

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. *Blended Learning*

a. Pengertian

Blended berarti campuran atau kombinasi dan *learning* adalah perpaduan atau kombinasi dari berbagai pembelajaran baik *online* maupun *offline* (pembagian file dan tatap muka), pembelajaran atau pelatihan *blended learning* mengkombinasikan antara pembelajaran *face to face* dengan bantuan teknologi informasi dan komunikasi (Lalima, 2017). Karena *Blended Learning* lebih menekankan kepada penggabungan metode konvensional (*face to face*) dengan metode *online*, maka dari itu kesiapan keduanya adalah kunci utama keberhasilan dan kelancaran pembelajaran *daring* (Lalima, 2017).

Blended Learning menjadikan mahasiswa lebih fleksibel dalam belajar, karena materi pembelajaran yang telah disiapkan dosen tersimpan dalam format *e-learning* sehingga dapat diakses kapanpun dan dimanapun.

b. Teori yang mendasari *blended learning*

Pembelajaran dengan metode *blended learning* didasari oleh teori belajar menurut Rusman (2013) sebagai berikut :

1) Teori Kognitif

Teori kognitif memandang belajar sebagai proses pemfungsian unsur-unsur kognisi, terutama unsur pikiran, untuk dapat mengenal dan memahami stimulus yang datang dari luar.

2) Teori Konstruktivisme

Mahasiswa harus menemukan dan mentransformasikan informasi kompleks ke dalam dirinya sendiri dan mampu mengkonstruksikan pengetahuannya sendiri melalui interaksi dengan lingkungannya

c. Lima kunci *blended learning*

Pelaksanaan *blended learning* menurut Rusman (2013) terdapat lima kunci yaitu :

1) *Live Event* (Pembelajaran Tatap Muka)

Pembelajaran tatap muka atau secara sinkron dalam waktu sama tetapi dengan tempat yang berbeda seperti *virtual classroom*. Pola pembelajaran langsung masih menjadi pola utama yang digunakan dosen dalam mengajar. Pola pembelajaran ini perlu didesain sedemikian rupa untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Secara umum, ini merupakan kegiatan yang

dipimpin oleh instruktur dimana peserta didik dapat berpartisipasi pada waktu yang sama.

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

Mahasiswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja secara *daring*. Adapun konten pembelajaran dirancang sebaik mungkin yang bersifat teks maupun multimedia, seperti video animasi, simulasi, gambar, audio atau kombinasi semuanya. Selain itu pembelajaran mandiri juga dapat dikemas dalam bentuk buku, *via web*, *via mobile*, *streaming* audio, maupun *streaming* video. Pembelajaran juga dapat diakses melalui *e-book* dan kini bahan pembelajaran dapat dimuat melalui website sehingga mudah diunggah secara *online*.

3) *Collaboration* (Kolaborasi)

Kolaborasi antar dosen maupun kolaborasi antar mahasiswa. Kolaborasi ini dapat dikemas melalui perangkat-perangkat komunikasi seperti forum, *chat room*, diskusi, email, *website* dan sebagainya. Tentu saja kolaborasi diarahkan untuk konstruksi pengetahuan dan keterampilan melalui interaksi antara mahasiswa, mahasiswa dapat memperdalam materi, *problem solving*, *project based learning*, dll.

4) *Assesment* (Penilaian atau pengukuran hasil belajar)

Penilaian dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan kompetensi yang telah dikuasai oleh mahasiswa. Fasilitas yang dibentuk memberikan kemudahan *assesment* pembelajaran, sehingga memberikan kemudahan dan fleksibilitas peserta belajar

dalam melakukan *asesmen*. Pengukuran hasil belajar dapat dilakukan dengan kombinasi jenis pengukuran yang bersifat tes atau non-tes, sehingga memberikan kemudahan dan fleksibilitas peserta belajar mengikuti atau melakukan pengukuran.

5) *Performance Support Materials* (Dukungan bahan belajar)

Bahan ajar merupakan salah satu komponen penting dalam mendukung proses pembelajaran. Penggunaan bahan ajar akan menunjang kompetensi mahasiswa dalam menguasai suatu materi. Dalam pembelajaran dengan *blended learning* hendaknya dikemas dalam bentuk digital maupun cetak sehingga dapat diakses oleh peserta belajar baik secara *offline* maupun *daring (online)*. Penggunaan bahan ajar yang dikemas secara *daring (online)* sebaiknya juga mendukung aplikasi pembelajaran *daring (online)*. Bahan belajar disiapkan dalam bentuk digital, proses pembelajaran *online* dibantu dengan suatu *Learning/Content Management System (LCMS)* untuk mengelola materi pembelajaran dalam *e-learning*.

d. Manfaat penggabungan metode *luring* dan *daring*

Pandemi Covid-19 yang melanda Indonesia sejak kurang lebih satu tahun lalu telah mengubah cara hidup masyarakat termasuk metode pembelajaran bagi sekolah dan anak. Jika dahulu kegiatan belajar-mengajar lazim dilakukan secara tatap muka, namun akibat pandemi muncul metode dalam jaringan (*daring*) atau *online*. Ternyata metode pembelajaran *daring* ini juga mendorong konsep *blended learning*. Adapun beberapa manfaat penggabungan metode pembelajaran *luring* dan *daring* menurut Rusman (2013) sebagai berikut :

- 1) Lebih mudah melakukan tindak lanjut seperti penugasan yang diberikan secara *online* dapat dilakukan tindak lanjut saat *offline*
- 2) Saling melengkapi apa yang menjadi kelemahan pembelajaran *online* akan dilengkapi pada saat pembelajaran *offline*
- 3) Menghindari rasa bosan
- 4) Lebih seru dan menciptakan pengalaman belajar yang unik
- 5) Kolaborasi yang bagus

e. Karakteristik *blended learning*

Karakteristik *blended learning* menurut Lalima (2017) sebagai berikut :

- 1) Pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian model pembelajaran, gaya pembelajaran, serta berbagai media berbasis teknologi yang beragam
- 2) Sebagai sebuah kombinasi pembelajaran *face to face*, belajar mandiri *via online*
- 3) Pembelajaran yang didukung oleh kombinasi efektif dari cara penyampaian, cara mengajar dan gaya pembelajaran

f. Kelebihan dan kelemahan *blended learning*

Kelebihan dan kelemahan dari *blended learning* menurut Lalima (2017) adalah sebagai berikut :

- 1) Hemat waktu
- 2) Hemat biaya
- 3) Pembelajaran lebih efektif dan efisien
- 4) Peserta mudah dalam mengakses materi pembelajaran
- 5) Peserta didik leluasa mempelajari materi pelajaran secara mandiri
- 6) Peserta didik dapat melakukan diskusi di luar jam tatap muka
- 7) Hasil yang optimal serta meningkatkan daya tarik pembelajaran

Adapun kekurangan dari *blended learning* :

- 1) Sulit diterapkan apabila sarana dan prasarana tidak mendukung
- 2) Tidak meratanya fasilitas yang dimiliki peserta
- 3) Akses internet yang tidak merata di setiap tempat dan lain sebagainya

2. Pembelajaran *Daring / Online learning*

a. Pengertian pembelajaran *daring / online*

Pembelajaran *online* merupakan proses pembelajaran yang menggunakan media elektronik khususnya dengan menggunakan internet sebagai sistem pembelajaran. Pembelajaran *online* menurut Daryanto (2016) adalah metode pembelajaran dengan menggabungkan antara teknologi dan multimedia.

Pembelajaran *online* menurut Michael (2013) yaitu pembelajaran yang disusun ialah dengan tujuan menggunakan suatu sistem elektronik atau perangkat keras seperti *smartphone*, laptop, komputer sehingga mampu mendukung suatu proses pembelajaran.

Dari penjelasan sebelumnya bisa disimpulkan bahwa pembelajaran *online* merupakan model pembelajaran yang menggunakan sistem elektronik yang dilakukan tanpa harus melakukan tatap muka antara pengajar dengan pendidik.

b. Berdasarkan jenis pembelajaran daring

Pembelajaran daring menurut Chaeruman (2017) dapat dibedakan menjadi dua yakni jenis pembelajaran daring sinkron dan pembelajaran daring asinkron :

1) Pembelajaran Sinkron

Chaeruman berpendapat bahwa pembelajaran sinkron, siswa dan guru berada di tempat yang sama pada waktu yang sama. Ini mirip dengan kelas tatap muka. Salah satu contoh pembelajaran sinkron adalah ketika siswa dan guru berpartisipasi dalam kelas melalui aplikasi web conference. Ini menciptakan ruang kelas virtual yang memungkinkan siswa mengajukan pertanyaan dan para guru menjawab secara instan. Secara keseluruhan, pembelajaran yang sinkron memungkinkan siswa dan guru untuk berpartisipasi dan belajar secara langsung dan terlibat dalam diskusi langsung.

Keuntungan: Interaksi pembelajaran yang segera sehingga meningkatkan kedekatan antara dosen dan mahasiswa serta menghindari peran terisolasi, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan meminimalisir kesalahpahaman akibat komunikasi yang kurang.

Kelemahan : Membutuhkan mahasiswa dan dosen hadir di waktu yang bersamaan, sehingga menyulitkan penjadwalan dan dosen maupun mahasiswa dapat mengalami kendala akibat internet yang tidak kuat.

2) Pembelajaran asinkron

Pendekatan asinkron adalah pendekatan belajar mandiri dengan interaksi asinkron untuk mendorong pembelajaran. Email, papan diskusi online, wikipedia, dan blog adalah sumber daya yang mendukung pembelajaran asinkron. Beberapa kegiatan pembelajaran asinkron yang umum adalah berinteraksi dengan *Learning Management System* (LMS), berkomunikasi menggunakan email, dan memposting di forum diskusi.

Keuntungan: Fleksibilitas waktu bagi dosen dan mahasiswa sehingga proses pembelajaran dapat disesuaikan dengan kondisi masing-masing.

Kelemahan: Adanya *delay* dalam interaksi dengan mahasiswa kurang merasa dekat dengan dosen dan kurangnya interaksi langsung yang dapat menyebabkan perbedaan pemahaman.

Proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan tersebut menjadikan peserta didik tetap aktif baik dalam kegiatan pembelajaran sinkron (tatap maya) maupun asinkron baik mandiri maupun kelompok. Selain peserta didik lebih memahami materi yang diberikan secara langsung melalui tatap maya peserta didik juga lebih memahami dalam menyelesaikan tugas mandiri.

Efektifitas pembelajaran daring untuk pencapaian kompetensi peserta didik tetap dapat dicapai dengan baik. Peserta didik juga tetap

merasakan proses pembelajaran seperti yang biasa dilakukan yaitu mendapatkan bimbingan dan arahan tentang materi yang disampaikan, dapat bertanya secara langsung, berinteraksi secara langsung baik dengan guru maupun teman yang lain dalam waktu yang bersamaan.

c. Karakteristik Pembelajaran *daring / online*

Pembelajaran dengan memanfaatkan sosial media merupakan salah satu pembelajaran yang sedang berkembang dalam dunia Pendidikan di Indonesia. Pembelajaran *online* dalam penerapannya mempunyai karakteristik sendiri.

Darmawan (2014) mengatakan pembelajaran *online* mempunyai karakteristik seperti :

- 1)Memanfaatkan jasa teknologi antara pengajar dan pendidik dengan mudah tanpa dibatasi hal-hal protokoler.
- 2)Memanfaatkan jasa teknologi antara pengajar dan pendidik dengan mudah tanpa dibatasi hal-hal protokoler.
- 3)Memanfaatkan teknologi.
- 4)Menggunakan bahan ajar yang bersifat mandiri dan disimpan dalam komputer sehingga bisa diakses oleh pendidik dan pengajar kapan dan dimana saja.

5) Memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar dan hal yang berkaitan dengan administrasi komputer dapat dilihat setiap saat di komputer.

d. Kelebihan dan kekurangan pembelajaran *daring / online*

Pembelajaran *online* mempunyai beberapa keunggulan yang dapat dimiliki tentunya mempunyai dampak yang berbeda dikarenakan individu tidak memiliki kondisi yang sama. Keuntungan pembelajaran *online* pembelajaran yang bersifat mandiri sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih dengan menggunakan teks, video, audio, dan animasi. Kelebihan yang lain dalam pembelajaran *online* meningkatkan interaksi antara mahasiswa dengan dosen yang dilakukan dimana dan kapan saja, menjangkau mahasiswa dalam wilayah yang luas, memudahkan menyimpan dan menyempurnakan materi. Keuntungan yang didapatkan dalam pembelajaran *daring* mahasiswa bisa mahir dalam ilmu teknologi dan pengalaman baru dalam pembelajaran.

Pembelajaran online memiliki kelemahan, beberapa faktor penghambat pembelajaran *online*, penggunaan alat elektronik yang cukup lama akan berdampak buruk bagi kesehatan seperti sakit pada leher, bahu dan tulang belakang karena punggung terus menahan tubuh ketika duduk terlalu lama, jaringan internet tidak stabil dan banyak kendala yang dihadapi seperti sinyal, tidak mempunyai alat elektronik dan kurang layaknya fasilitas lain dalam mendukung pembelajaran *online* dan banyak

mahasiswa yang mudah bosan dan jenuh akibat pembelajaran yang dilakukan secara *online* (Michael, 2013)

e. Manfaat pembelajaran *daring / online*

Pembelajaran *online* mampu membuat suasana baru dalam proses belajar mengajar, apabila pembelajaran *online* dimanfaatkan dengan baik maka hasil belajar akan menjadi maksimal, berikut Rohmah (2016) menjelaskan manfaat dari pembelajaran *online* seperti:

- 1) Pembelajaran *online* dapat mempersingkat waktu dan membuat biaya pembelajaran lebih ekonomis
- 2) Pembelajaran *online* lebih mempermudah pemaparan bahan materi dengan pelajar
- 3) Pelajar dapat saling bertukar informasi dan mengakses materi setiap saat bisa membaca secara berulang
- 4) Dengan pembelajaran *online* pengetahuan yang didapat tidak hanya didapat dari pembelajaran di kelas tetapi juga dari *internet* sehingga pelajar tidak pasif dalam menerima materi tetapi juga aktif.

f. Model pembelajaran *daring / online*

Artikel yang dituliskan oleh Rohmah (2016) pembelajaran *online* dapat menaikkan kreativitas dengan mengandalkan teknologi dan internet, yang dimana mereka tidak hanya bersumber pada satu titik melainkan dari berbagai sumber.

Untuk model pembelajaran *online* membutuhkan berbagai macam komponen, seperti:

- 1) *Hardware*, seperti komputer, laptop, netbook, maupun *smartphone*
- 2) *Software*, berupa aplikasi seperti *Learning Management System (LMS)*, *Learning Content Management System (LCMS)*, *Social Learning Network (SLN)*
- 3) Infrastruktur seperti jaringan seperti intranet atau internet
- 4) Konten pembelajaran
- 5) Strategi komunikasi pemanfaatan pembelajaran *online*

g. Efektivitas Pembelajaran *daring / online*

Kunci efektivitas dari pembelajaran *online* yang diungkapkan Irfan (2020) adalah sebagai berikut :

- 1) Pengajar harus kreatif dalam membuat perencanaan supaya peserta didik dan pendidik tidak mudah bosan
- 2) Pendidik harus mampu memanfaatkan media *online*, serendah-rendahnya *WhatsApp (WA)*. Harus ada proses di dalamnya selayaknya bentuk kegiatan belajar-mengajar
- 3) Mampu menyajikan pembelajaran yang terencana dan efektif dalam keterbatasan waktu
- 4) Pengajar harus mampu menyatukan persepsi dan konsentrasi anak.
Gunakan grup untuk menyatukannya

5) Mampu melakukan perannya sebagai motivator, akselerator, komunikator, dan mediator

h. Pemanfaatan Teknologi Informasi Sebagai Pembelajaran *Online*

Pembelajaran *online* mampu mencapai tujuan Pendidikan dengan memanfaatkan teknologi informasi seperti komputer, laptop maupun *gadget* yang terhubung ke internet. Beberapa teknologi informasi yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran menurut Yuliani (2020) seperti:

- 1) *Zoom* sebagai salah satu aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran *daring* dengan mudah mempertemukan antara peserta didik dan pengajar secara virtual sehingga proses belajar mengajar bisa tersampaikan dengan baik.
- 2) *Google Class* merupakan salah satu kelas yang disediakan perusahaan besar seperti *google* dalam *google classroom* pengajar dengan mudah memberikan materi maupun tugas bahkan dapat memberikan batasan waktu dalam pengumpulan tugas.
- 3) *Google Class* merupakan salah satu kelas yang disediakan perusahaan besar seperti *google* dalam *google classroom* pengajar dengan mudah memberikan materi maupun tugas bahkan dapat memberikan batasan waktu dalam pengumpulan tugas.
- 4) *WhatsApp* adalah aplikasi yang paling populer, aplikasi ini gratis dan mudah digunakan.

5) *YouTube* adalah aplikasi untuk mengupload video, *youtube* juga sering digunakan sebagai sumber belajar dengan memvisualisasikan teknik dan materi pembelajaran yang baik melalui *youtube*.

Penggunaan *WhatsApp*, *Google Classroom*, *YouTube*, *Zoom* sangat bermanfaat dalam penyampaian materi dan tugas secara virtual. Peserta didik dan pengajar dapat berinteraksi secara mudah

STIKES BETHESDA YAKYUM

3. Pembelajaran *Luring*

a. Pengertian *Luring*

Luring merupakan singkatan dari ‘Luar Jaringan’ yang sedang trend untuk menggantikan kata *offline*. *Luring* adalah antonim dari kata *daring* atau dalam jaringan. Dengan demikian dapat disimpulkan *luring* adalah aktivitas yang dilakukan tanpa memanfaatkan internet. Internet merupakan suatu jaringan komunikasi menghubungkan media elektronik dengan media lainnya (Darmalaksana, 2020)

b. Manfaat pembelajaran *luring*

Pembelajaran *luring* sejatinya memberikan manfaat yang banyak meskipun tidak seefektif pembelajaran *daring* yang berbasis internet. Pembelajaran di kelas secara *face to face* dalam kondisi pandemi ini tidak dimungkinkan namun kita bisa mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran baik *daring* maupun *luring* (Darmalaksana, 2020)

c. Prinsip pembelajaran *luring*

Pembelajaran *luring* adalah upaya alternatif baik dari sisi pendidik maupun peserta didik untuk tetap dapat melaksanakan proses pembelajaran baik dimana *pandemi covid-19*. Terdapat beberapa prinsip dasar pembelajaran *luring* seperti kemudahan belajar, kerjasama yang

baik, tercapai tujuan pembelajaran, kesadaran belajar dan fleksibilitas (Darmalaksana, 2020).

d. Kelebihan dan kekurangan pembelajaran *luring*

Adapun kelebihan dan kekurangan dari pembelajaran *daring* menurut Darmalaksana (2020) antara lain :

- 1) Siswa menjadi lebih efektif dan antusias
- 2) Pemberian materi secara menyeluruh

Adapun kekurangan dari pembelajaran *luring* :

- 1) Tidak semua mahasiswa bisa ikut *luring* karena dibatasi
- 2) Fasilitas pembelajaran kurang memadai

4. Kompetensi Keterampilan

a. Pengertian

Kompetensi keterampilan adalah penilaian yang dilakukan terhadap peserta didik untuk menilai sejauh mana peserta didik mencapai kompetensi keterampilan dalam beraneka ragam pekerjaan serta \perpaduan antara pengetahuan, keterampilan dan nilai serta sikap dalam berpikir dan bertindak. Kunandar (2013) mendefinisikan ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan skill atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Psikomotorik berhubungan dengan hasil belajar yang

pencapaiannya melalui keterampilan sebagai hasil dari tercapainya kompetensi pengetahuan. Hasil belajar psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan dan kemampuan bertindak individu yang merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif dan hasil belajar afektif. Hasil belajar kognitif dan afektif akan menjadi hasil belajar psikomotorik apabila peserta didik telah menunjukkan perilaku atau perbuatan tertentu sesuai dengan makna yang terkandung dalam ranah kognitif dan afektif. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penilaian kompetensi keterampilan adalah penilaian yang dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi keterampilan dari peserta didik yang meliputi aspek imitasi, manipulasi, presisi, artikulasi, dan naturalisasi.

b. Ruang lingkup penilaian Kompetensi Keterampilan

Ruang lingkup kompetensi keterampilan terdapat 5 lima jenjang berpikir, yakni: imitasi, manipulasi, presisi, artikulasi, dan naturalisasi.

Berikut penjelasan masing-masing proses berpikir keterampilan psikomotorik menurut Kunandar (2013), yakni :

- 1) Imitasi : Imitasi adalah kemampuan melakukan kegiatan-kegiatan sederhana dan sama persis dengan yang dilihat atau diperhatikan sebelumnya.

- 2) Manipulasi : Manipulasi adalah kemampuan melakukan kegiatan-kegiatan sederhana yang belum pernah dilihat, tetapi berdasarkan pada pedoman atau petunjuk saja.
 - 3) Presisi : Kemampuan tingkat presisi adalah kemampuan melakukan kegiatan-kegiatan yang akurat sehingga mampu menghasilkan produk kerja yang tepat.
 - 4) Artikulasi : Kemampuan pada tingkat artikulasi adalah kemampuan melakukan kegiatan yang kompleks dan tepat sehingga hasil kerjanya merupakan sesuatu yang utuh.
 - 5) Naturalisasi : Kemampuan pada tingkat naturalisasi adalah kemampuan melakukan kegiatan secara reflek, yakni kegiatan yang melibatkan fisik saja sehingga efektivitas kerja tinggi.
- c. Teknik dan bentuk instrumen penilaian kompetensi keterampilan

Tes praktik adalah penilaian yang menuntut respons berupa keterampilan melakukan suatu aktivitas atau perilaku sesuai dengan tuntutan kompetensi. Penilaian digunakan untuk menilai ketercapaian kompetensi yang menuntut peserta didik melakukan tugas tertentu seperti: prakraktif dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melatih di laboratorium (Kunandar, 2013)

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi kompetensi keterampilan

Faktor-faktor yang mempengaruhi kompetensi keterampilan menurut Kunandar (2013) yaitu :

- 1) Keyakinan dan nilai-nilai
- 2) Keterampilan
- 3) Pengalaman
- 4) Karakteristik Kepribadian
- 5) Motivasi
- 6) Isu Emosional
- 7) Kemampuan Intelektual
- 8) Budaya Organisasi

e. Teknik dan bentuk instrumen penilaian kompetensi keterampilan

Tes praktik adalah penilaian yang menuntut respons berupa keterampilan melakukan suatu aktivitas atau perilaku sesuai dengan tuntutan kompetensi. Tes pukan sesuatu. Penilaian digunakan untuk menilai ketercapaian kompetensi yang menuntut peserta didik melakukan tugas tertentu seperti: prakraktif dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melatih di skill mahasiswa saat berada di laboratorium (Kunandar, 2013)

f. Kompetensi Keterampilan Keperawatan Medikal Bedah II

1) Sistem Neurobehavior

Ilmu yang mempelajari mengenai saraf dan berbagai kelainan yang terjadi. Sistem saraf terbagi menjadi 2 bagian yaitu Sistem Saraf Pusat (SSP) dan Sistem Saraf Tepi. Kedua bagian tersebut bersama mengatur berbagai aktivitas sehari-hari manusia seperti bernapas, berpikir, mengingat, dsb. Kompetensi Keterampilan KMB II diharapkan mahasiswa/i mampu melakukan pengkajian keperawatan, menyusun diagnosa, menyusun perencanaan dan melakukan intervensi keperawatan. Tindakan-tindakan yang dicapai pada sistem Neurologi :

- a) Pemeriksaan fisik pada pasien dengan gangguan sistem Neurobehavior
- b) Persiapan lumbal pungsi
- c) Memindahkan pasien dengan trauma atau gangguan pada vertebra dengan menggunakan *easy move*
- d) Memindahkan pasien dengan trauma atau gangguan pada vertebra dengan menggunakan *scoop stretcher*
- e) Memberikan pendidikan kesehatan pada pasien dengan trauma atau gangguan Neurobehavior

2) Sistem Imun Hematologi

Imun merupakan respon spesifik terhadap invasi organisme asing. Imunologi mempelajari mengenai imunitas atau kekebalan reaksi imun dalam tubuh. Kompetensi Keterampilan KMB II diharapkan mahasiswa/i mampu melakukan pengkajian keperawatan, menyusun diagnosa, menyusun perencanaan dan melakukan intervensi keperawatan.

Tindakan-tindakan yang dicapai pada sistem Imun Hematologi :

- a) Pemeriksaan fisik pada pasien dengan gangguan sistem Imun Hematologi
- b) Pengambilan darah arteri/AGD
- c) Teknik RL test atau *torniquet test*
- d) Teknik pelaksanaan pemakaian stocking varises
- e) Memberikan pendidikan kesehatan pada pasien dengan gangguan sistem imun hematologi

3) Sistem Integumen

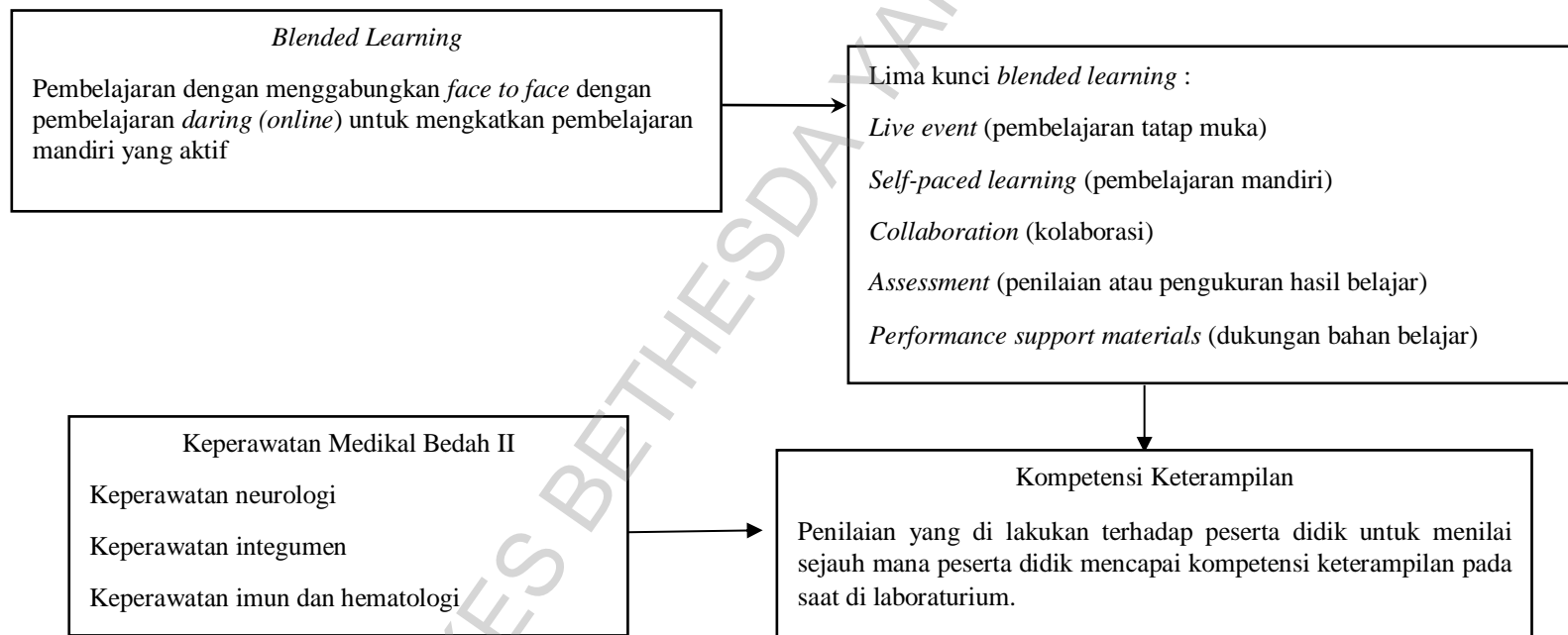
Integumen adalah sistem organ yang membedakan, memisahkan, melindungi terhadap lingkungan sekitar seperti, kulit, rambut, kuku, kelenjar keringat. Kulit terdiri dari 3 lapisan utama yaitu, lapisan epidermis, lapisan dermis dan lapisan subkutis.

- a) Pemeriksaan fisik pada pasien dengan gangguan sistem Integumen
- b) Melakukan teknik perawatan *skin grafting, flap, face lift*, Monoclonal Antibody (MAB), bedah plastik, *modern dressing* dan balneoterapi
- c) Melakukan teknik perawatan luka bakar

STIKES BETHESDA YAKKUM

B. Kerangka Teori

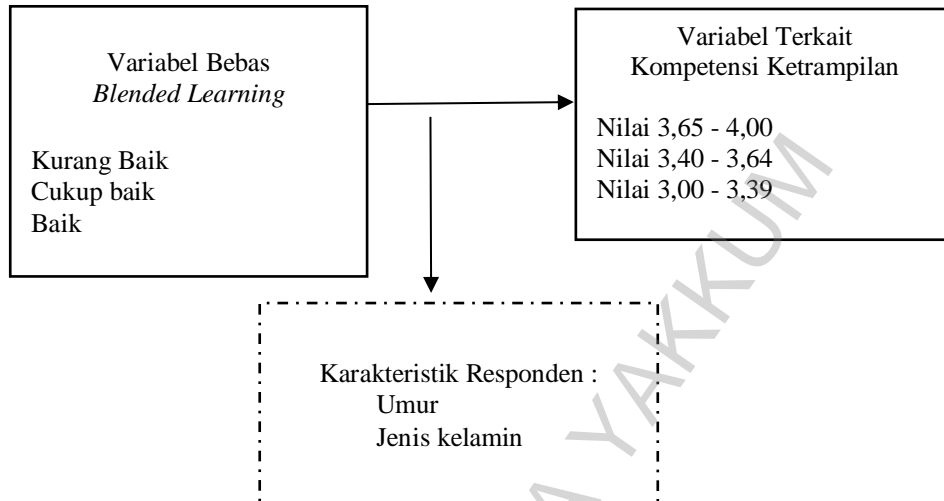
Kerangka teori dalam penelitian ini dijelaskan pada skema sebagai berikut :



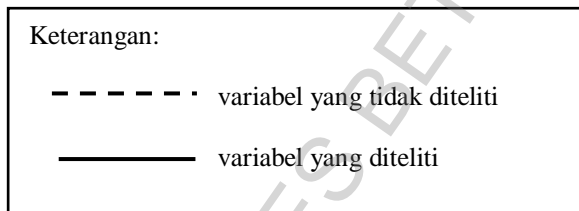
Kerangka Teori Skema 1
(Kunandar, 2013) (Lalima, 2017) (Rusman, 2013)

C. Kerangka Konsep

Kerangka konsep penelitian ini adalah sebagai berikut:



Skema 2
Kerangka Konsep



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Hipotesis Nol (H_0) : Tidak ada hubungan antara *blended learning* dengan pencapaian kompetensi keterampilan Keperawatan Medikal Bedah II mahasiswa STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta tahun 2022.
2. Hipotesis alfa (H_a) : Ada hubungan antara *blended learning* dengan pencapaian kompetensi keterampilan Keperawatan Medikal Bedah II mahasiswa STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta tahun 2022

E. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini ada 2 variabel *Blended Learning* dan Kompetensi Keterampilan Keperawatan Medikal Bedah II.

1. Definisi konseptual adalah sebuah unsur penelitian yang akan menjelaskan karakteristik masalah yang akan diteliti:

- a. *Blended Learning*

Pembelajaran atau pelatihan *blended learning* mengkombinasikan antara pembelajaran *face to face* dengan bantuan teknologi informasi dan komunikasi (Lalima, 2017).

- b. Kompetensi Keterampilan

Kompetensi keterampilan adalah penilaian yang dilakukan terhadap peserta didik untuk menilai sejauh mana peserta didik mencapai kompetensi keterampilan. Kunandar (2013) mendefinisikan ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan Psikomotorik

berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan sebagai hasil dari tercapainya kompetensi pengetahuan.

STIKES BETHESDA YAKKUM

2. Definisi Operasional

Tabel 2
Definisi Operasional

NO	Variabel	Definisi Operasional	Cara Ukur	Hasil Ukur	Skala
1.	Variabel bebas <i>Blended Learning</i>	<i>Blended Learning</i> merupakan proses belajar mengajar dengan metode pembelajaran atau pelatihan dengan mengkombinasikan antara pembelajaran <i>face to face</i> dengan pembelajaran secara <i>online</i> yang diukur dengan menggunakan kuesioner yang terdiri dari lima kunci <i>blended learning</i> yaitu <i>Live event</i> (pembelajaran tatap muka), <i>Self-paced learning</i> (pembelajaran mandiri), <i>Collaboration</i> (kolaborasi), <i>Assessment</i> (penilaian atau pengukuran hasil belajar) dan <i>Performance support materials</i> (dukungan bahan belajar) pada mahasiswa prodi Sarjana Keperawatan reguler semester IV STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta yang akan diukur dengan menggunakan kuesioner pada Juni tahun 2022.	Pengukuran <i>blended learning</i> akan diukur dengan pemberian kuesioner 16 pertanyaan menggunakan <i>skala Likert</i> dengan bentuk pernyataan positif. Sangat setuju : 5 Setuju : 4 Ragu : 3 Tidak setuju : 2 Sangat tidak setuju : 1	Hasil ukur ditentukan dengan menggunakan rumus (Widoyoko, 2014) : Interval = Skor tertinggi – skor terendah . Skor kategori Skor kategori Hasil perhitungan skor <i>blended learning</i> dihitung dengan: $(80 - 16)/3$ Jadi interval nya 21 Jawaban dari hitungan di atas dibagi dalam 3 kategori sebagai berikut : 1. Kurang Baik 16 - 36 2. Cukup Baik 37 - 58 3. Baik 59 - 80	<i>Ordinal</i>

2.	Variabel terikat Kompetensi keterampilan Keperawatan Medikal Bedah II	Kompetensi keterampilan merupakan penilaian yang dilakukan terhadap peserta didik untuk menilai sejauh mana peserta didik mencapai kompetensi keterampilan pada saat di laboratorium dengan sistem neurologi, sistem integumen dan sistem imun dan hematologi yang dilakukan mahasiswa prodi Sarjana Keperawatan reguler mahasiswa semester IV STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta kompetensi keterampilan dilakukan secara <i>offline</i> di laboratorium STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta untuk memenuhi syarat praktik klinik di Rumah Sakit.	Pengukuran kompetensi keterampilan akan diukur dengan melihat penilaian kompetensi mahasiswa semester IV TA 2022/2023 dalam melakukan pre klinik di laboratorium jumlah nilai rata-rata kompetensi keterampilan Keperawatan Medikal Bedah II melalui prodi.	Skor kompetensi keterampilan dikategorikan : Nilai terendah 3,00 Nilai tertinggi 4,00 Dibagi sebagai berikut : 1. Nilai 3,65 - 4,00 2. Nilai 3,40 - 3,64 3. Nilai 3,00 - 3,39	Interval