

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pendekatan Pembelajaran

a. Definisi pendekatan pembelajaran

Pendekatan pembelajaran adalah sudut pandang terjadinya suatu proses pembelajaran yang sifatnya masih umum (Sanjaya, 2006). Pendekatan pembelajaran adalah tahap pertama pembentukan suatu ide dalam memandang dan menentukan objek kajian (Rusman, 2016). Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai rencana tahap awal untuk menentukan pelaksanaan proses pembelajaran dalam menerapkan perlakuan yang akan digunakan terhadap objek kajian.

b. Jenis-jenis pendekatan pembelajaran

Komponen utama dalam proses pembelajaran adalah guru dan siswa. Proses pembelajaran tidak akan berlangsung apabila kedua komponen ini tidak ada. Berdasarkan hal ini, maka pendekatan dalam pembelajaran dikelompokkan menjadi dua, yaitu pendekatan pembelajaran yang berfokus pada guru (*teacher centered learning*) dan pembelajaran yang berfokus pada siswa (*student centered learning*) (Kallen, 1998).

Pendekatan yang berfokus pada guru (*teacher centered learning*) adalah pembelajaran yang membuat siswa menjadi individu yang pasif sebagai penerima atau objek dalam proses belajar mengajar. Siswa hanya berperan untuk melakukan aktivitas berdasarkan adanya petunjuk dari guru. Guru sebagai pemberi informasi atau sumber belajar utama yang serba tahu.

Pendekatan yang berfokus pada siswa (*student centered learning*) adalah pembelajaran yang membuat siswa menjadi individu yang aktif sebagai subjek dalam proses pembelajaran. Mahasiswa dapat secara aktif terlibat dalam mengelola pengetahuannya, tidak hanya menekankan pada penguasaan materi tetapi juga dalam mengembangkan karakter siswa (*life long learning*). Pendekatan ini berorientasi pada siswa, manajemen, dan pengelolaannya ditentukan oleh siswa sendiri tidak bergantung pada guru. Guru berfungsi sebagai fasilitator dan evaluasi dilakukan bersama siswa. Siswa dan guru belajar bersama di dalam mengembangkan pengetahuan, dan keterampilan. Siswa dapat belajar tidak hanya dari perkuliahan saja tetapi dapat menggunakan berbagai cara dan kegiatan.

2. Strategi Pembelajaran

a. Definisi strategi pembelajaran

Strategi pembelajaran adalah perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Sanjaya, 2006). Strategi pembelajaran adalah suatu cara yang

sistematik dalam mengkomunikasikan isi pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Arsa, 2015). Strategi sebagai pola umum kegiatan antara guru dan murid dalam suatu kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan (Ngalimun, 2016). Strategi pembelajaran dari beberapa definisi dapat diartikan bahwa suatu perencanaan kegiatan pembelajaran yang digunakan pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

b. Jenis-jenis strategi pembelajaran

Memilih strategi pembelajaran yang dianggap paling tepat untuk mencapai sasaran. Strategi pembelajaran hendaknya dilandasi prinsip efisiensi dan efektivitas dalam mencapai tujuan pembelajaran dan tingkat keterlibatan peserta didik. Menurut Sanjaya (2006), Ngalimun (2016) dan Rusman (2016), jenis-jenis strategi pembelajaran dikelompokkan ke dalam strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*) atau pembelajaran ekspositori dan strategi pembelajaran *discovery* atau pembelajaran inkuiri.

Strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*) atau pembelajaran ekspositori adalah sistem pembelajaran di mana guru menyiapkan atau menyajikan materi secara rapi, sistematis, dan lengkap sehingga siswa hanya menerima, menyimak saja (Djamarah & Zain, 2014). Menurut Ngalimun (2016), strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*) atau pembelajaran ekspositori adalah pembelajaran yang diarahkan oleh guru, hal ini senada dengan yang

disampaikan oleh Sanjaya (2006) bahwa dalam strategi ekspositori bahan pelajaran disajikan kepada siswa dalam bentuk jadi dan siswa dituntut untuk menguasai bahan tersebut.

Strategi pembelajaran tidak langsung (inkuiri) atau pembelajaran *discovery* adalah bahan pelajaran dicari dan ditemukan sendiri oleh siswa melalui berbagai aktivitas, sehingga tugas guru lebih banyak sebagai fasilitator dan pembimbing bagi siswa (Sanjaya, 2006), hal yang sama juga disampaikan oleh Ngalimun (2016) bahwa peranan guru dalam strategi ini bergeser dari seorang penceramah menjadi fasilitator.

3. Metode pembelajaran

a. Definisi metode pembelajaran

Menurut Sanjaya (2006), metode adalah cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi. Metode diartikan sebagai cara-cara menyajikan bahan pelajaran pada peserta didik untuk tercapainya tujuan yang telah ditetapkan (Ngalimun, 2016). Menurut Arsa (2015) metode pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh guru agar proses belajar-mengajar siswa dapat tercapai sesuai dengan tujuan. Metode pembelajaran dari beberapa definisi dapat diartikan sebagai cara yang digunakan guru untuk melaksanakan strategi pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

b. Macam-macam metode pembelajaran

Metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memiliki peranan yang penting. Metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Berdasarkan jenis-jenis strategi pembelajaran yaitu strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*) atau pembelajaran ekspositori dan strategi pembelajaran *discovery* atau pembelajaran inkuiri.

Metode pembelajaran pada strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*) atau pembelajaran ekspositori adalah metode pembelajaran ceramah. Menurut Sanjaya (2006), metode ceramah adalah cara menyajikan pelajaran melalui penuturan secara lisan atau penjelasan langsung kepada sekelompok siswa, hal ini senada dengan yang disampaikan oleh Djamarah dan Zain (2014), dan Taniredja (2015), metode ceramah adalah sebuah bentuk interaksi melalui penerangan dan penuturan lisan dari guru kepada peserta didik. Menurut Arsa (2015), metode ceramah disebut juga dengan metode pembelajaran konvensional di mana pada metode ini guru dituntut lebih banyak berperan aktif (*teacher center*) dari pada siswa. Dari beberapa definisi metode ceramah pada strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*) atau pembelajaran ekspositori, dapat diartikan bahwa metode ceramah merupakan cara penyampaian materi oleh guru dengan penjelasan lisan secara langsung pada siswa.

Metode pembelajaran pada strategi pembelajaran *discovery* atau pembelajaran inkuiri adalah bahan pelajaran yang dicari atau ditemukan oleh siswa sendiri. Metode pembelajaran pada strategi pembelajaran ini, disebut juga dengan pembelajaran tidak langsung. Macam-macam metode pembelajaran pada strategi pembelajaran metode *discovery* atau pembelajaran inkuiri adalah metode *Self Directed Learning* (SDL), *Cooperative Learning* (CL), *Collaborative Learning* (CbL), *Contextual Instruction* (CI), *Project Based Learning* (PjBL), *Problem Based Learning* (PBL), dan Siklus belajar (Sukiman, 2015).

Metode *Self Directed Learning* (SDL) adalah suatu proses di mana siswa belajar berdasarkan inisiatif mereka sendiri untuk terlibat dalam pembelajaran, mengidentifikasi kebutuhan, mengembangkan dan merumuskan tujuan pembelajaran, mengidentifikasi sumber belajar, dan menilai hasil belajar (Rachmawati, 2006; Ranvar, 2015). *Self Directed Learning* (SDL) adalah proses belajar yang dilakukan atas inisiatif individu mahasiswa sendiri. Dosen hanya bertindak sebagai fasilitator yang memberi arahan, bimbingan, dan konfirmasi terhadap kemajuan belajar yang telah dilakukan mahasiswa (Sukiman, 2015). Dari beberapa definisi dapat diartikan bahwa metode *self directed learning* adalah suatu proses pembelajaran yang menuntut siswa untuk memiliki inisiatif dalam mengidentifikasi kebutuhan, mengembangkan dan merumuskan tujuan pembelajaran.

Metode *Cooperative Learning* (CL) adalah metode belajar berkelompok yang dirancang oleh dosen untuk memecahkan suatu masalah atau kasus suatu tugas (Sukiman, 2015). Menurut Rusman (2013), pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Dari beberapa definisi dapat disimpulkan bahwa metode *cooperative learning* di mana siswa bekerja sama dalam menyelesaikan tugas-tugas terstruktur dengan membentuk kelompok-kelompok yang heterogen.

Metode *Collaborative Learning* (CbL) adalah suatu proses belajar siswa dengan membentuk kelompok untuk memperoleh pengetahuan dan mencapai tujuan pembelajaran di bawah bimbingan guru (Sudibyo et al, 2016). *Collaborative Learning* (CbL) adalah metode belajar yang menitikberatkan pada kerja sama antarsiswa yang didasarkan pada konsensus yang dibangun sendiri oleh anggota kelompok (Sukiman, 2015). Dapat disimpulkan bahwa *collaborative learning* (CbL) adalah metode pembelajaran di mana siswa saling bekerjasama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan adanya bimbingan dari guru.

Metode *Contextual Instruction* (CI) adalah metode pembelajaran yang menekankan adanya keterlibatan siswa dalam

menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata (Sanjaya, 2006). *Contextual Instruction* (CI) adalah konsep belajar yang membantu dosen mengaitkan isi mata kuliah dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari dan memotivasi mahasiswa untuk membuat keterhubungan antara pengetahuan dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari (Sukiman, 2015).

Contextual Instruction (CI) adalah suatu proses pembelajaran yang membuat siswa aktif dalam mempelajari konsep dan mengaitkannya dengan kehidupan nyata (Rusman, 2016). Dari beberapa definisi dapat disimpulkan bahwa *Contextual Instruction* (CI) adalah suatu metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara penuh dalam proses belajar dengan mengaitkan materi atau konsep yang dipelajari berdasarkan dunia nyata.

Metode *Project Based Learning* (PjBL) adalah tugas-tugas kompleks yang didasarkan pada pertanyaan-pertanyaan yang menantang atau permasalahan yang melibatkan para siswa di dalam desain, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, atau aktivitas investigasi dan akhirnya menghasilkan produk-produk nyata (Arsa, 2015). *Project Based Learning* (PjBL) adalah suatu cara penyajian materi pembelajaran yang berawal dari suatu masalah dan dibahas dari berbagai sudut pandang yang berhubungan dan diperoleh pemecahan secara keseluruhan dan bermakna (Djamarah & Zain, 2014).

Dari beberapa definisi dapat disimpulkan bahwa *Project Based Learning* (PjBL) adalah metode pembelajaran yang digunakan untuk melibatkan siswa aktif dalam memecahkan masalah dari tugas-tugas yang diberikan sehingga menghasilkan suatu produk nyata.

Metode *Problem Based Learning* (PBL) adalah salah satu pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa untuk memecahkan suatu masalah melalui metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah (Ngalimun, 2016). PBL adalah mahasiswa melakukan pencarian atau penggalian informasi dengan memanfaatkan masalah untuk dapat dipecahkan (Sukiman, 2015). PBL adalah metode yang berfokus kepada identifikasi permasalahan serta penyusunan kerangka analisis dan pemecahan (Alder & Milne, dalam Nursalam & Efendi, 2012).

PBL adalah metode mengajar yang membantu siswa keperawatan mengembangkan pemikiran kritis mereka dan kemampuan belajar untuk berkolaborasi dalam kelompok kecil (Mythili et al, 2015). PBL merupakan strategi pengajaran yang inovatif yang mengubah konteks pengajaran dan strategi yang secara luas digunakan dalam pendidikan keperawatan (Fish & Moore, 2005 dalam Al-Kloub et al, 2014).

PBL adalah pendekatan yang berpusat pada siswa di mana siswa yang memiliki masalah kehidupan nyata dirancang untuk memicu tanggapan yang tepat dan mengembangkan disposisi dalam konteks yang kompleks, beragam, dan situasi realistis (McGarry et al, 2011 dalam Yu et al, 2013). Dari beberapa definisi PBL dapat disimpulkan bahwa metode PBL merupakan suatu metode yang digunakan guru dengan adanya masalah dalam proses belajar, membuat siswa mencari dan menemukan cara untuk menyelesaikan masalah dari berbagai sumber yang dapat mengaktifkan berpikir kritis siswa.

Tujuan utama dari PBL tidak hanya pengetahuan tetapi perkembangan integral dari praktisi dalam pembelajaran. Mahasiswa adalah orang yang mengidentifikasi tujuan, melakukan, menemukan, dan rasa ingin tahu lebih banyak yang meningkatkan kapasitas kepemimpinan, komunikasi dan pengambilan keputusan, kreativitas, berpikir kritis dan bagaimana mendorong kerja sama tim (Hernando et al, 2014)

Model Siklus Belajar (*learning cycle*) adalah tahap-tahap pembelajaran atau fase kegiatan yang dibuat terstruktur dengan tujuan siswa dapat menguasai kompetensi-kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajaran dengan jalan berperan aktif (Astutik, 2012). Model Siklus Belajar (*learning cycle*) adalah kegiatan pembelajaran yang diorganisasi sedemikian rupa sehingga siswa dapat menguasai

kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajaran (Ngalimun, 2016; (Afifah et al, 2012). Dari beberapa definisi *learning cycle* dapat disimpulkan, model siklus belajar 5e merupakan proses pembelajaran yang menggunakan tahapan dalam kegiatannya dengan rancangan tugas yang terstruktur yang membuat siswa aktif dalam pembelajaran.

Tahap siklus belajar (*learning cycle*) terdiri dari lima tahap, yaitu *engagement*, *exploration*, *explanation*, *elaboration*, dan *evaluation* (Afifah et al, 2012; Jun et al, 2013; Piyayodilokchai et al, 2013; Liu et al, 2009). Pelaksanaan tahapan siklus belajar 5e dalam pembelajaran menempatkan guru sebagai fasilitator yang mengelola berlangsungnya tahapan-tahapan dalam siklus belajar 5e.

Tahap pertama dari siklus belajar adalah tahap *engagement*. Tujuan kegiatan pada tahap ini menghubungkan konsep inti pada pengalaman masa lalu siswa dan membuka kesalahpahaman mahasiswa, memunculkan rasa ingin tahu siswa tentang belajar masalah melalui serangkaian pertanyaan, memunculkan pengetahuan inti (konsep yang berkaitan dengan masalah), meningkatkan pertanyaan, menilai apa yang siswa pahami atau tidak mengerti melalui diskusi kelompok (Jun et al, 2013).

Kegiatan pada tahap *engagement* untuk menangkap perhatian siswa, merangsang pemikiran dan membantu mereka dalam mengakses pengetahuan sebelumnya (Seyhan & Morgil, 2007). Guru mengakses pengetahuan siswa sebelumnya dan membantu untuk terlibat dalam

sebuah konsep baru melalui penggunaan kegiatan pendek yang membangkitkan *antusiasme* dan akses pengetahuan sebelumnya, kegiatan harus membuat hubungan antara apa yang siswa tahu dan bisa lakukan, mengekspos konsep sebelumnya, dan mengatur pemikiran siswa terhadap hasil belajar pada topik (Piyayodilokchai et al, 2013).

Tahap *engagement*, dosen berusaha membangkitkan dan mengembangkan minat dan keingintahuan (*curiosity*) siswa terhadap topik yang akan diajarkan. Hal ini dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan tentang proses faktual dalam kehidupan sehari-hari (yang berhubungan dengan topik bahasan). Dengan demikian, siswa akan memberikan respon/jawaban, kemudian jawaban siswa tersebut dapat dijadikan pijakan oleh dosen untuk mengetahui pengetahuan awal siswa tentang pokok bahasan. Kemudian, guru perlu melakukan identifikasi ada/tidaknya kesalahan konsep pada siswa. Dalam hal ini guru harus membangun keterkaitan antara pengalaman siswa dengan topik pembelajaran yang akan dibahas (Afifah et al, 2012).

Tahap kedua pada siklus belajar adalah tahap *exploration*. Tujuan kegiatan pada tahap ini membangun pengalaman siswa melalui eksplorasi peristiwa atau situasi, mendorong siswa untuk bekerja bersama-sama dalam kelompok, mengamati bagaimana siswa berinteraksi, meminta pertanyaan untuk mengarahkan penyelidikan siswa ketika mereka menyimpang dari masalah (Jun et al, 2013). Siswa memprediksi dan membuat hipotesis, mengeksplorasi sumber daya dan

bahan, desain dan rencana, mengumpulkan data, membangun model, mencerminkan dan mengevaluasi (Seyhan & Morgil,2007).

Eksplorasi pengalaman memberikan siswa seperangkat pengalaman di mana konsep kesalahpahaman, proses, dan keterampilan tercermin dan memfasilitasi perubahan konseptual, siswa memiliki kesempatan untuk membandingkan ide-ide yang mengidentifikasi kekurangan dari konsep saat ini, mengeksplorasi pertanyaan dan kemungkinan, dan melaksanakan penyelidikan awal (Piyayodilokchai et al, 2013). Guru memberikan siswa kegiatan reflektif proses, dan keterampilan, siswa menggunakan pengetahuan sebelumnya untuk menghasilkan ide-ide baru untuk mengeksplorasi pertanyaan dan kemungkinan, dan untuk melaksanakan penyelidikan awal (Stamp & O'Brien, 2005 dalam Liu et al, 2009).

Tahap eksplorasi dilakukan dengan membentuk kelompok-kelompok, kemudian diberi kesempatan untuk bekerja sama dalam kelompok tanpa pembelajaran langsung dari dosen. Dalam kelompok ini siswa didorong untuk menguji hipotesis dan atau membuat hipotesis baru, mencoba alternatif pemecahannya dengan teman sekelompok, melakukan dan mencatat pengamatan serta ide-ide atau pendapat yang berkembang dalam diskusi. Pada tahap ini dosen berperan sebagai fasilitator dan motivator. Pada dasarnya tujuan tahap ini adalah mengecek pengetahuan yang dimiliki siswa apakah sudah

benar, masih salah, atau mungkin sebagian salah, sebagian benar (Afifah et al, 2012).

Tahap ketiga dalam siklus belajar adalah tahap *explanation*. Pada tahap ini, dosen dituntut mendorong siswa untuk menjelaskan suatu konsep dengan kalimat/pemikiran sendiri, meminta bukti dan klarifikasi atas penjelasan siswa, dan saling mendengar secara kritis penjelasan antar siswa atau dosen. Dengan adanya diskusi tersebut, dosen memberi definisi dan penjelasan tentang konsep yang dibahas, dengan memakai penjelasan siswa terdahulu sebagai dasar diskusi (Afifah et al, 2012).

Tujuan kegiatan pada tahap *explanation* yaitu meminta siswa melakukan tindakan atau proses dalam konsep, atau keterampilan yang direncanakan, komprehensif dan jelas, siswa mempresentasikan dan melakukan *role play* (bermain peran) dari proses untuk menyelesaikan masalah keperawatan, menghadirkan intervensi keperawatan termasuk interaksi awal dan melakukan wawancara riwayat kesehatan pasien dengan rencana aksi yang ditetapkan melalui diskusi kelompok, memperbaiki kesalahan dalam rencana keperawatan, dan memperluas pemahaman mereka mengapa intervensi keperawatan diperlukan untuk menyelesaikan masalah keperawatan (Jun et al, 2013). Siswa terlibat dalam analisis eksplorasi mereka, pemahaman diklarifikasi dan dimodifikasi karena kegiatan reflektif (Seyhan & Morgil, 2007).

Tahap *explanation* memfokuskan perhatian siswa pada aspek tertentu dari keterlibatan dan eksplorasi pengalaman mereka dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk menunjukkan pemahaman konseptual mereka, proses keterampilan atau perilaku (Piyayodilokchai et al, 2013). Guru memfokuskan perhatian siswa pada aspek tertentu dari keterlibatan mereka dan eksplorasi pengalaman, memberikan kesempatan bagi siswa untuk menunjukkan pemahaman atau keterampilan mereka (Stamp & O'Brien, 2005 dalam Liu et al, 2009).

Tahap keempat dalam siklus belajar adalah tahap *elaboration*. Tujuan kegiatan pada tahap ini yaitu melibatkan siswa dalam pengalaman lebih lanjut, menerapkan konsep pada situasi, mengharapkan para siswa untuk menggunakan definisi dan penjelasan sebelumnya, mendorong siswa untuk menerapkan konsep dan keterampilan untuk situasi baru, siswa melakukan praktek dengan pasien standar (simulasi situasi klinis nyata), memberikan rencana asuhan keperawatan pada situasi klinis yang realistis melibatkan pasien standar (Jun et al, 2013). Tantangan guru untuk memperluas pemahaman dan keterampilan konseptual siswa, melalui pengalaman baru siswa belajar untuk mengembangkan pemahaman dan keterampilan yang lebih luas dan lebih dalam, dan mungkin memperoleh informasi tambahan, siswa menerapkan pemahaman mereka tentang konsep dengan melakukan kegiatan tambahan (Stamp & O'Brien, 2005 dalam Liu et al, 2009).

Pada tahap *elaboration* siswa menerapkan konsep dan keterampilan yang telah dipelajari dalam situasi baru atau konteks yang berbeda. Dengan demikian, siswa akan dapat belajar secara bermakna, karena telah dapat menerapkan/mengaplikasikan konsep yang baru dipelajarinya dalam situasi baru (Afifah et al, 2012).

Tahap kelima dalam siklus belajar adalah tahap *evaluation*. Tujuan kegiatan pada tahap ini yaitu mengamati konsep dan keterampilan baru siswa, menilai siswa, memberikan hasil dari proses sehingga siswa jelas dapat memahami pengetahuan baru dan keterampilan yang mereka peroleh (Jun et al, 2013). Tahap *evaluation* harus berlangsung sepanjang pengalaman belajar, guru harus mengamati pengetahuan dan/atau keterampilan, penerapan konsep-konsep baru dan perubahan dalam pemikiran (Seyhan & Morgil, 2007).

Tahap *evaluation* ini mendorong siswa untuk menilai pemahaman dan kemampuan mereka dan memberikan kesempatan bagi guru untuk mengevaluasi kemajuan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Piyayodilokchai et al, 2013). Guru mengevaluasi kemajuan siswa untuk mencapai tujuan instruksional dan siswa belajar untuk menilai pemahaman dan kemampuan mereka (Stamp & O'Brien, 2005 dalam Liuet al, 2009).

Pada tahap *evaluation*, guru dapat mengamati pengetahuan atau pemahaman siswa dalam menerapkan konsep baru. Siswa dapat

melakukan evaluasi diri dengan mengajukan pertanyaan terbuka dan mencari jawaban yang menggunakan observasi, bukti, dan penjelasan yang diperoleh sebelumnya. Hasil evaluasi ini dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi tentang proses penerapan siklus belajar yang sedang diterapkan, apakah sudah berjalan dengan baik, cukup baik, atau masih kurang (Afifah, 2012).

4. Kognitif

Taksonomi tujuan pendidikan terdapat 3 aspek (domain) yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor (Bloom 1956 dalam Sudijono, 2011; Hidayat, 2013). Domain kognitif adalah tujuan pendidikan yang berhubungan dengan kemampuan intelektual atau kemampuan berpikir seperti kemampuan mengingat dan kemampuan memecahkan masalah.

Bloom (1956) dalam Hidayat (2013) mengatakan domain kognitif terdiri dari enam tingkatan atau tataran yaitu pengetahuan (*knowledge*) adalah kemampuan mengingat dan kemampuan mengungkapkan kembali informasi yang sudah dipelajari, pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan untuk memberi arti pada suatu objek atau objek pembelajaran, penerapan (*application*) adalah kemampuan untuk menggunakan konsep, prinsip, prosedur pada situasi tertentu, analisis (*analysis*) adalah kemampuan menguraikan atau mengiris-iris suatu bahan pelajaran ke dalam bagian-bagian atau unsur-unsur serta hubungan antar bagian bahan, sintesis (*synthesis*) adalah kemampuan untuk menghimpun atau meramu bagian-bagian ke dalam suatu keseluruhan yang bermakna seperti

merumuskan tema, rencana atau melihat hubungan abstrak dari berbagai informasi yang tersedia, dan evaluasi (*evaluation*) adalah kemampuan memberikan pertimbangan (*judgement*) terhadap sesuatu, dan kemampuan memberikan suatu keputusan.

Anderson dkk dalam Hidayat (2013), mengklasifikasikan dimensi proses kognitif pada taksonomi Bloom menjadi enam kategori yaitu mengingat (*remember*) adalah menarik kembali informasi yang tersimpan dalam memori jangka panjang. Kategori ini mencakup dua macam proses kognitif yaitu mengenali (*recognizing*), dan mengingat (*recalling*), memahami (*understand*) adalah mengonstruksi makna atau pengertian berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki, atau mengintegrasikan pengetahuan yang baru ke dalam skema yang ada dalam pemikiran siswa.

Kategori ini mencakup tujuh proses kognitif yaitu menafsirkan (*interpreting*), memberikan contoh (*exemplifying*), mengklasifikasikan (*classifying*), meringkas (*summarizing*), menarik inferensi (*inferring*), membandingkan (*comparing*), dan menjelaskan (*explaining*), menerapkan (*apply*) adalah penggunaan suatu prosedur untuk menyelesaikan masalah atau mengerjakan tugas. Kategori ini mencakup dua proses kognitif yaitu menjalankan (*executing*), dan mengimplementasikan (*implementing*), menganalisis (*analyze*) adalah menguraikan suatu permasalahan atau objek kepada unsur-unsur dan menentukan keterkaitan antar unsur-unsur. Kategori ini mencakup tiga proses kognitif yaitu menguraikan (*differentiating*), mengorganisasi (*organizing*), dan menemukan pesan

tersirat (*attributing*), mengevaluasi (*evaluate*) adalah membuat suatu pertimbangan berdasarkan kriteria dan standar yang ada.

Kategori ini mencakup dua proses kognitif yaitu memeriksa (*checking*), dan mengkritik (*critiquing*), mencipta atau membuat (*create*) adalah menggabungkan beberapa unsur menjadi suatu bentuk kesatuan. Kategori ini mencakup tiga proses kognitif yaitu membuat (*generating*), merencanakan (*planning*), dan memproduksi (*producing*).

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Aspek pengetahuan atau ingatan dan pemahaman merupakan kognitif tingkat rendah dan aspek aplikasi, analisis, sintesis, serta evaluasi merupakan kognitif tingkat tinggi (Sudjana, 2016).

5. Afektif

Domain afektif berkenaan dengan sikap, nilai-nilai, dan apresiasi. Domain afektif memiliki lima tingkatan atau tataran yaitu penerimaan (*receiving*) adalah sikap kesadaran atau kepekaan seseorang terhadap gejala, kondisi, keadaan atau suatu masalah, merespon (*responding*) adalah kemauan untuk berpartisipasi aktif dalam suatu kegiatan seperti kemauan untuk menyelesaikan tugas tepat waktu, kemauan untuk mengikuti pelajaran, dan kemauan untuk membantu orang lain, menilai (*valuing*) adalah kemauan untuk memberi penilaian atau kepercayaan kepada gejala atau suatu objek, mengorganisasi (*organization*) adalah pengembangan

nilai ke dalam sistem organisasi termasuk hubungan antarnilai dan tingkat prioritas nilai-nilai, karakteristik nilai (*characterization of by values or value set*) adalah mengadakan sintesis dan internalisasi sistem nilai dengan pengkajian secara mendalam (Hidayat, 2013). Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi (Sudjana, 2016).

6. Psikomotor

Domain psikomotor adalah tujuan yang berhubungan dengan kemampuan keterampilan atau skill seseorang. Ada tujuh tingkatan yang termasuk ke dalam domain ini yaitu persepsi (*perception*) adalah kemampuan seseorang dalam memandang sesuatu yang dipermasalahkan, kesiapan (*set*) adalah kesiediaan seseorang untuk melatih diri tentang keterampilan yang direfleksikan dengan perilaku-perilaku khusus, meniru (*imitation*) adalah kemampuan seseorang dalam mempraktikkan gerakan-gerakan sesuai dengan contoh yang diamatinya, membiasakan (*habitual*) adalah kemampuan yang didorong oleh kesadaran dirinya walaupun gerakan yang dilakukannya masih seperti pola yang ada, menyesuaikan (*adaptation*) adalah kemampuan yang sudah disesuaikan dengan keadaan situasi dan kondisi yang ada, menciptakan (*organization*) adalah kemampuan seseorang untuk berkreasi dan menciptakan sendiri suatu karya (Hidayat, 2013).

Ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Terdapat enam aspek dalam ranah psikomotor

yaitu gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif (Sudjana, 2016).

7. Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor

Kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor dapat diperoleh siswa dengan memperhatikan adanya faktor-faktor yang dapat mempengaruhinya. Menurut Islamuddin (2012) & Syah (2016) Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor dibagi ke dalam tiga kelompok besar yaitu faktor intern, faktor ekstern dan faktor pendekatan belajar, sedangkan menurut Slameto (2013) dibagi ke dalam dua kelompok besar yaitu faktor intern dan faktor ekstern.

a. Faktor Intern

Faktor intern adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu sendiri. Faktor-faktor yang termasuk dalam faktor intern adalah faktor fisiologis, psikologis (Islamuddin, (2012); Syah (2016); Slameto (2013). Faktor fisiologis (jasmaniah) yaitu keadaan badan beserta bagiannya bebas dari penyakit (Islamuddin (2012); Syah (2016); Slameto (2013). Keadaan jasmani yang ditandai dengan adanya tingkat kebugaran dari organ-organ tubuh dapat mempengaruhi semangat siswa dalam mengikuti pelajaran.

Faktor psikologis yaitu hal-hal yang dapat mempengaruhi kuantitas maupun kualitas mahasiswa dalam memperoleh pelajaran.

Faktor psikologis memiliki beberapa faktor (aspek) yang mempengaruhi yaitu tingkat kecerdasan atau intelegensi, sikap, bakat, minat, dan motivasi siswa (Islamuddin, (2012); Syah (2016); Slameto, 2013).

Intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui atau menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat (Slameto, 2013). Intelegensi dimaknai dengan semakin tinggi tingkat intelegensi siswa maka semakin besar dalam meraih kesuksesan dan semakin rendah kemampuan intelegensi siswa maka semakin kecil peluang dalam meraih kesuksesan (Islamuddin (2012); Syah (2016).

Sikap adalah suatu tanda yang ditunjukkan siswa dalam merespon secara positif maupun negatif terhadap objek tertentu (Islamuddin (2012); Syah (2016). Hal ini diungkapkan juga oleh Slameto (2013) sikap atau kesiapan siswa dalam memberi respon atau adanya reaksi yang timbul dari dalam diri seseorang.

Bakat adalah adanya kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan di masa datang (Islamuddin (2012); Syah (2016), menurut Slameto (2013) bakat adalah seseorang yang memiliki kemampuan dalam belajar. Kemampuan akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih.

Minat adalah adanya suatu kecenderungan yang memunculkan kegairahan yang tinggi terhadap sesuatu hal. Menurut Slameto (2013) minat adalah suatu kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang akan diperhatikan secara terus-menerus dan disertai rasa senang.

Motivasi adalah keadaan seseorang yang mendorongnya untuk melakukan sesuatu (Islamuddin, 2012; Syah, 2016). Motivasi dibedakan menjadi motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah suatu keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang mendorongnya untuk belajar. Motivasi ekstrinsik adalah suatu keadaan yang berasal dari luar diri siswa yang juga mendorongnya untuk belajar.

b. Faktor ekstern

Faktor ekstern adalah faktor-faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor ekstern yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa menurut Slameto (2013) dibagi dalam tiga kelompok yaitu faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat. Menurut Islamuddin (2012) & Syah (2016) faktor ekstern dibagi dalam dua kelompok yaitu faktor sosial dan nonsosial. Faktor ekstern yang dikelompokkan oleh Slameto (2013) dikelompokkan dalam faktor sosial menurut Islamuddin (2012) dan Syah (2016).

Lingkungan sosial keluarga seperti sifat-sifat orangtua, ketegangan dalam keluarga serta demografi keluarga (letak rumah)

dapat mempengaruhi atau berdampak terhadap kegiatan belajar dan hasil yang dicapai siswa. Lingkungan sosial sekolah seperti guru, teman-teman sekelas dapat mempengaruhi semangat belajar siswa. Guru yang rajin dalam berdiskusi dapat menjadi pendorong yang positif bagi kegiatan belajar siswa. Lingkungan sosial masyarakat yaitu kehidupan masyarakat di sekitar siswa yang berpengaruh terhadap belajar siswa. Lingkungan siswa yang terdiri dari orang-orang terpelajar yang baik-baik akan mendidik anaknya, antusias dengan cita-cita masa depan anaknya akan membuat anak atau siswa terpengaruh juga ke hal-hal yang dilakukan oleh orang-orang lingkungannya. Pengaruh itu dapat mendorong semangat anak atau siswa untuk belajar lebih giat (Islamuddin (2012); Syah (2016); Slameto (2016).

Lingkungan nonsosial adalah yang termasuk di dalamnya seperti gedung sekolah, rumah tempat tinggal, dan waktu belajar yang digunakan siswa. Keadaan gedung dengan jumlah siswa yang banyak menuntut gedung harus memadai yang disediakan sekolah atau tempat siswa belajar. Kondisi rumah yang sempit dan perkampungan yang terlalu padat akan berpengaruh buruk terhadap kegiatan belajar siswa. Waktu sekolah adalah waktu terjadinya proses belajar mengajar di sekolah/kampus, memilih waktu belajar yang tepat akan memberi pengaruh yang positif terhadap belajar.

c. Faktor pendekatan belajar

Faktor pendekatan belajar adalah segala cara atau strategi yang digunakan siswa dalam mencapai efektivitas dan efisiensi proses belajar dengan materi tertentu. Faktor pendekatan belajar ini yaitu pendekatan *surface* atau *reproductive*, pendekatan *analitical* atau *deep* dan pendekatan *speculative* atau *achieving*.

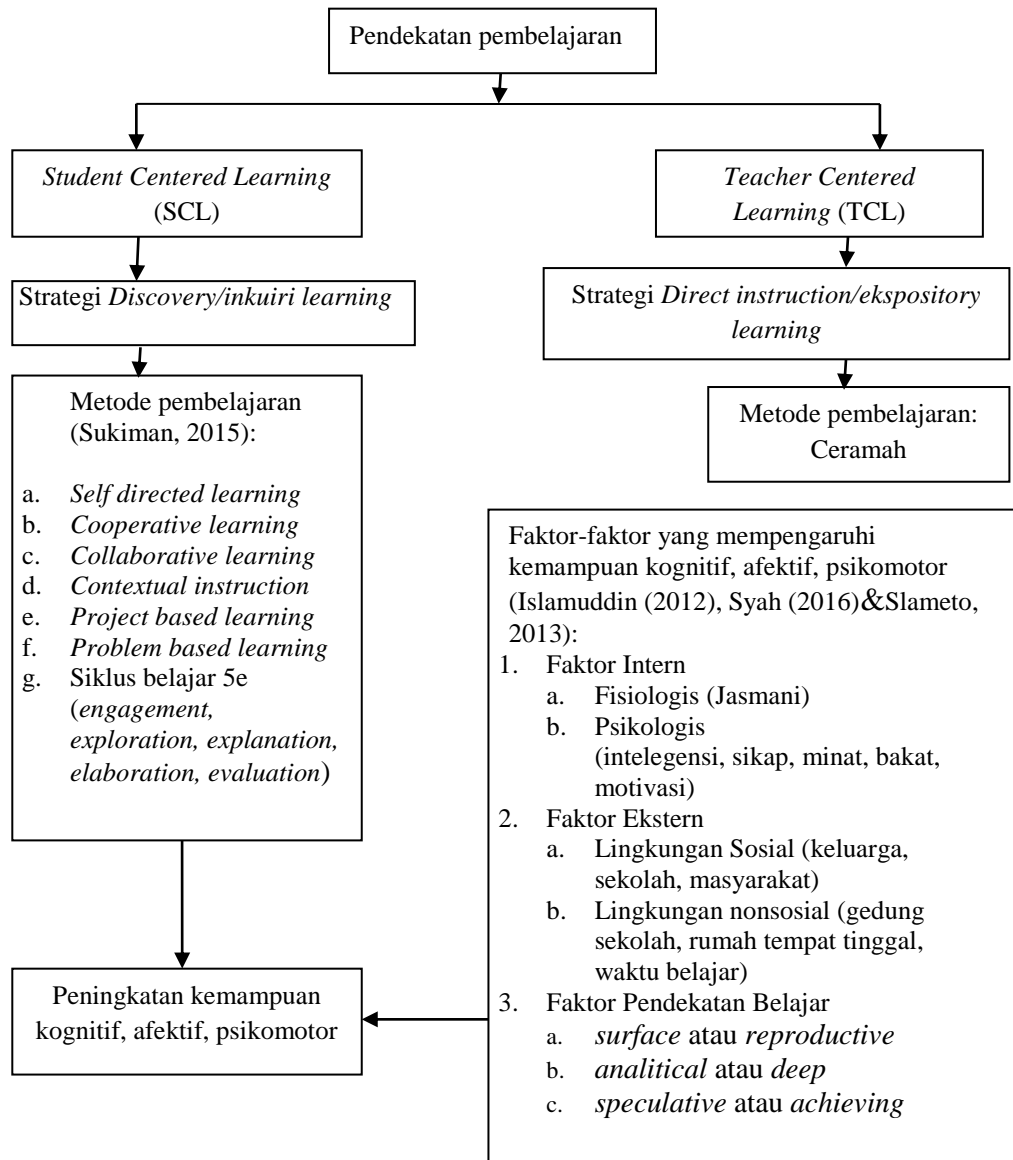
Pendekatan belajar *surface* atau *reproductive* merupakan pendekatan rendah dengan strategi menghafal, meniru, menjelaskan, dan meringkas. Siswa yang menggunakan pendekatan *surface* akan belajar karena adanya dorongan dari luar antara lain takut tidak lulus, oleh karena itu gaya belajarnya santai asal hafal dan tidak mementingkan pemahaman yang mendalam.

Pendekatan belajar *analitical* atau *deep* merupakan pendekatan sedang dengan strategi berpikir kritis, mempertanyakan, menimbang, dan berargumen. Siswa yang menggunakan pendekatan *deep* biasanya mempelajari materi karena memang ada rasa ketertarikan dan merasa membutuhkannya, oleh karena itu gaya belajarnya serius dan berusaha memahami materi secara mendalam serta memikirkan cara mengaplikasikannya.

Pendekatan belajar *speculative* atau *achieving* merupakan pendekatan tinggi dengan strategi sengaja mencari kemungkinan dan penjelasan baru serta berspekulasi dan membuat hipotesis. Siswa yang menggunakan pendekatan *achieving* memiliki ambisi yang besar

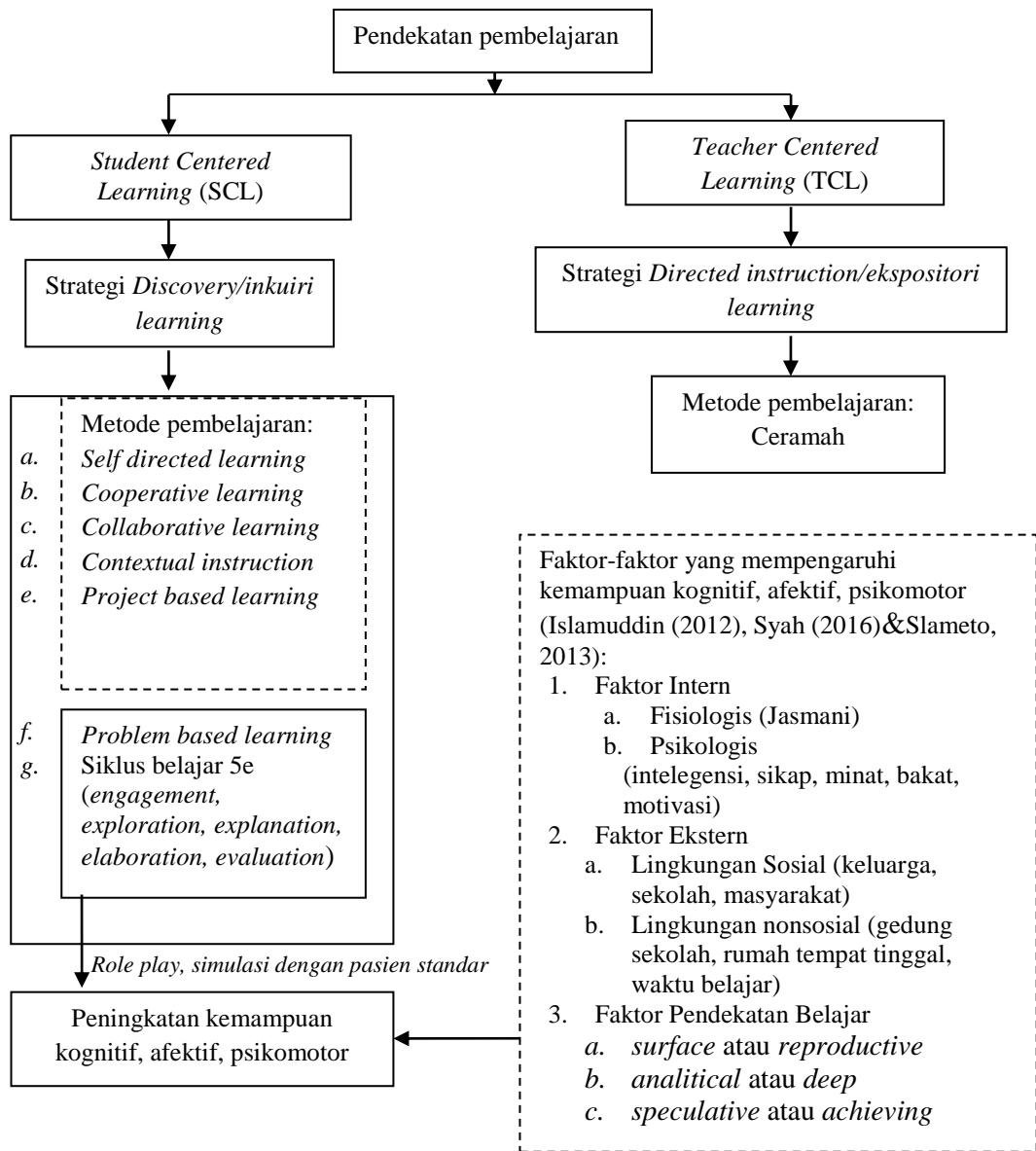
dalam meningkatkan prestasi belajarnya dengan cara meraih indeks prestasi setinggi-tingginya.

B. Kerangka Teori



Gambar 2.1 Kerangka Teori

C. Kerangka Konsep



Keterangan :

: diteliti

: tidak diteliti

Gambar 2.2 Kerangka Konsep

D. Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

Ha : Terdapat Pengaruh Model Siklus Belajar 5E Dengan PBL Terhadap Peningkatan Kognitif, Afektif, Psikomotor Mahasiswa D3 Keperawatan Dalam Mata Kuliah KMB Sistem Muskuloskeletal.