawan, 2014) memandang materi belajar jarak jauh adalah gaya komunikasi yang tidak

berbatasan sebagai instrument percakapan, seperti interaksi antar peserta didik dan tutor.

e. Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan *e-learning*

- 1) Michael Aristian (2016) meneliti mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi niat penggunaan oleh mahasiswa, yaitu :
  - a) Persepsi kegunaan (PU) didefinisikan suatu tingkatan dimana seseorang percaya bahwa dengan menggunakan suatu sistem tertentu akan meningkatkan performa kerja mereka (Davis 1989 dalam Aristian, 2016).
  - b) Persepsi kemudahan penggunaan (PE) didefinisikan sebagai suatu tingkatan dimana seseorang percaya bahwa dengan menggunakan suatu sistem tertentu akan bebas dari suatu upaya (Davis 1989, dalam Aristian, 2016).
  - c) Keyakinan diri (SE) di definisikan sebagai penilaian seseorang terhadap kemampuan mereka sendiri dalam mengatur dan melakukan aksi yang dibutuhkan untuk mencapai hasil yang diinginkan (Bandura, 1982 dalam Aristian, 2016).
  - d) Norma subjektif (SN) didefinisikan sebagai suatu persepsi tekanan sosial untuk melakukan atau tidak melakukan suatu (Ajzen 1991 dalam Aristian, 2016).
- 2) Kurniawan (2014) menggunakan UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology Model*) untuk faktor yang mempengaruhi penggunaan *e learnig*, yaitu :
  - a) ekspektasi usaha

b) ekspektasi kinerja

c) pengaruh sosial

f. Standar mutu *e-learning*

Standar mutu penyelenggaraan mata kuliah berbasis e-learning

(rinduan et.,all,2015) :

Tabel 2.1 Standar mutu penyelenggaraan mata kuliah berbasis e-learning

<b>Komponen</b>	<b>Standart Mutu</b>	<b>Indikator</b>
A Perencanaan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kuliah yang dilaksanakan harus mendapat persetujuan/disahkan Fakultas/Universitas</li> <li>2. Dosen dan mahasiswa harus memiliki akses terhadap intranet dan internet</li> <li>3. Dosen harus memiliki akses terhadap fasilitas pengembangan pengajaran berbasis e-learning</li> <li>4. Tersedia buku rancangan pengajaran berbasis e-learning</li> <li>5. Tersedia akses terhadap fasilitas pelatihan penyelenggaraan e-learning</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dokumen rancangan perkuliahan yang telah memperoleh persetujuan Fakultas/Universitas</li> <li>2. Tersedianya akses terhadap intranet atau internet dengan mudah, biaya terjangkau dan kecepatan memadai</li> <li>3. Tersedianya akses dan fasilitas yang memadai untuk pengembangan pembelajaran e-learning</li> <li>4. Tersedianya buku rancangan pengajaran sebagai bagian dari pedoman akademik</li> <li>5. Tersedia akses dan fasilitas pendukung terhadap fasilitas pelatihan penyelenggaraan e-learning</li> </ol>
B Perancangan dan Pembuatan Materi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Materi harus sesuai dengan kurikulum dan media elektronik yang tersedia</li> <li>2. Materi disiapkan oleh dosen di bidang ilmu terkait</li> <li>3. Perancangan dan pembuatan materi harus</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kesesuaian materi dan kurikulum</li> <li>2. Dokumen materi telah memperoleh persetujuan dari dosen senior di bidang ilmu terkait</li> <li>3. Kesesuaian antara perancangan dan pembuatan materi</li> </ol>

		sesuai dengan karakteristik pembelajaran e-learning	karakteristik pembelajaran e-learning
		4. Materi harus tersedia dan dapat diakses mahasiswa tanpa terikat tempat dan waktu	4. Ketersediaan materi yang dapat diakses oleh mahasiswa tanpa terikat waktu dan tempat
		5. Menjalankan penyelenggaraan e-learning dengan kode etik, peraturan dan perundangan yang berlaku	5. Kesesuaian dari proses penyelenggaraan e-learning dengan kode etik, peraturan dan perundangan yang berlaku
C	Penyampaian	1. Minimum materi tersedia dalam presentasi elektronik	1. Keragaman dan macam bentuk presentasi elektronik yang digunakan dalam e-learning
		2. Penyampaian materi harus sesuai dengan program mapping yang telah ditentukan	2. Kesesuaian antara cara atau metode penyampaian materi dengan program mapping yang telah ditentukan
		3. Materi harus menarik dari segi isi dan layout, terkini	3. Materi yang tersedia dapat dan mudah diperbarui serta up to date, menarik dan mudah dipahami.
		4. Harus tersedia fasilitas tatap muka	4. Tingkat ketersediaan fasilitas tatap muka
		5. Tersedia fasilitas yang memudahkan mahasiswa melakukan akses materi.	5. Akses mahasiswa
D	Interaksi	1. Pembelajaran dirancang terjadinya interaksi antar mahasiswa, dosen, dan materi	1. Interaksi antar mahasiswa, dosen, dan materi secara online, diskusi, tugas.
		2. Interaksi dapat dilakukan baik secara synchronous maupun asynchronous	2. Interaksi dapat dilakukan baik secara synchronous maupun asynchronous
E	Evaluasi	1. Ada evaluasi dosen, mahasiswa, proses (materi, tatacara, dukungan fasilitas selama penyelenggaraan e-learning)	1. Dilakukan evaluasi dosen, mahasiswa, proses (materi, tatacara, dukungan fasilitas selama penyelenggaraan e-learning)

---

2. Penilaian tercatat dalam system informasi akademik	2. Data tercatat dalam system informasi akademik
---	--

---

## 2. Pemanfaatan *e-learning*

Moodle adalah singkatan dari *Modular ObjectOriented Dynamic Learning Environment*, yang merupakan perangkat lunak *opensource* gratis yang telah diidentifikasi sebagai *platform* yang paling sederhana dan paling banyak digunakan di pendidikan tinggi (Herman, 2010). Dimana LMS bisa memberi kesempatan pada siswa untuk belajar bebas dari waktu dan keterbatasan ruang di lingkungan yang aman (Zanjani et al., 2017).

### a. Prinsip pengembangan *e-learning*

Prinsip-prinsip pengembangan pembelajaran dengan *e-learning* berikut ini (Siragosa, 2005 dalam Mawardi, 2014):

- 1) Prinsip multimedia, dengan menggunakan teks dan gambar daripada hanya kata-kata. Pesan yang ingin disampaikan sebaiknya menggunakan gambar yang benar-benar berhubungan dengan fungsi untuk edukasi.
- 2) Prinsip *contiguity*, teks dan gambar yang saling berhubungan diletakkan berdekatan.
- 3) Prinsip *modality*, menggunakan suara (audio) ataupun teks yang dinarasikan ketimbang hanya menampilkan teks di layar.

- 4) Prinsip *redundancy*, sebuah teks yang ditampilkan di layar dan dibacakan pada saat bersamaan akan mengganggu pembelajaran.
- 5) Prinsip *coherence*, materi yang terlalu detail justru dapat mengganggu keterpaduan pembelajaran.
- 6) Prinsip *personalization*, menggunakan percakapan sehari-hari untuk berkomunikasi dengan *learner*.

### 3. Penyiapan materi pembelajaran *e-learning*

Keberadaan *e-learning* tidak terlepas dari keberadaan komputer dan internet yang semakin maju di era dunia modern sekarang, ada tiga komponen didalam *e-learning* (Darmawan, 2014), yaitu :

#### a. *E-learning* sistem

sistem perangkat lunak yang mem-virtualisasi proses belajar mengajar konvensional. Bagaimana manajemen kelas, pembuatan materi atau konten, forum diskusi, sistem penilaian, sistem ujian online dan segala fitur yang berhubungan dengan manajemen proses belajar mengajar.

#### b. *E-learning* konten (isi)

konten dan bahan ajar yang ada pada *e-learning* sistem. Konten dan bahan ajar ini bisa dalam bentuk konten berbentuk multimedia

interaktif atau konten berbentuk teks seperti pada buku pelajaran biasa.

c. *E-learning infrastructure* (peralatan)

Infrastruktur *e-learning* dapat berupa personal komputer (PC), jaringan komputer dan perlengkapan multimedia. Termasuk didalamnya peralatan *teleconference* apabila kita memberikan layanan *synchronous* melalui *teleconference*.

Materi pembelajaran dalam format digital atau dalam bentuk file membuat diperlukan pada mata kuliah di *e-learning*. Format materi dapat berupa gambar (jpg, gif, png), dokumen (doc, pdf, xls, txt) video (mpg, wmv), suara (mp3, au, wav), animasi (swf, gif), presentasi (ppt). File tersebut diorganisir supaya mudah ditemukan dan digunakan pada saat pengembangan *e-learning*. Program Mapping merupakan tabel yang memuat materi pembelajaran selama satu semester dimana pada setiap elemen terdapat link yang terhubung ke materi pembelajaran secara lengkap. Dimana beberapa fungsi yang tertanam pada moodle disebutkan dalam tabel dibawah ini.

Tabel 2.2 Fungsi yang tertanam di Moodle dalam sisteme-*learning*:

<i>Message board</i>	<i>Class material upload</i>
<i>Course syllabus</i>	<i>Class evaluation</i>
<i>Course schedule</i>	<i>Quiz</i>
<i>E-mail</i>	<i>Discussion</i>

Sumber : Hitomi Yukawa et al, 2012

#### 4. Media Dalam Pembelajaran

Pengertian Media adalah alat komunikasi. Dalam pendidikan media merupakan alat dan bahan yang digunakan dalam proses pengajaran atau pembelajaran (“Arti kata media-Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online,” n.d.). Di pendidikan komputer telah menjadi media belajar didalam proses belajar (Buditjahjanto et al., 2017).

Pengertian dari pembelajaran adalah kegiatan yang melibatkan seseorang untuk memperoleh nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar, memperoleh keterampilan dan pengetahuan (Rudi Susilana, 2010). Ciri-ciri sesuatu dikatakan sebagai hasil belajar adalah sebagai berikut :

a. Belajar bersifat disadari

Dalam belajar sampai pengetahuan itu dimiliki secara permanen (retensi) disadari secara sepenuhnya, pembelajar atau siswa harus merasa bahwa dirinya sedang belajar, timbulnya motivasi – motivasi untuk memiliki pengetahuan yang diharapkan.

b. Adanya proses

Proses adalah pengetahuan yang tidak diperoleh secara instan atau spontanitas, melainkan secara bertahap (sequensial). Sebagai contoh seorang anak yang bias membaca tentunya tidak diperoleh

hanya dalam waktu sesaat namun ada proses yang cukup lama, yang diawali dengan kemampuan mengeja kemudian mengenal huruf, kata dan kalimat. Bila seseorang memiliki kecakapan seperti lari dengan kecepatan tinggi yang disebabkan penggunaan doping, ini merupakan efek dari zat yang dikonsumsinya, bukan merupakan hasil belajar.

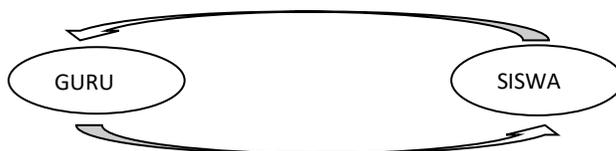
c. Membutuhkan interaksi

Karena adanya bantuan dari guru serta interaksi yang bersifat manusiawi, siswa akan lebih cepat memiliki pengetahuan karena kegiatan tersebut terjadi komunikasi dua arah antara siswa dan guru.

Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran merupakan proses komunikasi, dan didalamnya terjadi proses penyampaian pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan. Dalam Rudi Susilana, 2010 disebutkan gambaran proses komunikasi (Kemp, 1975 dalam Rudi Susilana, 2010) sebagai berikut : Source of message → Message encode → Message received and decoded → Destination of message.

Melalui saluran atau channel seperti radio, film, televisi, OHP, informasi atau keterangan yang dikirim dari sumber pesan dapat diubah kedalam bentuk seperti sandi – sandi atau lambang

– lambang seperti kata, bunyi, gambar dan lain sebagainya sehingga pesan dapat diterima oleh penerima pesan melalui indera (mata dan telinga) untuk diolah dan dapat diterima dan dipahami oleh penyampai pesan dapat diterima dan dipahami oleh si penerima pesan. Tergambar secara jelas bahwa media merupakan bagian dari proses komunikasi. Baik buruknya komunikasi ditunjang oleh penggunaan saluran didalam komunikasi tersebut. Saluran yang dimaksud adalah media (Rudi Susilana, 2010 :4).



Gambar 2.1 Media Bagian dari Proses Komunikasi

Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah Dale's *Cone of Experience*(Hujair, 2013, h. 47). Berikut adalah gambaran kerucut pengalaman Dale :



Gambar 2.2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Dari kerucut pengalaman Edgar Dale tersebut dapat dikategorikan 3 pengalaman belajar yaitu :

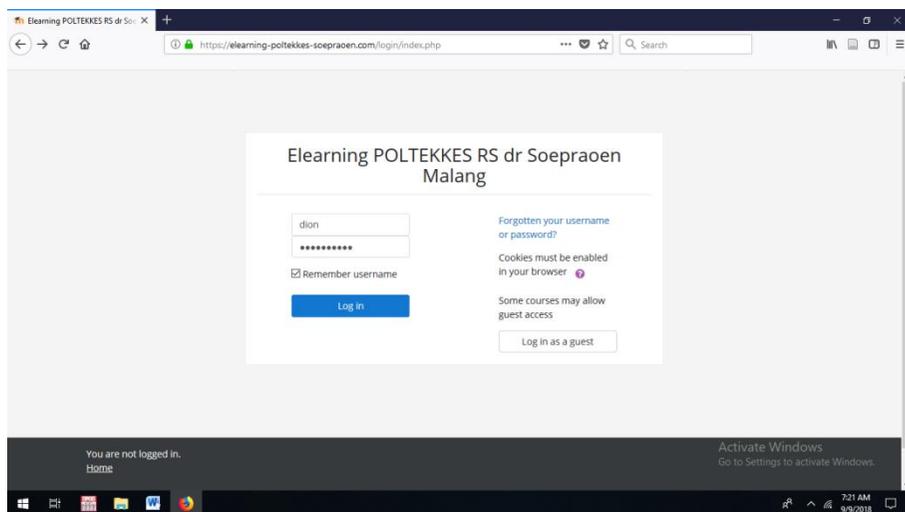
- 1) Pengalaman verbal atau lambang kata dan symbol visual adalah kategorik simbolik yang berarti gambar, bentuk, atau benda yang mewakili suatu gagasan, benda ataupun jumlah sesuatu.
- 2) Pengalaman belajar menggunakan televise, gambar hidup (film), radio dan rekaman dan gambar tetap dikategorikan dalam pengalaman *iconic* yaitu pengalaman belajar yang berkaitan dengan gambar atau lambang yang langsung

menimbulkan pertalian dengan benda yang dilambangkannya

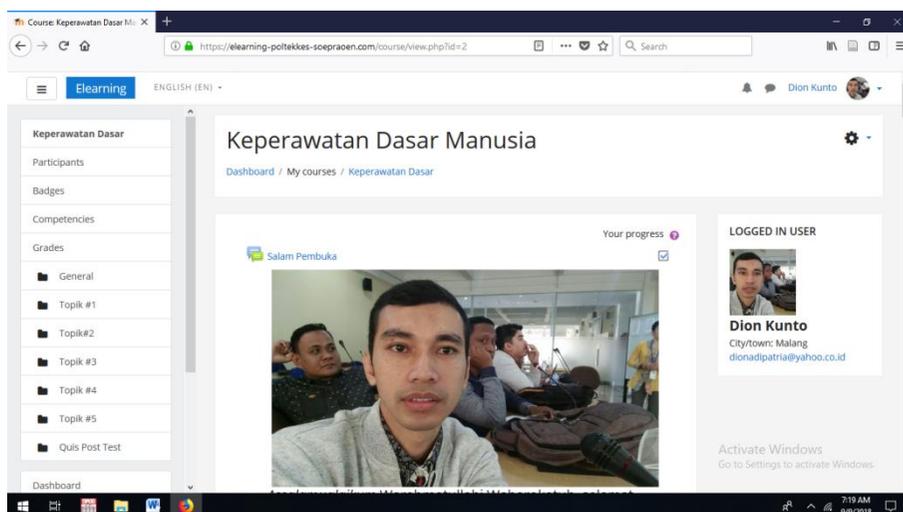
- 3) Pengalaman belajar yang diperoleh melalui pameran, karyawisata, demonstrasi, dramatisasi, dan pengalaman langsung bertujuan adalah dikategorikan pengalaman *enactive*.

d. Media Pembelajaran *e-learning*

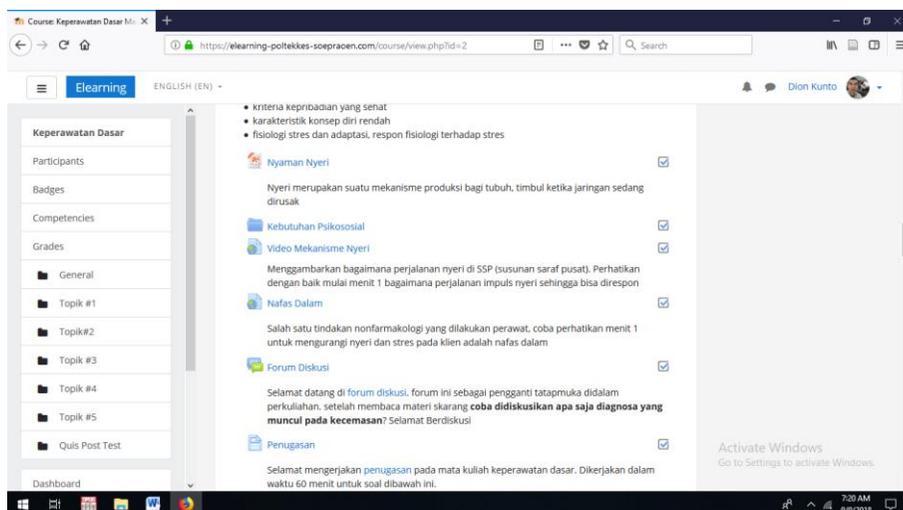
Alamat Website *E-learning* Poltekkes Rs dr Soepraoen adalah <https://elearning-poltekkes-soepraoen.com> dengan tampilan sebagai berikut :



Gambar 2.3 Tampilan Login *E-learning* Poltekkes RS dr. Soepraoen



Gambar 2.4 Tampilan Awal *E-learning* Poltekkes RS dr. Soepraoen



Gambar 2.5 Tampilan Courses *E-learning* Poltekkes RS dr. Soepraoen

e. Capaian pembelajaran pada mata kuliah keperawatan dasar

Capaian pembelajaran keperawatandasar program diploma III keperawatan (Kurikulum Diploma III Keperawatan Indonesia, 2014):

1) Sikap dan nilai-nilai pengetahuan umum

- a) Menguasai konsep teoritis kebutuhan dasar
- b) Menguasai jenis, manfaat dan manual penggunaan alat kesehatan

2) Keterampilan khusus

- a) Memberikan askep kepada individu, keluarga, dan kelompok baik sehat sakit, dan kegawat daruratan dengan memperhatikan aspek bio, psiko, sosial kultural, dan spiritual yang menjamin keselamatan pasien sesuai standart askep dan berdasarkan perencanaan keperawatan yang telah tersedia
- b) Mampu memilih dan menggunakan peralatan dalam memberikan askep sesuai dengan standart askep
- c) Mampu mengumpulkan data menganalisa dan merumuskan masalah, merencanakan, mendokumentasikan, dan menyajikan informasi asuhan keperawatan.

f. Bahan kajian keperawatan dasar

Bahan kajian keperawatan dasar program diploma III keperawatan (Kurikulum Diploma III Keperawatan Indonesia, 2014) :

- 1) Teori – teori kebutuhan dasar manusia
- 2) Teori kebutuhan dasar manusia menurut Abraham maslow
- 3) Konsep kebutuhan oksigenasi
- 4) Konsep kebutuhan cairan
- 5) Konsep kebutuhan eliminasi
- 6) Konsep kebutuhan aktifitas
- 7) Konsep kebutuhan istirahat dan tidur
- 8) Konsep keseimbangan suhu tubuh
- 9) Konsep kebutuhan seksualitas
- 10) Konsep kebutuhan rasa aman dan nyaman
- 11) Konsep kebutuhan memiliki dan dimiliki
- 12) Konsep kebutuhan harga diri
- 13) Konsep kebutuhan aktualisasi diri
- 14) Faktor – faktor yang mempengaruhi pemenuhan kebutuhan
- 15) Berbagai prosedural keperawatan dalam memenuhi kebutuhan pasien

## **5. Motivasi**

Motivasi merupakan salah satu istilah yang sering digunakan dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan. Istilah motivasi berasal dari kata latin “movere” yang berarti “dorongan atau daya

penggerak“, sehingga motivasi dapat didefinisikan sebagai suatu dorongan yang membuat individu melakukan perilaku (Svobodova, 2015). Pendapat serupa dikemukakan oleh Guay et al., (2010) yang menyatakan motivasi merupakan alasan dibalik sebuah perilaku. Homola (2012) mengungkapkan motivasi adalah dorongan yang mengarahkan perilaku tertentu. Schunk & Mullen (2013) menyatakan bahwa motivasi belajar adalah suatu proses yang mengarahkan tujuan dari aktifitas tertentu secara berkesinambungan.

Komponen motivasi merupakan faktor yang mempengaruhi motivasi. Terdapat tiga komponen utama dalam motivasi, yaitu: kebutuhan, dorongan, dan tujuan (Ibrahim, 2014).

#### a. Teori Motivasi

- 1) Teori McClelland. Dalam diri manusia ada dua motivasi, yaitu motivasi primer (yang tidak dipelajari) dan motivasi sekunder (motif yang dipelajari/motif social). Motif primer mendorong seseorang untuk memenuhi kebutuhan biologisnya missal makan, seks dan kebutuhan biologis lainnya. Sedang motif sekunder dibedakan 3 yakni motif untuk berprestasi, motif untuk berafiliasi, motif untuk berkuasa.
- 2) Teori McGregor. Teori ini berdasar pandangan konvensional/klasik (teori x) dan pandangan baru (teori y).

Teori X yang bertolak dari pandangan klasik ini bertolak dari anggapan :

- a) pada umumnya manusia itu tidak senang bekerja
- b) pada umumnya manusia cenderung sedikit mungkin melakukan aktivitas/bekerja
- c) pada umumnya manusia kurang berambisi
- d) pada umumnya manusia kurang senang diberi tanggung jawab, tetapi suka diatur dan diarahkan
- e) pada umumnya manusia bersifat egois dan kurang acuh terhadap organisasi.

Sedang teori Y beranggapan bahwa :

- a) pada dasarnya itu tidak pasif, tetapi aktif
- b) pada dasarnya manusia itu tidak malas kerja, tetapi suka kerja
- c) pada umumnya manusia dapat berprestasi dalam pekerjaannya
- d) pada umumnya manusia selalu berusaha mencapai sasaran atau tujuan organisasi
- e) pada umumnya manusia itu selalu mengembangkan diri untuk mencapai tujuan atau sasaran ( Notoatmodjo, 2010).

- 3) Teori Herzberg. Ada dua faktor yang mempengaruhi seseorang yakni:
- a) Faktor penyebab kepuasan/faktor motivasional (prestasi, penghargaan, tanggung jawab, kesempatan untuk maju, pekerjaan itu sendiri)
  - b) Faktor penyebab ketidakpuasan/*factor hygiene* (kondisi kerja fisik, hubungan interpersonal, kebijakan, pengawasan, gaji, keamanan kerja) (Notoatmodjo, 2010).
- 4) Teori Maslow. Hirarki Maslow dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.4 Teori Kebutuhan Maslow

Teori Hierarki kebutuhan yang dikemukakan oleh Abraham Maslow menyatakan bahwa setiap manusia memiliki lima kebutuhan dasar, yaitu :

- a) Kebutuhan Fisiologis, yang merupakan kebutuhan paling dasar pada manusia. Antara lain : pemenuhan kebutuhan oksigen dan pertukaran gas, cairan (minuman), nutrisi (makanan), eliminasi, istirahat dan tidur, aktivitas, keseimbangan suhu tubuh, serta seksual.
- b) Kebutuhan rasa aman dan perlindungan, dibagi menjadi perlindungan fisik dan perlindungan psikologis. Perlindungan fisik, meliputi perlindungan dari ancaman terhadap tubuh dan kehidupan seperti kecelakaan, penyakit, bahaya lingkungan, dan lainnya. Perlindungan psikologis, perlindungan dari ancaman peristiwa atau pengalaman baru atau asing yang dapat mempengaruhi kondisi kejiwaan seseorang.
- c) Kebutuhan rasa cinta, yaitu kebutuhan untuk memiliki dan dimiliki, memberi dan menerima kasih sayang, kehangatan, persahabatan, dan kekeluargaan.
- d) Kebutuhan akan harga diri dan perasaan dihargai oleh orang lain serta pengakuan dari orang lain.
- e) Kebutuhan aktualisasi diri, ini merupakan kebutuhan tertinggi dalam hierarki Maslow, yang berupa kebutuhan

untuk berkontribusi pada orang lain atau lingkungan serta mencapai potensi diri sepenuhnya. (Wahid Iqbal, 2015)

b. Indikator motivasi

Menurut Hamzah B. Uno (2014), indikator dari motivasi sebagai dimensi dari motivasi eksternal dan motivasi internal adalah sebagai berikut:

- a. Adanya hasrat dan keinginan untuk melakukan kegiatan
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan melakukan kegiatan
- c. Adanya harapan dan cita-cita
- d. Adanya penghargaan dan penghormatan
- e. Adanya lingkungan yang baik

c. Model motivasi ARCS

kata "memotivasi" adalah turunan dari kata Latin *movere*, yang berarti "bergerak". Model ARCS menggunakan individu sebagai unit analisis utama dan ini adalah kekuatan dan keterbatasannya. Strategi motivasi mewakili rencana yang dirancang untuk menangani kebutuhan motivasi. Setelah motivasi audiens telah dinilai, perancang mengembangkan strategi motivasi yang bertujuan pada tujuan motivasi tertentu. Strategi berasal dari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan kunci terkait dengan setiap elemen motivasi. Di bawah ini

menyajikan pertanyaan proses kunci dari setiap elemen motivasi (Izmirli, 2015).

Tabel 2.3 Model ARCS

No	Kategori	Motivasi
1	Perhatian (attention)	Bagaimana saya bisa membuat pengalaman belajar ini merangsang dan menarik?
2	Relevansi (relevance)	Dengan cara apa pengalaman belajar ini berharga bagi siswa saya?
3	Percaya Diri (confidence)	Bagaimana saya bisa (melalui instruksi) membantu siswa berhasil dan memungkinkan mereka untuk mengendalikan hasil mereka?
4	Kepuasan (Satisfaction)	Apa yang bisa saya lakukan untuk membantu siswa merasa senang tentang pengalaman dan keinginan mereka untuk terus belajar?

Sumber : Izmirli, 2015

Model motivasi ARCS dikembangkan sebagai tanggapan terhadap keinginan untuk menemukan cara yang lebih efektif untuk memahami pengaruh utama pada motivasi untuk belajar, dan untuk cara sistematis mengidentifikasi dan memecahkan masalah dengan motivasi belajar. Model yang dihasilkan berisi empat kategori sintesis variabel yang mencakup sebagian besar bidang penelitian tentang motivasi manusia, dan proses desain motivasi yang kompatibel dengan model desain instruksional yang khas (Keller, 1987)

Mengatasi masalah yang terkait dengan memotivasi siswa untuk belajar di lingkungan pembelajaran siber, meninjau model ARCS sebagai dasar untuk desain motivasi sistematis, menggambarkan desain motivasi yang disederhanakan, dan membahas instruksi yang

dibantu komputer secara motivasi adaptif, aplikasi dalam pendidikan jarak jauh, dan aplikasi dalam instruksi berbasis web (Keller, 1999). Dari kategori model ARCS tersebut meliputi *attention* (persepsi, umpan balik, variabilitas), *relevance* (orientasi tujuan, pencocokan motif, keakraban), *confidence* (persyaratan pembelajaran, peluang sukses, kontrol pribadi), *satisfaction* (pemberdayaan instrinsik, hadiah, keadilan). Julan hernadi (2012) menyajikan angket motivasi berdasar ARCS model seperti dibawah ini :

**Tabel 2.4 Pernyataan Motivasi Berdasar Kriteria**

No	Kondisi	Angket Motivasi	
		Nomor Pernyataan Positif	Nomor Pernyataan Negatif
1	Perhatian (attention)	2, 8, 9, 11,17, 20, 23,24, 28	12, 15, 22,29
2	Relevansi (relevance)	4, 6, 16, 18,30, 33	26, 31
3	Percaya Diri (confidence)	1, 13, 25,35	3, 7, 19
4	Kepuasan (Satisfaction)	5, 10, 14,21, 27, 32,36	34

Sumber : Julan, 2012

Rekap skor yang diberikan siswa terhadap pernyataan-pernyataan dalam Angket Motivasi Siswa dibuat dengan ketentuan sebagai berikut:

Untuk pernyataan dengan kriteria positif:

1 = sangat tidak setuju, 2 = tidak setuju, 3 = ragu-ragu, 4 = setuju, dan 5 = sangat setuju.

Untuk pernyataan dengan kriteria negatif:

1 = sangat setuju, 2 = setuju, 3 = ragu-ragu, 4 = tidak setuju, dan  
5 = sangat tidak setuju.

Kemudian menentukan kategorinya dengan ketentuan skor rata-rata :

36-64 : Kurang,

70-106 : Cukup baik,

107-143: Baik

144-180 :Sangat baik

## **6. Kognitif**

### **a. Pengertian kognitif**

Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang (overt behavior). Pengetahuan adalah hasil tahu dan ini terjadi setelah orang melakukan pengindraan terhadap suatu objek tertentu. Faisal (2015) menyebutkan revisi taksonomi Bloom terdiri atas enam dimensi, dan setiap dimensi terdiri dari dua atau lebih proses kognitif yang lebih spesifik, dan dideskripsikan dalam kata kerja. Dimensi proses kognitif tersebut, yaitu:

- 1) Mengingat, berarti mengambil pengetahuan dari memori jangka panjang, terdiri atas dua proses kognitif, yaitu, mengenali dan mengingat kembali.
- 2) Memahami, berarti mengkonstruksi makna dari materi pembelajaran, baik yang bersifat lisan, tulisan, ataupun grafis. Meliputi menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan.
- 3) Mengaplikasikan, proses kognitif mengaplikasikan melibatkan penggunaan prosedur-prosedur tertentu untuk mengerjakan soal latihan atau menyelesaikan masalah. Kategori mengaplikasikan terdiri dari dua proses kognitif, yaitu mengeksekusi dan mengimplementasikan (Mayer, 2002).
- 4) Menganalisis, proses kognitif menganalisis melibatkan proses-proses memecah-mecah materi jadi bagian-bagian kecil dan menentukan bagaimana hubungan antar bagian dan antara setiap bagian dari struktur keseluruhannya. Menganalisis meliputi proses-proses kognitif membedakan, mengorganisasi, dan mengatribusikan.
- 5) Mengevaluasi, proses kognitif mengevaluasi didefinisikan sebagai membuat standar keputusan berdasarkan kriteria dan

standar tertentu. Kategori mengevaluasi mencakup proses kognitif memeriksa dan mengkritik. Kategori yang terakhir

6) Mencipta, merupakan proses kognitif yang melibatkan penyusunan elemen-elemen menjadi sebuah keseluruhan yang koheren dan fungsional. Kategori mencipta mencakup proses kognitif, merumuskan, merencanakan, dan memproduksi (Mayer, 2002).

b. Pengukuran pengetahuan

Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket yang menanyakan tentang isi materi yang akan diukur dari subyek penelitian atau responden. Kedalaman pengetahuan dapat kita sesuaikan dengan tingkat-tingkat tersebut (Notoatmodjo, 2007).

Test pilihan berganda (*multiple choice test*) terdiri dari suatu keterangan atau pernyataan tentang suatu konsep yang belum lengkap. Untuk melengkapinya siswa harus memilih salah satu jawaban yang tersedia berupa pilihan jawaban. Test pilihan ganda terdiri dari pernyataan yang harus dilengkapi atau stem, serta pilihan jawaban. Pilihan jawaban terdiri dari jawaban sebenarnya dan pengecoh-pengecoh (*distractor/distracter*). Jumlah pilihan jawaban biasanya ada empat atau lima. Semakin tinggi tingkat

siswa yang diuji biasanya pilihan jawabannya juga semakin banyak (Ismet Basuki, 2015). Kaidah menyusun MCQ yang baik, antara lain memiliki ambiguitas ekstrinsik, bukan ambiguitas intrinsik. Soal harus mampu membedakan antara mahasiswa yang benar-benar memahami konsep dan mahasiswa yang cuma memahami sebagian dari konsep (ambiguitas ekstrinsik). Soal tidak boleh “menjebak” /tricky misalkan dengan kata-kata yang salah sebagian hurufnya, juga tidak mengundang interpretasi yang berbeda-beda (ambiguitas intrinsik) (Aipni, 2012).

Cara penilaiannya dengan membandingkan jumlah skor jawaban dengan skor yang diharapkan (tertinggi) dan dikalikan 100% sehingga rumus yang digunakan adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = presentasi

f = frekuensi dari seluruh alternative jawaban yang menjadi pilihan yang telah dipilih

n = jawaban yang menjadi pilihan selaku peneliti

Selanjutnya dapat diinterpretasikan dengan skala:

75-100 : Sangat Baik

49-74 : Baik

29-48 : Cukup

0-28 : Kurang

c. Faktor yang mempengaruhi pengetahuan

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan diantaranya :

1. Umur

Usia adalah umur individu yang terpenting mulai saat di lahirkan sampai berulang tahun, (Nursalam, 2011). Semakin cukup umur, tingkat kematangan dan kekuatan seseorang bertambah dalam berpikir dan bekerja. Dari segi kepercayaan masyarakat seorang yang lebih dewasa akan lebih di percaya dari orang yang belum cukup tinggi kedewasaannya. Hal ini sebagai akibat dari pengalaman dan kematangan jiwanya, (Nursalam, 2011).

2. Minat

Minat diartikan sebagai sesuatu kecenderungan atau keinginan yang tinggi terhadap sesuatu. Dengan adanya pengetahuan yang tinggi didukung minat yang cukup sangatlah mungkin seseorang tersebut akan sesuai dengan apa yang diharapkan, (Nothoadmodjo, 2007).

### 3. Tempat tinggal

Tempat tinggal adalah tempat menetap responden sehari-hari. Pengetahuan seseorang akan lebih baik jika berada di perkotaan dari pada di pedesaan karena di perkotaan akan meluasnya kesempatan untuk melibatkan diri dalam kegiatan sosial maka wawasan sosial makin kuat serta di perkotaan mudah mendapatkan informasi.

### 4. Sumber informasi

Informasi yang di peroleh dari berbagai sumber akan mempengaruhi tingkat pengetahuan seseorang. Bila seseorang banyak memperoleh informasi maka ia cenderung mempunyai pengetahuan yang lebih luas, (Notoatmodjo, 2007).

### 5. Pendidikan

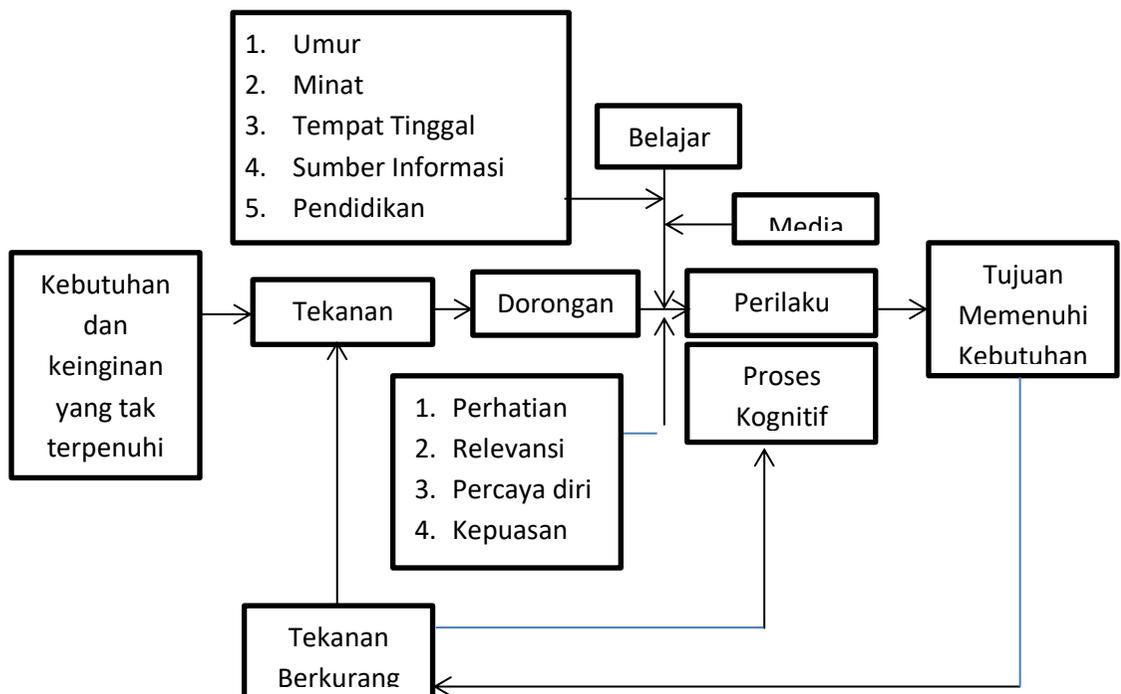
Adalah suatu usaha untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan di dalam dan diluar sekolah dan berlangsung seumur hidup. Pendidikan mempengaruhi proses belajar, makin tinggi pendidikan seseorang makin mudah orang tersebut untuk menerima informasi baik dari orang lain maupun dari media massa. Semakin banyak informasi yang masuk semakin banyak pula pengetahuan yang di dapat tentang kesehatan. Pengetahuan sangat erat kaitannya dengan pendidikan dimana diharapkan

seseorang dengan pendidikan tinggi, maka orang tersebut semakin luas pula pengetahuannya.

#### 6. Sosial budaya dan ekonomi

Kebiasaan dan tradisi yang dilakukan orang-orang tanpa melalui penalaran apakah dilakukan baik atau buruk. Status ekonomi seseorang juga akan menentukan tersedianya fasilitas yang diperlukan untuk kegiatan tertentu, sehingga status sosial ekonomi akan mempengaruhi pengetahuan seseorang.

### B. Kerangka Teori

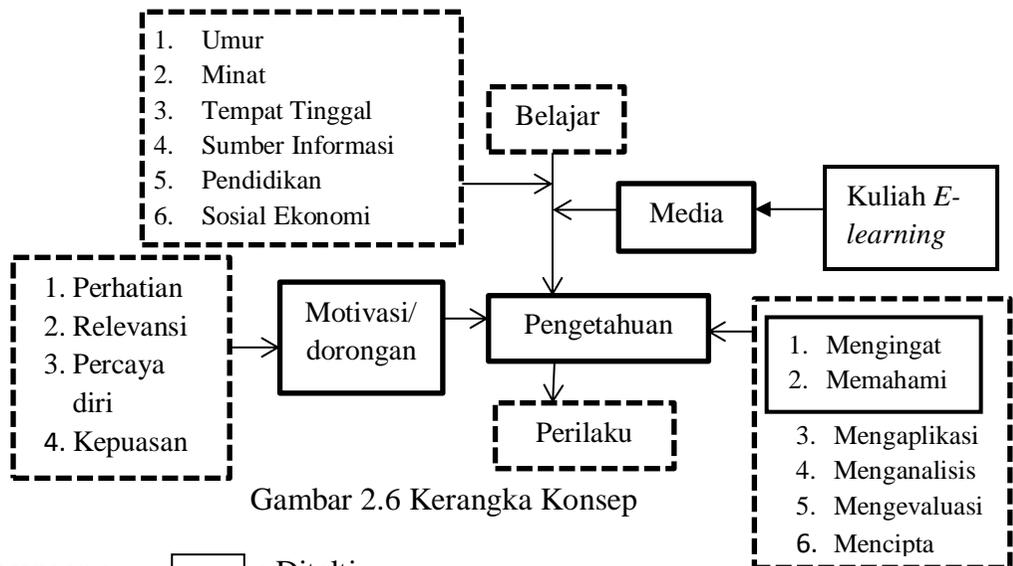


Bagan 2.1 Kerangka teori menurut Decker (2010), Edgar Dale dalam

Hujair (2013), Izmirli (2015)

### C. Kerangka Konsep

Kerangka Konsep dari penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 2.6 Kerangka Konsep

Keterangan :

- : Diteliti
- : Tidak diteliti
- : Berhubungan
- : Berpengaruh

### D. Hipotesis Penelitian

H<sub>1</sub> : Ada pengaruh penggunaan kuliah *e-learning* terhadap peningkatan motivasi dan kognitif mahasiswa Prodi Keperawatan Poltekkes dr. Soepraoen

H<sub>0</sub> : Tidak terdapat pengaruh penggunaan kuliah *e-learning* terhadap peningkatan motivasi dan kognitif mahasiswa Prodi Keperawatan Poltekkes dr. Soepraoen