

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Tipe Gaya Belajar

Setiap individu memiliki kemampuan tersendiri dalam menerima segala hal, salah satunya hasil yaitu menerima materi dalam proses pembelajaran. Menurut Rusman, dkk (2011:33-34), ada beberapa tipe gaya belajar yang harus dicermati oleh guru, yaitu:

a. Tipe Belajar Visual (*Visual Learner*)

Visual Learner adalah gaya belajar di mana gagasan, konsep, data dan informasi lainnya dikemas dalam bentuk gambar dan teknik. Siswa yang memiliki tipe belajar visual memiliki interest yang tinggi ketika diperlihatkan gambar, grafik, grafis organisator, seperti jaring, peta konsep dan ide peta, plot, dan ilustrasi visual lainnya. Media pembelajarannya adalah objek-objek yang berkaitan dengan pelajaran tersebut, atau dengan cara menunjukkan alat peraganya langsung pada siswa atau menggambarannya di *whiteboard* atau papan tulis. Mereka berpikir menggunakan gambar-gambar di otak dan belajar lebih cepat dengan menggunakan tampilan visual, seperti diagram, buku pelajaran bergambar, CD interaktif, *digital content* dan video (MTV). Di dalam kelas, anak visual lebih suka mencatat sampai detail-detailnya untuk mendapatkan informasi

b. Tipe Belajar Auditif (*Auditory Learner*)

Auditory Learner adalah suatu gaya belajar di mana siswa belajar melalui mendengarkan. Anak yang mempunyai gaya belajar auditori dapat belajar lebih cepat dengan menggunakan diskusi verbal dan mendengarkan penjelasan apa yang dikatakan guru. Anak-anak ini dapat menghafal lebih cepat melalui membaca teks dengan keras atau mendengarkan media audio.

c. Tipe Belajar Kinestetik (*Tactual Learner*)

Tactual learner siswa belajar dengan cara melakukan, menyentuh, merasa, bergerak, dan mengalami. Anak seperti ini sulit untuk duduk diam berjam-jam karena keinginan mereka untuk beraktivitas dan eksplorasi

sangatlah kuat. Oleh karena itu, pembelajaran yang dibutuhkan adalah pembelajaran yang lebih bersifat kontekstual dan praktik.

Gaya belajar tersebut memiliki penekanan-penekanan masing-masing, meskipun perpaduan dari ketiganya sangatlah baik, tetapi pada saat tertentu siswa akan menggunakan salah satu saja dari ketiga gaya belajar tersebut.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar” (Sadiman, dkk., 2006: 6).

Pembelajaran berasal dari kata *ajar*. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, kata *ajar* merupakan kata benda yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang agar diketahui. Menurut Wiyani (2013: 19), pembelajaran diartikan sebagai proses, cara, perbuatan menjadikan orang untuk belajar. Jadi, pada hakikatnya pembelajaran adalah proses menjadikan orang agar mau belajar dan mampu (kompeten) belajar melalui berbagai pengalamannya agar tingkah lakunya dapat berubah menjadi lebih baik lagi.

Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran; media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran (Rusman, dkk. 2011: 170).

Media pembelajaran menurut Zainiyati, S, H (2015: 63), mengemukakan bahwa:

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.

Pengertian media pembelajaran seperti di atas didasarkan pada asumsi bahwa proses pendidikan/pembelajaran identik dengan sebuah proses komunikasi. Dalam proses komunikasi terdapat komponen-komponen yang terlibat didalamnya, yaitu sumber pesan, pesan, penerima pesan, media, dan umpan balik. Sumber pesan, yaitu sesuatu (orang) yang menyampaikan pesan. Pesan adalah isi didikan/isi ajaran yang tertuang dalam kurikulum yang

dituangkan ke dalam simbol-simbol tertentu (*encoding*). Penerima pesan adalah peserta didik dengan menafsirkan simbol-simbol tersebut sehingga dipahami sebagai pesan (*decoding*). Media adalah perantara yang menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan.

b. Kegunaan Media Pembelajaran

Sudjana & Rifai (1992: 2, dalam Zainiyati, 2015: 71), mengemukakan kegunaan media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penurutan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

c. Jenis Media Pembelajaran

Zainiyati, S, H (2015: 72) menjelaskan dalam bukunya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT” tentang jenis-jenis media pembelajaran, berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu:

- 1) Media hasil teknologi cetak
- 2) Media hasil teknologi audio-visual
- 3) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer
- 4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Sedangkan menurut Rusman, dkk (2011: 63), ada lima jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, yaitu

- 1) Media visual
- 2) Media audio
- 3) Media audio-visual
- 4) Kelompok media penyaji

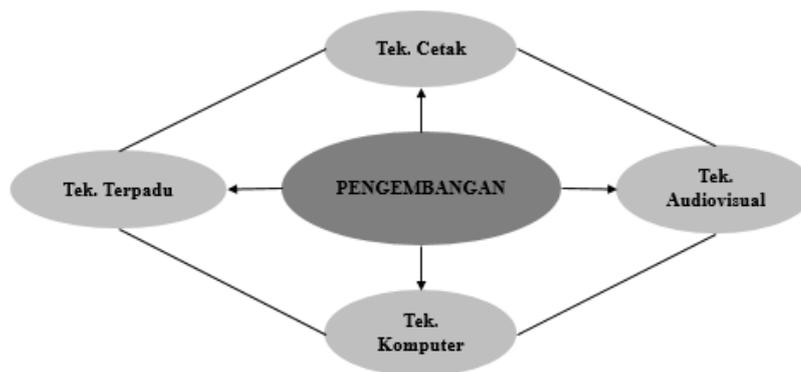
5) Media objek dan media interaktif berbasis komputer

3. Pengembangan Media Pembelajaran

Seiring dengan perkembangan zaman dan era globalisasi yang ditandai dengan pesatnya produk dan pemanfaatan teknologi informasi, maka konsepsi penyelenggaraan pembelajaran telah bergeser pada upaya perwujudan pembelajaran modern (Darmawan, D. 2014: 1). Teknologi memegang peran penting dalam pengembangan media pembelajaran di era sekarang, sehingga mendorong para ahli untuk memperbaharui media pembelajaran dari yang bersifat konvensional menjadi modern agar dapat memenuhi pola belajar individu yang semakin bervariasi.

Sebelum berkembangnya teknologi komputer bahan belajar yang pokok digunakan dalam dunia pendidikan adalah semua yang bersifat *Printed Matterial*, seperti halnya buku, modul, makalah, majalah, koran, tabloid, jurnal, hand out liflet, buklet, dan sebagainya yang semuanya menggunakan bahan tercetak. Adanya perubahan dalam bidang teknologi khususnya teknologi informasi, membawa paradigma baru pada *learning matterial* dan *learning method*. Produk IT dewasa ini telah memberikan alternatif berupa bahan belajar yang dapat digunakan dan diakses oleh peserta didik yang tidak dalam bentuk kertas, tetapi berbentuk CD, DVD, Flashdisk, dan lain-lain (Darmawan, D. 2011: 54).

Menurut Dermawan, D. (2011:12-14), pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Kawasan pengembangan mencakup banyak variasi teknologi yang digunakan dalam pembelajaran. Teknologi merupakan tenaga penggerak dari kawasan pengembangan. Berangkat dari asumsi ini dapat di dirumuskan dan dijelaskan berbagai jenis media pembelajaran dan karakteristiknya. Kawasan pengembangan dapat diorganisasikan dalam empat kategori: teknologi cetak (yang menyediakan landasan untuk kategori yang lain), teknologi audiovisual, teknologi berasaskan komputer dan teknologi terpadu. Teknologi tertua adalah teknologi cetak yang berlandaskan pada prinsip-prinsip mekanis. Menyusul kemudian teknologi audiovisual untuk memanfaatkan penemuan-penemuan mekanis dan elektronis dalam lingkungan pendidikan. Teknologi mikroprosesor selanjutnya mengarah ke penggunaan dan interaktivitas komputer, dan sekarang unsur-unsur dari teknologi cetak sering dikombinasikan dengan teknologi komputer, menjadi "*desktop publishing*". Dalam era digital sekarang ini dimungkinkan untuk mengintegrasikan teknologi lama, dan karena itu akan saling menguntungkan.



Gambar 2. 1 Kawasan Pengembangan Media Pembelajaran (Darmawan, D. 2011: 14)

Berikut ini adalah karakteristik pembelajaran multimedia (Darmawan, D. 2011: 55).

- a. Berisi konten materi yang representatif dalam bentuk visual, audio, audiovisual.
 - b. Beragam media komunikasi dalam penggunaannya.
 - c. Memiliki kekuatan bahasa warna dan bahasa resolusi objek.
 - d. Tipe-tipe pembelajaran yang bervariasi.
 - e. Respons pembelajaran dan penguatan bervariasi.
 - f. Mengembangkan prinsip *Self Evaluation* dalam mengukur proses dan hasil belajarnya.
 - g. Dapat digunakan secara klasikal atau individual.
 - h. Dapat digunakan secara offline maupun online.
4. Video Pembelajaran

Teknologi audiovisual menurut Zainiyati, S, H (2015: 73) merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran melalui audio-visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape, recorder, dan proyektor visual yang lebar. Jadi, pengajaran melalui audiovisual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa.

Arti video adalah penayangan ide atau gagasan pada layar televisi, sesuai asal kata “video” dalam bahasa Latin yang artinya saya melihat. Sistem video dalam penggunaannya sebagai alat penayangan ulang (*play back*) dan suatu program (rekaman) paling tidak memiliki tiga komponen yaitu: perangkat lunak yang berupa

isi pesan yang disimpan atau dikemas dalam kaset video, perangkat keras yang berupa *video cassette recorder* (video tape recorder), serta monitor televisi (Ibrahim. 2001: 12).

Menurut Dermawan, D. (2011:16-17) mengatakan bahwa pembelajaran audiovisual dapat dikenal dengan mudah karena menggunakan perangkat keras di dalam proses pengajaran. Peralatan audiovisual memungkinkan untuk memproyeksikan gambar hidup, pemutaran kembali suara, dan penayangan visual yang berukuran besar. Pembelajaran audiovisual didefinisikan sebagai produksi dan pemanfaatan bahan yang menyangkut pembelajaran melalui penglihatan dan pendengaran yang secara eksklusif tidak selalu harus bergantung pada pemahaman kata-kata dan simbol-simbol sejenis. Secara khusus, teknologi audiovisual cenderung mempunyai karakteristik sebagai berikut:

- a. Bersifat linier;
- b. Menampilkan visual yang dinamis;
- c. Secara khas digunakan menurut cara yang sebelumnya telah ditentukan oleh desainer/pengembang;
- d. Cenderung merupakan bentuk representasi fisik dari gagasan yang riil dan abstrak;
- e. Dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip psikologi tingkah laku dan kognitif;
- f. Sering berpusat pada guru, kurang memperhatikan interaktivitas belajar pembelajar.

Video pembelajaran memiliki beberapa keuntungan seperti yang dikemukakan oleh seorang ahli dalam penelitian Aprilia, A, F. (2015) antara lain:

- a. Media audio-visual dapat mempermudah penyampaian dan memudahkan dalam menerima suatu pelajaran atau informasi serta dapat menghindarkan salah pengertian.
- b. Media audio-visual dapat mendorong keinginan untuk mengetahui lebih banyak lagi tentang hal-hal yang berkaitan dengan materi yang telah disampaikan oleh guru.
- c. Media audio-visual tidak hanya menghasilkan cara belajar efektif dalam waktu yang lebih singkat, tetapi apa yang diterima melalui media audio-visual lebih lama dan lebih baik, yakni tinggal dalam ingatan.

- d. Siswa dapat belajar dan maju sesuai dengan kecepatan masing-masing. Materi pelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga mampu memenuhi kebutuhan siswa, baik yang cepat maupun yang lambat membaca dan memahami.

Menurut Idger Dale (dalam Aprilia, A, F: 2015), media audio-visual mempunyai potensi pokok antara lain:

- a. Memberikan dasar-dasar kongkrit untuk berfikir, membuat pelajaran lebih menarik.
 - b. Memungkinkan hasil belajar lebih tahan lama, memberikan pengalaman-pengalaman yang nyata.
 - c. Mengembangkan keteraturan dan kontinuitas berfikir.
 - d. Dapat memberikan pengalaman-pengalaman yang tidak diperoleh dengan cara lain.
 - e. Membuat kegiatan belajar lebih mendalam efisien dan beraneka ragam.
 - f. Media audio-visual dapat dilakukan berulang-ulang.
5. Diagnosis

Menurut Peraturan Menteri Kesehatan No. 76 Tahun 2016, diagnosis utama adalah diagnosis yang ditegakkan oleh dokter pada akhir episode perawatan yang menyebabkan pasien mendapatkan perawatan atau pemeriksaan lebih lanjut. Jika terdapat lebih dari satu diagnosis, maka dipilih yang menggunakan sumber daya paling banyak. Jika tidak terdapat diagnosis yang dapat ditegakkan pada akhir episode perawatan, maka gejala utama, hasil pemeriksaan penunjang yang tidak normal atau masalah lainnya dipilih menjadi diagnosis utama.

Diagnosis Sekunder adalah diagnosis yang menyertai diagnosis utama pada saat pasien masuk atau yang terjadi selama episode perawatan. Diagnosis sekunder merupakan komorbiditas dan/atau komplikasi.

Komorbiditas adalah penyakit yang menyertai diagnosis utama atau kondisi yang sudah ada sebelum pasien masuk rawat dan membutuhkan pelayanan kesehatan setelah masuk maupun selama rawat.

Komplikasi adalah penyakit yang timbul dalam masa perawatan dan memerlukan pelayanan tambahan sewaktu episode pelayanan, baik yang disebabkan oleh kondisi yang ada atau muncul akibat dari pelayanan kesehatan yang diberikan kepada pasien.

6. Koding Morbiditas

Menurut Mandels, R, J. & Calvin, L. (2013) *morbidity coding* pada ICD revisi keenam, yang diadopsi tahun 1948, diterima sejumlah permintaan dari administrator kesehatan masyarakat, manajer perawatan kesehatan, pengelola jaminan sosial dan peneliti dalam berbagai disiplin kesehatan untuk membuat klasifikasi yang sesuai dengan aplikasi morbiditas. Data morbiditas yang digunakan makin meningkat dalam formulasi kebijakan dan program kesehatan, manajemen, monitoring dan evaluasi, epidemiologi, identifikasi populasi dalam resiko (at risk) dan penelitian klinik (termasuk penelitian terjadinya penyakit dalam kelompok-kelompok sosio ekonomi yang berbeda).

Kondisi yang digunakan dalam analisis morbiditas kondisi-tunggal adalah kondisi utama yang sedang diobati atau diperiksa selama episode perawatan kesehatan yang relevan. Kondisi utama adalah kondisi, yang didiagnosis pada akhir episode asuhan kesehatan, yang menyebabkan pasien memerlukan pengobatan atau pemeriksaan. Kalau terdapat lebih dari satu kondisi, harus dipilih kondisi yang membutuhkan penggunaan sumber-daya lebih banyak. Kalau tidak ada diagnosis yang ditegakkan, maka gejala, temuan abnormal, atau masalah pasien harus dipilih sebagai kondisi utama (Erkadius. 2012: 60).

7. Peraturan Reseleksi Diagnosis Utama (Rule MB)

Menurut (Ifalhma, 2013) banyak kejadian, masalah keluhan utama yang dicatat oleh dokter tidak konsisten dengan definisi WHO. Dengan kata lain, tidak ada keluhan utama yang telah dispesifikkan. Untuk mengatasi hal tersebut maka WHO telah mengembangkan satu set ketentuan aturan (rules) yang dapat digunakan dan menjamin bahwa kondisi utama yang dipilih dan dikode menggambarkan kondisi yang semata bertanggungjawab bagi satu episode pelayanan. Coder harus terbiasa dengan ketentuan ini dan mampu menggunakannya.

Dalam hal *coder* tidak berhasil melakukan klarifikasi kepada dokter penanggungjawab pelayanan (DPJP), maka *coder* menggunakan peraturan yang telah ditetapkan oleh WHO dan tertera pada ICD volume 2 untuk memilih kembali kode diagnosis utama ('re-seleksi') yaitu sebagai berikut :

- 1) Rule MB1 (Kondisi minor tercatat sebagai diagnosis utama, sedangkan kondisi yang lebih berarti dicatat sebagai diagnosis sekunder).

Ketika kondisi minor atau yang telah berlangsung lama, atau masalah insidental, tercatat sebagai diagnosis utama, sedangkan kondisi yang lebih

berarti, relevan dengan pengobatan yang diberikan dan/atau spesialisasi perawatan, tercatat sebagai diagnosis sekunder, maka reseleksi kondisi yang berarti tersebut sebagai diagnosis utama.

Contoh:

Kondisi utama : Sinusitis akut.
 Kondisi lain : Karsinoma endoserviks
 Hipertensi
 Pasien di rumah sakit selama tiga minggu
 Prosedur : Histerektomi total
 Spesialisasi : Ginekologi
 Diagnosis utama : Karsinoma endoserviks

2) Rule MB2 (Beberapa kondisi Dicatat sebagai Diagnosis Utama).

Jika beberapa kondisi yang tidak bisa dikode bersamaan tercatat sebagai diagnosis utama, dan menunjukkan bahwa satu di antaranya adalah diagnosis utama pada asuhan pasien, pilihlah kondisi tersebut. Jika tidak, pilih kondisi yang sesuai dengan spesialisasi yang menangani.

Contoh:

Kondisi utama : Katarak
 Meningitis stafilokokus
 Penyakit jantung iskemik
 Kondisi lain : -
 Pasien di rumah sakit selama lima minggu
 Spesialisasi : Neurologi
 Diagnosis utama : Meningitis stafilokokus

3) Rule MB3 (Kondisi yang dicatat sebagai diagnosis utama merupakan gejala dari kondisi yang telah didiagnosis dan diobati).

Jika suatu gejala atau tanda (pada umumnya diklasifikasikan pada Bab XVIII), atau suatu masalah yang bisa diklasifikasikan pada Bab XXI, dicatat sebagai diagnosis utama, dan merupakan tanda, gejala atau masalah dari kondisi yang telah didiagnosis sebagai diagnosis sekunder dan telah dirawat, maka pilihlah kondisi yang didiagnosis tersebut sebagai diagnosis utama.

Contoh:

Kondisi utama : Hematuria
 Kondisi lain : Varises vena tungkai

Papilomata dinding belakang bladder
 Pengobatan : Eksisi diatermi papillomata
 Spesialisasi : Urologi
 Diagnosis utama : Papilomata dinding belakang bladder

4) Rule MB4 (Kespesifikan).

Jika diagnosis yang tercatat sebagai diagnosis utama menguraikan suatu kondisi secara umum, sedangkan suatu istilah yang bisa memberikan informasi yang lebih tepat mengenai tempat atau bentuk kondisi tersebut tercatat sebagai diagnosis sekunder, maka pilihlah yang diagnosis sekunder tersebut sebagai diagnosis utama.

Contoh:

Kondisi utama : Cerebrovascular accident
 Kondisi lain : Diabetes mellitus
 Hipertensi
 Perdarahan otak
 Diagnosis utama : Perdarahan otak

5) Rule MB5 (Diagnosis alternatif).

Jika suatu gejala atau tanda dicatat sebagai diagnosis utama dan disebabkan oleh suatu kondisi atau diagnosis sekunder, maka pilihlah gejala tersebut sebagai diagnosis utama. Jika dua kondisi atau lebih tercatat sebagai pilihan diagnostik untuk diagnosis utama, pilihlah kondisi pertama yang tercatat (PMK No. 76 Tahun 2016).

Contoh:

Kondisi utama : Sakit kepala karena stress atau tegangan otot atau sinusitis akut
 Kondisi lain : -
 Diagnosis utama : Sakit kepala

8. Hasil Belajar

a. Definisi Hasil Belajar

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, kata *belajar* memiliki arti, yaitu berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Menurut Soegeng Santoso (2000:39 dalam Suhendri, H. 2010) bahwa, “belajar adalah proses interaksi dan

bukan sekedar proses penyerapan yang berlangsung tanpa usaha yang aktif dari individu yang belajar.”

Hasil belajar merupakan salah satu komponen yang didapat ataupun telah dicapai dalam proses pembelajaran. Kadek Sukiyasa dan Sukoco (2013: 129 dalam Nurcahyo, P, A: 2016) berpendapat bahwa hasil belajar merupakan dampak dari segala proses memperoleh pengetahuan, hasil dari latihan, hasil dari proses perubahan tingkah laku yang dapat diukur baik melalui tes perilaku, tes kemampuan kognitif, maupun tes psikomotorik. Hal ini sesuai menurut Oemar Hamalik (1990: 89 dalam Suhendri, H. 2010) bahwa, : “Hasil belajar nampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan terukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik”. Suyono menyatakan bahwa taksonomi *Bloom* memusatkan perhatian terhadap pengetahuan, sikap dan pengetahuan. Pengertian kognitif semakna dengan pengetahuan, mengetahui, berpikir atau intelek. Afektif semakna dengan perasaan, emosi dan perilaku, terkait dengan perilaku menyikapi, bersikap atau merasa, dan merasakan. Sedangkan psikomotorik semakna dengan aturan dan keterampilan fisik, terampil dan melakukan (Suyono, 2011: 167 dalam Rachman A, 2012).

Taksonomi Bloom dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotor (dalam P3AI POLSRI) yaitu:

1) Ranah Kognitif

Ranah ini meliputi kemampuan menyatakan kembali konsep atau prinsip yang telah dipelajari, yang berkenaan dengan kemampuan berpikir, kompetensi memperoleh pengetahuan, pengenalan, pemahaman, konseptualisasi, penentuan dan penalaran. Menurut Bloom merupakan segala aktivitas yang menyangkut otak dibagi menjadi 6 tingkatan sesuai dengan jenjang terendah sampai tertinggi yang dilambangkan dengan C (Cognitive).

a) C1 (Pengetahuan/*Knowledge*)

Pada jenjang ini menekankan pada kemampuan dalam mengingat kembali materi yang telah dipelajari, seperti pengetahuan tentang istilah, fakta khusus, konvensi, kecenderungan dan urutan, klasifikasi dan kategori, kriteria serta metodologi.

Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam jenjang ini adalah : mengutip, menyebutkan, menjelaskan, menggambarkan, membilang, mengidentifikasi, mendaftar, menunjukkan, memberi label, memberi indeks, memasang, menamai, menandai, membaca, menyadari, menghafal, meniru, mencatat, mengulang, mereproduksi, meninjau, memilih, menyatakan, mempelajari, mentabulasi, memberi kode, menelusuri, dan menulis.

b) C2 (Pemahaman/*Comprehension*)

Pada jenjang ini, pemahaman diartikan sebagai kemampuan dalam memahami materi tertentu yang dipelajari.

Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam jenjang ini adalah : memperkirakan, menjelaskan, mengkategorikan, mencirikan, merinci, mengasosiasikan, membandingkan, menghitung, mengkontraskan, mengubah, mempertahankan, menguraikan, menjalin, membedakan, mendiskusikan, menggali, mencontohkan, menerangkan, mengemukakan, mempolakan, memperluas, menyimpulkan, meramalkan, merangkum, dan menjabarkan.

c) C3 (Penerapan/*Application*)

Pada jenjang ini, aplikasi diartikan sebagai kemampuan menerapkan informasi pada situasi nyata, dimana peserta didik mampu menerapkan pemahamannya dengan cara menggunakannya secara nyata.

Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam jenjang ini adalah : menugaskan, mengurutkan, menentukan, menerapkan, menyesuaikan, mengkalkulasi, memodifikasi, mengklasifikasi, menghitung, membangun, membiasakan, mencegah, menggunakan, menilai, melatih, menggali, mengemukakan, mengadaptasi, menyelidiki, mengoperasikan, mempersoalkan, mengkonsepkan, melaksanakan, meramalkan, memproduksi, memproses, mengaitkan, menyusun, mensimulasikan, memecahkan, melakukan, dan mentabulasi.

d) C4 (Analisis/*Analysis*)

Pada jenjang ini, dapat dikatakan bahwa analisis adalah kemampuan menguraikan suatu materi menjadi komponen-komponen yang lebih jelas.

Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam jenjang ini adalah : menganalisis, mengaudit, memecahkan, menegaskan, mendeteksi, mendiagnosis, menyeleksi, memerinci, menominasikan, mendiagramkan, mengkorelasikan, merasionalkan, menguji, mencerahkan, menjelajah, membayangkan, menyimpulkan, menemukan, menelaah, memaksimalkan, memerintahkan, mengedit, mengaitkan, memilih, mengukur, melatih, dan mentransfer.

e) C5 (*Sintesis/Synthesis*)

Pada jenjang ini, sintesis dimaknai sebagai kemampuan memproduksi dan mengkombinasikan elemen-elemen untuk membentuk sebuah struktur yang unik.

Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam jenjang ini adalah : mengabstraksi, mengatur, menganimasi, mengumpulkan, mengkategorikan, mengkode, mengkombinasikan, menyusun, mengarang, membangun, menanggulangi, menghubungkan, menciptakan, mengkreasikan, mengoreksi, merancang, merencanakan, mendikte, meningkatkan, memperjelas, memfasilitasi, membentuk, merumuskan, menggeneralisasi, menggabungkan, memadukan, membatasi, mereparasi, menampilkan, menyiapkan, memproduksi, merangkum, dan merekonstruksi.

f) C6 (*Evaluasi/Evaluation*)

Pada jenjang ini, evaluasi diartikan sebagai kemampuan menilai manfaat suatu hal untuk tujuan tertentu berdasarkan kriteria yang jelas.

Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam jenjang ini adalah : membandingkan, menyimpulkan, menilai, mengarahkan, mengkritik, menimbang, memutuskan, memisahkan, memprediksi, memperjelas, menugaskan, menafsirkan, mempertahankan, memerinci, mengukur, merangkum, membuktikan, memvalidasi, mengetes, mendukung, memilih, dan memproyeksikan.

2) Ranah Afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berhubungan dengan sikap, nilai, perasaan, emosi serta derajat penerimaan atau penolakan suatu obyek dalam kegiatan belajar mengajar.

a) *Receiving/Attending/Penerimaan*

Kategori ini merupakan tingkat afektif yang terendah yang meliputi penerimaan masalah, situasi, gejala, nilai dan keyakinan secara pasif.

Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam kategori ini adalah : memilih, mempertanyakan, mengikuti, memberi, menganut, mematuhi, dan meminati.

b) *Responding/Menanggapi*

Kategori ini berkenaan dengan jawaban dan kesenangan menanggapi atau merealisasikan sesuatu yang sesuai dengan nilai-nilai yang dianut masyarakat.

Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam kategori ini adalah : menjawab, membantu, mengajukan, mengompromi, menyenangi, menyambut, mendukung, menyetujui, menampilkan, melaporkan, memilih, mengatakan, memilah, dan menolak.

c) *Valuing/Penilaian*

Kategori ini berkenaan dengan memberikan nilai, penghargaan dan kepercayaan terhadap suatu gejala atau stimulus tertentu.

Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam kategori ini adalah : mengasumsikan, meyakini, melengkapi, meyakinkan, memperjelas, memprakarsai, mengundang, menggabungkan, mengusulkan, menekankan, dan menyumbang.

d) *Organization/Organisasi/Mengelola*

Kategori ini meliputi konseptualisasi nilai-nilai menjadi sistem nilai, serta pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimiliki. Hal ini dapat dicontohkan dengan kemampuan menimbang akibat positif dan negatif dari suatu kemajuan sains terhadap kehidupan manusia.

Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam kategori ini adalah : menganut, mengubah, menata, mengklasifikasikan,

mengombinasi, mempertahankan, membangun, membentuk pendapat, memadukan, mengelola, menegosiasikan, dan merembuk.

e) *Characterization*/Karakteristik

Kategori ini berkenaan dengan keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam kategori ini adalah : mengubah perilaku, berakhlak mulia, mempengaruhi, mendengarkan, mengkualifikasi, melayani, menunjukkan, membuktikan dan memecahkan.

3) Ranah Psikomotor

Ranah ini meliputi kompetensi melakukan pekerjaan dengan melibatkan anggota badan serta kompetensi yang berkaitan dengan gerak fisik (motorik) yang terdiri dari gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, ketepatan, keterampilan kompleks, serta ekspresif dan interperatif.

a) Meniru

Kategori meniru ini merupakan kemampuan untuk melakukan sesuatu dengan contoh yang diamatinya walaupun belum dimengerti makna ataupun hakikatnya dari keterampilan itu.

Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam kategori ini adalah : mengaktifkan, menyesuaikan, menggabungkan, melamar, mengatur, mengumpulkan, menimbang, memperkecil, membangun, mengubah, membersihkan, memposisikan, dan mengonstruksi.

b) Memanipulasi

Kategori ini merupakan kemampuan dalam melakukan suatu tindakan serta memilih apa yang diperlukan dari apa yang diajarkan.

Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam kategori ini adalah : mengoreksi, mendemonstrasikan, merancang, memilah, melatih, memperbaiki, mengidentifikasikan, mengisi, menempatkan, membuat, memanipulasi, mereparasi, dan mencampur.

c) Pengalamiahan

Kategori ini merupakan suatu penampilan tindakan dimana hal yang diajarkan dan dijadikan sebagai contoh telah menjadi suatu kebiasaan dan gerakan-gerakan yang ditampilkan lebih meyakinkan.

Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam kategori ini adalah : mengalihkan, menggantikan, memutar, mengirim, memindahkan, mendorong, menarik, memproduksi, mencampur, mengoperasikan, mengemas, dan membungkus.

d) Artikulasi

Kategori ini merupakan suatu tahap dimana seseorang dapat melakukan suatu keterampilan yang lebih kompleks terutama yang berhubungan dengan gerakan interpretatif.

Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam kategori ini adalah : mengalihkan, mempertajam, membentuk, memadankan, menggunakan, memulai, menyetir, menjeniskan, menempel, mensketsa, melonggarkan, dan menimbang.

Menurut Marjan, J, dkk (2014) ada beberapa hal yang menyebabkan terjadinya hasil belajar rendah adalah (1) siswa kurang bersiap dalam menerima pelajaran, (2) kurangnya pengetahuan guru tentang pembelajaran yang inovatif, (3) guru masih mengajar dengan menggunakan pembelajaran konvensional.

b. Pembelajaran di Poltekkes Kemenkes Malang

Penyelenggaraan program pendidikan di Poltekkes Kemenkes Malang mengacu pada Sistem Kredit Semester (SKS) yang dimodifikasi dengan sistem paket dan mewajibkan semua mahasiswa menempuh seluruh mata kuliah yang disajikan pada tiap semester atau yang dilalui.

Program studi DIII PMIK memiliki beban studi sebanyak 116 SKS yang terdiri dari 55 SKS teori, 41 SKS praktik dan 20 SKS klinik/lapangan.

Pembelajaran di Poltekkes Kemenkes Malang menurut RPS menggunakan media pembelajarannya, yaitu:

- 1) *Software* : Slide presentasi, video player dan browser internet
- 2) *Hardware* : Notebook atau komputer, LCD Proyektor, Papan tulis, Flip chart dan modul.

c. Sistem Penilaian Program Studi DIII PMIK Poltekkes Malang

Kurikulum program Studi DIII PMIK dalam sistem penilaian hasil belajar, cara penilaian yang digunakan adalah PAP (Penilaian Acuan Patokan) dan nilai hasil belajar berupa nilai absolut atau nilai angka. Poltekkes Kemenkes Malang berdasarkan SK. Menkes. RI No. HK- 03.2.4.4.4.1 memodifikasi konversi nilai sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Konversi Nilai

Angka Absolut	Angka Mutu	Huruf Mutu
80-100	4,00	A
75 – 79	3,70	A-
72 – 74	3,30	B+
68 – 71	3,00	B
64 – 67	2,70	B-
61 – 63	2,30	C+
58 – 60	2,00	C
52 – 57	1,70	C-
41 – 51	1,00	D
0 – 40	0,00	E

d. Pelaksanaan Evaluasi Program Studi DIII PMIK Poltekkes Malang

Evaluasi nilai di Prodi DIII PMIK terdiri dari:

- 1) Evaluasi mata kuliah teori dilaksanakan sekurang-kurangnya Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS).
- 2) Evaluasi selain teori diatur oleh tim dosen dalam tim mata kuliah.
- 3) Mahasiswa yang memperoleh nilai D dan C dianjurkan mengikuti ujian ulang dan atau penugasan yang pelaksanaannya diatur leh jurusan masing-masing. Hasil akhir nilai diambil yang tertinggi. Nilai bagi mahasiswa yang melakukan uji ulang adalah maksimal B.
- 4) Mahasiswa yang memperoleh nilai E dianggap gagal dan harus mengulang mata kuliah pada semester yang tersedia.

9. Uji Validitas dan Reliabilitas Soal

Seperti instrumen lainnya, soal tes juga harus baik, yakni memiliki validitas dan reliabilitas. Adapun penjelasan validitas dan reliabilitas adalah sebagai berikut (Kartowagiran, B. 2012):

a. Validitas

Validitas suatu alat ukur adalah sejauhmana alat ukur itu mampu mengukur apa yang seharusnya diukur (Nunnally, 1978). Sementara itu, Linn dan Gronlund (1995) menjelaskan validitas mengacu pada kecukupan dan kelayakan interpretasi yang dibuat dari penilaian, berkenaan dengan penggunaan khusus. Sedangkan Azwar (1996) menjelaskan suatu tes dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila tes tersebut menjalankan fungsi ukurnya, atau memberikan hasil ukur yang tepat dan akurat sesuai dengan maksud dikenakannya tes tersebut.

Uji validitas untuk soal *posttest* dengan jenis soal pilihan ganda yang memiliki nilai 1 untuk jawaban benar dan 0 untuk jawaban salah menggunakan Korelasi *Point Biserial*. Rumus untuk Uji Validitas Korelasi *Point Biserial* adalah sebagai berikut (Isvikawati, 2012):

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

r_{pbis} = Koefisien korelasi point biseral

M_p = Rata-rata skor total yang menjawab benar pada butir soal

M_t = Rata-rata skor total

S_t = Standar deviasi skor total

p = Proporsi mahasiswa yang menjawab benar pada setiap butir soal

q = Proporsi mahasiswa yang menjawab salah pada setiap butir soal

Pengujian lanjutan yaitu uji signifikansi yang berfungsi untuk mencari hubungan koefisien, dengan menggunakan uji t.

$$t = \frac{r\sqrt{N-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

t = Harga signifikansi

r_{pbis} = koefisien korelasi point biserial

Dengan taraf signifikansi 5%, apabila dari hasil perhitungan didapat:

- $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka dikatakan butir soal nomor itu telah signifikansi atau telah valid.
- $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka dikatakan butir soal tersebut tidak signifikan atau tidak valid.

b. Reliabilitas

Reliabilitas dapat diartikan sebagai keajegan atau kestabilan hasil pengukuran. Alat ukur yang reliabel adalah alat ukur yang mampu membuahkan hasil pengukuran yang stabil (Lawrence, 1994). Artinya suatu alat ukur dikatakan memiliki reliabilitas tinggi manakala digunakan untuk mengukur hal yang sama pada waktu berbeda hasilnya sama atau mendekati sama.

Reliabilitas alat ukur yang juga menunjukkan derajat kesalahan pengukuran tidak dapat ditentukan dengan pasti, melainkan hanya dapat diestimasi. Menurut Nunnally (1978) ada tiga cara mengestimasi reliabilitas, yaitu: (1) konsistensi internal, (2) tes paralel, dan (3) belah dua. Dalam cara konsistensi internal tes dilakukan hanya sekali pada sekelompok subjek kemudian dilakukan analisis atau diestimasi besarnya reliabilitas. Secara umum rumus untuk mengestimasi reliabilitas ini dapat digunakan rumus Koefisien Alpha. Namun apabila pilihan jawaban butir-butir pertanyaan/ pernyataan yang ada dalam instrumen/tes itu dikotomi maka dapat digunakan persamaan KR 20.

Pengujian reliabilitas tes dapat dihitung menggunakan rumus KR-20 (*Kuder Richardson*), dengan rumus sebagai berikut (Sumiyarti, 2013):

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{V_t - \sum pq}{V_t} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen

n = Banyaknya soal

V_t = Varians total soal

p = Proporsi subjek yang menjawab benar pada item tersebut

q = $1-p$

Harga varians total (V_t) dihitung dengan menggunakan rumus berikut ini:

$$Vt = \left(\frac{\sum Y^2 \frac{(\sum Y)^2}{N}}{N} \right)$$

Keterangan:

$\sum Y$ = Jumlah skor total

N = Jumlah responden

Kriteria pengujian reliabilitas adalah jika $r_{11} > r_{\text{tabel}}$, maka tes tersebut dikatakan reliabel dan apabila $r_{11} \leq r_{\text{tabel}}$, maka tes tersebut dikatakan tidak reliabel.

10. Uji User TAM (*Technology Acceptance Model*)

Menurut Davis et al (1989: 320 dalam Ardhiani Lisa, 2015) uji user TAM (*Technology Acceptance Model*) adalah suatu model penerimaan teknologi informasi yang akan digunakan oleh pemakai (*user*). Dua konstruk utama TAM adalah kemudahan penggunaan persepsian (*perceived ease of use*) dan kegunaan persepsian (*perceived usefulness*). Jadi untuk menganalisis lebih jauh mengenai penerimaan sistem informasi di perpustakaan dengan model TAM, maka beberapa variabel yang digunakan, antara lain:

a. Persepsi Kemudahan Penggunaan

Merupakan pernyataan mengenai persepsi pengguna akan kemudahan atau kesulitan dari pengguna sistem informasi perpustakaan. Hal ini bisa diketahui dari berbagai indikator, antara lain: mudah untuk dipelajari, mudah mencapai tujuan, jelas operasionalnya, mudah dipahami, sistem informasi yang fleksibel, bebas dari kesulitan, mudah diakses, mudah mengontrol, kejelasan pada sistem informasi, mahir bagi pengguna, adanya penilaian bahwa secara umum sistem informasi perpustakaan tersebut mudah digunakan.

b. Persepsi Kebermanfaatan

Merupakan pernyataan mengenai persepsi pengguna terhadap kegunaan sistem informasi perpustakaan. Indikatornya antara lain: mempercepat pekerjaan, meningkatkan produktifitas kerja, meningkatkan kinerja, meningkatkan efektifitas tugas, mendapatkan informasi yang dibutuhkan pengguna, adanya kebermanfaatan secara keseluruhan, mempermudah pekerjaan, adanya penilaian jika sistem informasi yang digunakan bermanfaat bagi perpustakaan dan pengguna.

c. Sikap Terhadap Penggunaan Sistem Informasi

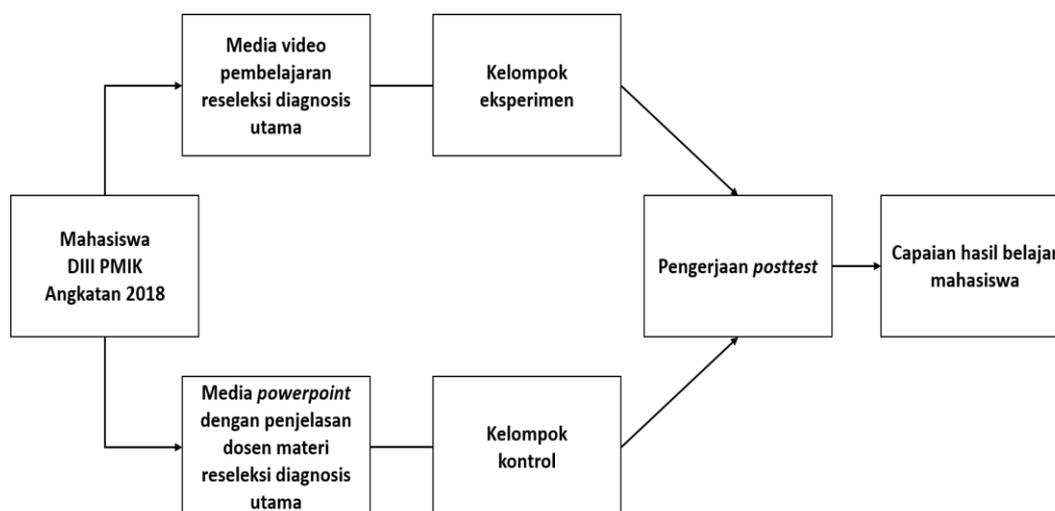
Merupakan sikap pengguna terhadap penggunaan sistem informasi perpustakaan yang terbentuk penerimaan ataupun penolakan. Jadi dalam konteks

sikap ini, pengguna akan menunjukkan sikapnya apakah ia menerima ataupun menolak terhadap sistem informasi perpustakaan tersebut.

d. Intensitas Perilaku Penggunaan Sistem Informasi

Merupakan niat perilaku pengguna untuk menggunakan sistem informasi, sehingga menjadi kecenderungan perilaku untuk tetap menggunakan sistem informasi perpustakaan tersebut. Inilah yang disebut fase penerimaan, karena pengguna menunjukkan sikap penerimaan terhadap penggunaan sistem informasi perpustakaan. Adanya niat positif pengguna untuk menggunakan sistem informasi diyakini akan mampu menggerakkan pengguna dalam menggunakan sistem informasi perpustakaan. Tingkat penggunaan sistem informasi pada pengguna dapat diprediksi dari sikap perhatiannya terhadap sistem informasi tersebut. Jadi ada semacam motivasi untuk menggunakan dan keinginan untuk memotivasi pengguna lainnya. Hal ini meliputi aspek antara lain: kognitif/cara pandang adanya ketertarikan terhadap sistem informasi, afektif dengan pernyataan pengguna untuk menggunakan sistem informasi, komponen yang berkaitan dengan perilaku yaitu adanya keinginan untuk tetap menggunakan sistem informasi yang ada.

B. Kerangka Konsep



Gambar 2. 2 Kerangka Konsep Penelitian

C. Hipotesis

1. H0

Tidak ada perbedaan antara rata-rata hasil belajar mahasiswa DIII PMIK Poltekkes Kemenkes Malang kelas 1A (kelompok eksperimen) dengan rata-rata hasil belajar kelas 1B (kelompok kontrol).

2. H1

Adanya perbedaan antara rata-rata hasil belajar mahasiswa DIII PMIK Poltekkes Kemenkes Malang kelas 1A (kelompok eksperimen) dengan rata-rata hasil belajar kelas 1B (kelompok kontrol).