



Strategi Pembelajaran *Blended Learning* terhadap Kemampuan Konsep dan Prosedur *Physical Examination* pada Mahasiswa Keperawatan

Nurul Laili¹, Wahyu Tanoto²

¹² Keperawatan, STIKES Karya Husada Kediri

Email: nurullaili230279@gmail.com

Artikel info

Article history:

Received: Juli-2020

Revised: Agustus-2020

Accepted: Agustus-2020

Publish: September-2020

DOI: doi.org/10.31960/ijolec.v3i1.585

Abstract. The research objective was to determine the comparison of students' abilities in understanding concepts and procedures using the blended learning method. The research method used is a quasi experimental design with a post-test-only non-equivalent control group approach, the analysis technique uses the Mann-Whitney test by comparing the results of student scores between those using conventional learning methods and those using blended learning, the research results are that there are differences. meaningful (p-value = 0,000). Blended learning is effective for improving student learning outcomes in understanding concepts (cognitive) and procedures (skills / psychomotor). The balance between the use of educational technology with conventional learning / humanistic interactions has a positive impact on motivation and the achievement of the expected abilities and competencies in learning.

Abstrak. Tujuan penelitian adalah mengetahui perbandingan kemampuan mahasiswa dalam memahami konsep dan prosedural dengan menggunakan metode blended learning. Metode penelitian yang di gunakan adalah quasi eksperimental design dengan pendekatan post test-only non equivalent control group, tehnik analisa menggunakan uji Mann-Whitney dengan membandingkan hasil nilai mahasiswa antara yang menggunakan metode belajar konvensional dan yang menggunakan blended learning, didapatkan hasil penelitian adalah adanya perbedaan yang bermakna (p-value = 0,000). Blended learning efektif untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar mahasiswa dalam memahami konsep (kognitif) dan prosedur (skill/psikomotor). Keseimbangan penggunaan teknologi pendidikan dengan pembelajaran konvensional/ interaksi humanistik memberikan dampak positif terhadap motivasi dan tercapainya kemampuan serta kompetensi yang diharapkan dalam pembelajaran.

Keywords:

Blended

Learning;

Physical

Examination;

Corresponden author:

Nurul Laili

Alamat: Jalan Soekarno Hatta No 7 Pare Kediri,

Email: nurullaili230279@gmail.com



artikel dengan akses terbuka dibawah licensi CC BY-NC-4.0

PENDAHULUAN

Era perkembangan IPTEK sangatlah pesat, salah satunya dalam konteks pembelajaran bersistem online. Sistem pendidikan saat ini berada dalam tahap transisi, yaitu dengan sistem konvensional menuju ke era digital (Dangwal 2017). Untuk memenuhi tantangan pada era digital (4.0) seorang tenaga pengajar yang dalam hal ini adalah seorang dosen haruslah memiliki suatu inovasi dalam melakukan kegiatan belajar dan mengajar. Salah satu inovasi tehnik pembelajaran dan lingkungan belajar, yaitu dengan melibatkan penggunaan teknologi melalui sistem *Blended Learning*.

Pendekatan pedagogis yang inovatif dapat dengan cepat di anut melalui proses. Pengenalan *blended learning* (kombinasi dari pengajaran tatap muka dan pembelajaran online) merupakan inisiatif bagian dari inovasi terutama di negara berkembang untuk menghadapi tantangan dalam meningkatkan pembelajaran yang efektif. Model pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang mempengaruhi efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan seorang pendidik harus dapat memenuhi tuntutan berbagai aspek sehingga tujuan pembelajaran dapat terpenuhi. Model pembelajaran harus dapat mendorong mahasiswa untuk aktif dalam proses belajar mengajar guna mewujudkan pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa.

Efektivitas pembelajaran *Blended Learning* memiliki sejumlah faktor mendasar yang menjadi tantangan. Satu tantangan besar adalah tentang bagaimana pengguna dapat berhasil menggunakan teknologi dan memastikan komitmen peserta mengingat karakteristik pembelajar yang cukup berbeda ketika bersentuhan dengan teknologi (Hofmann, 2014). *Blended Learning* merupakan sistem pembelajaran digital dengan memungkinkan kedua belah pihak (mahasiswa dan dosen) masih bisa tetap bertatap muka dan juga dapat mengakses materi pembelajaran secara online (Isti & Dharma 2018). Metode pembelajaran dengan *Blended Learning* optimis bisa dilaksanakan dan akan memiliki hasil yang maksimal dilandasi dengan fenomena *gadget* (telepon seluler dan komputer) sudah bukan menjadi

barang mewah lagi bagi para mahasiswa, karena setiap mahasiswa sudah memilikinya. Menurut Isti & Dharma, (2018) telah menjelaskan bahwa para pelajar lebih suka mengakses telepon seluler dan komputer mereka untuk kegiatan belajar, karena lebih efektif dan efisien serta mereka dapat mengakses materi pelajaran dimanapun, kapanpun dan dalam kondisi bagaimanapun, oleh sebab itu sebagai seorang pengajar (dosen), kita harus bisa dan mampu memfasilitasi kebutuhan mahasiswa dalam menyongsong era digital 4.0, yang seharusnya bisa *fully online learning*.

Pembelajaran dan lingkungan belajar memberikan inovasi yang melibatkan penggunaan teknologi melalui *Blended Learning*. Pendekatan pedagogis yang inovatif dapat dengan cepat di anut meskipun melalui proses. Pengenalan *blended learning* (kombinasi dari pengajaran tatap muka dan pembelajaran online) merupakan inisiatif bagian dari inovasi terutama di negara berkembang untuk menghadapi tantangan dalam meningkatkan pembelajaran yang efektif. Efektivitas pembelajaran *Blended Learning* memiliki sejumlah faktor mendasar yang menjadi tantangan. Satu tantangan besar adalah tentang bagaimana pengguna dapat berhasil menggunakan teknologi dan memastikan komitmen peserta mengingat karakteristik pembelajar yang cukup berbeda ketika bersentuhan dengan teknologi (Hofmann, 2014).

Beberapa permasalahan yang mungkin muncul pada penerapan model pembelajaran di Indonesia secara *online* antara lain dipengaruhi oleh sarana dan prasarana serta sumber daya manusia untuk melaksanakannya. Dari permasalahan tersebut, maka pertemuan tatap muka tetap perlu dilaksanakan dan bisa dikombinasi dengan tehnik *online learning* yaitu disebut dengan sistem pembelajaran dengan metode *blended learning*. Dengan metode pembelajaran *blended learning* permasalahan terkait pemerataan sarana dan prasarana serta sumber daya manusia bisa diminimalisasi, karena selain terpapar tehnik *online learning* para pelajar juga tetap bisa bertatap muka untuk mendapatkan penjelasan secara langsung apabila masih merasa kesulitan dalam menerima pembelajaran (Ferriman, 2014).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Effendi et al. n.d.) telah memaparkan bahwa persentase strategi peningkatan strategi belajar di Universitas Negeri Padang menyebutkan bahwa pembelajaran murni tatap muka (0%), mulai menggunakan teknologi informasi (1%-29%), menggunakan *blended learning* (30%-79%), dan dengan *fully online learning* (>80%), dari data tersebut hasil akhir penelitiannya adalah *blended learning* sangat valid dan efektif dilaksanakan dalam metode pembelajaran sebagai salah satu alternative yang bisa digunakan untuk meminimalisir keterbatasan waktu dan tempat oleh suatu lembaga pendidikan.

Studi tentang pengaruh *blended learning* terhadap kepuasan mahasiswa menyebutkan bahwa level tingkat kepuasan lebih tinggi daripada pembelajaran dengan ceramah saja. Kepuasan mahasiswa adalah nilai yang dirasakan mahasiswa dari pengalaman pendidikannya di sebuah lembaga pendidikan (Alebaikan&Troudi; 2010). Ketika teknologi pendidikan seimbang dengan pembelajaran konvensional ceramah dan tanya jawab akan memberikan dampak positif interaksi antara perkembangan teknologi dan juga interaksi humanistik yang tetap memberikan kesempatan untuk berinteraksi langsung dan mahasiswa lebih termotivasi dalam pembelajaran (Shojae AK, Ebrahim M, Faranak S; 2015).

Penelitian terkait efektifitas *blended learning* sebagai model pembelajaran menunjukkan bahwa dua kelompok dengan perlakuan berbeda, yakni kelompok eksperimen menggunakan model *blended learning* dan kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional didapatkan hasil tes belajar terdapat peningkatan pada kedua kelompok sampel, tetapi peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan peningkatan hasil belajar pada kelompok control. Peningkatan yang dimaksud adalah perbedaan antara nilai tes awal dan akhir. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model *blended learning* efektif digunakan sebagai model pembelajaran. (Iga Setia U, 2018).

Penggunaan model *blended learning* berkontribusi secara positif terhadap hasil belajar peserta didik. Dalam model pembelajaran ini, penyampaian materi dapat dilakukan melalui pembelajaran online sehingga pembelajaran tatap muka dapat

berjalan secara efektif dan efisien. Hal ini sesuai dengan pendapat Husamah (2014) bahwa dengan menggabungkan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran online dapat tercapai pembelajaran yang maksimal. Dalam penelitian ini, model pembelajaran *blended learning online* dibangun menggunakan *Learning Management System* (LMS) Moodle yang memiliki fitur yang lengkap dan memiliki tampilan yang *user-friendly*. Rusman (2011) menjelaskan beberapa keuntungan dari *blended learning* dengan *Learning Management System* yang dapat meningkatkan tingkat interaksi antara siswa dan guru, memungkinkan interaksi di mana saja dan kapan saja, menjangkau peserta didik dengan ruang lingkup yang luas dan memfasilitasi pengiriman dan penyimpanan bahan ajar.

Penerapan model *blended learning* yang dilakukan oleh Basori (2010) dalam penelitiannya tentang peningkatan kualitas pembelajaran dengan model *blended learning* dalam Program Pendidikan Teknik Mesin FKIP UNS. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas untuk mengetahui efektivitas *blended learning* pada kualitas pembelajaran yang dilakukan antara dosen dan mahasiswa. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk menentukan kualitas pembelajaran pada komponen: (1) kualitas pembelajaran siswa; (2) kemampuan dosen; (3) iklim / suasana belajar; (4) bahan ajar; (5) media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan: (1) ada peningkatan kualitas belajar siswa (2) ada peningkatan kemampuan dosen dalam proses KBM (3) iklim belajar menjadi lebih kondusif (4) materi pembelajaran terjadi peningkatan kualitas dan relevan dengan stakeholder (5) kualitas media pembelajaran termasuk kategori sangat tinggi.

Efektivitas *blended learning* tergantung faktor seperti karakteristik siswa, fitur desain, dan hasil belajar. Penelitian menunjukkan bahwa kegagalan peserta didik untuk melanjutkan pendidikan *online* mereka pada beberapa kasus disebabkan oleh tingkat dukungan dari keluarga atau peningkatan beban aktifitas belajar yang pada akhirnya menyebabkan kegagalan (Park & Choi, 2009) serta sedikitnya waktu belajar. Selain itu tergantung juga pada interaksi pelajar dengan instruktornya, karena kegagalan untuk melanjutkan pembelajaran online juga dikaitkan dengan hal ini.

Dalam penelitian yang dilakukan Greer, Hudson & Paugh seperti yang dikutip dalam Park dan Choi (2009), dukungan keluarga dan teman sebaya bagi peserta didik adalah penting untuk keberhasilan baik pembelajaran *daring* maupun tatap muka. Dukungan diperlukan dalam pembelajaran berbasis *web* untuk peserta didik yang berasal dari semua bidang bisa dari keluarga, teman, rekan kerja, maupun teman sebaya dikelas. Greer, Hudson dan Paugh lebih lanjut mencatat bahwa dorongan teman sebaya membantu pelajar menggunakan komputer dan aplikasi. Peserta didik membutuhkan penganggaran waktu, alat teknologi yang sesuai/layak, dan dukungan dari teman serta keluarga dalam pembelajaran *online/ web*. Dukungan teman dibutuhkan oleh peserta didik yang tidak memiliki atau sedikit pengetahuan tentang teknologi khususnya computer, untuk membantu mereka mengatasi ketakutan. Park dan Choi (2009) menunjukkan bahwa dukungan institusi secara signifikan membantu kesuksesan pelajar dalam pembelajaran *online* karena kebutuhan fasilitas, saran dan prasarana yang harus ada dan berfungsi dengan baik.

Studi dari Kintu dan Zhu (2016) menyebutkan *blended learning* dapat menguji karakteristik mahasiswa (seperti pengaturan diri sendiri, sikap respon terhadap pembelajaran *blended learning*, kompetensi dalam pemakaian dan penguasaan computer) dan latar belakang mahasiswa (seperti dukungan keluarga, dukungan sosial dan manajemen beban aktivitas belajar) signifikan dengan hasil belajar (seperti motivasi, kepuasan, pengetahuan dan skill). Karakteristik dan faktor latar belakang dipelajari bersama dengan desain pembelajaran *blended learning* seperti kualitas teknologi, interaksi pelajar, dan sumber dayanya. Temuan penelitian itu menunjukkan bahwa sikap pembelajar terhadap *blended learning* adalah faktor yang signifikan terhadap kepuasan dan motivasi pelajar, sedangkan aktifitas belajar adalah faktor yang signifikan untuk kepuasan pelajar dan konstruksi pengetahuan.

Metode pembelajaran *blended learning* terdiri dari beberapa macam tehnik, diantaranya: (a) pembelajaran *offline* dikombinasi dengan pembelajaran *online*; (b) belajar mandiri dan pembelajaran kolaboratif

secara langsung; (c) tehnik pembelajaran terstruktur dan tidak terstruktur; (d) melalui konten khusus dengan konten mandiri; dan (e) pembelajaran, praktek, dan dukungan kinerja. *Blended learning* memiliki beberapa keuntungan, yaitu dapat memperluas jangkauan, meminimalisir biaya dan waktu, serta memberikan bukti bahwa *blended learning* bisa membantu pekerjaan (Singh, 2003).

Materi yang dapat di uji cobakan melalui pembelajaran *Blended Learning* adalah materi *physichal examination*. Materi ini menuntut mahasiswa mampu memahami, mempraktekkan secara skill individu, kemampuan komunikasi dan attitude atau sikap terhadap subyek yang akan di lakukan prosedur. *Physichal examination* adalah salah satu elemen penting dari proses menentukan diagnosis sebuah penyakit. Diagnosis dilakukan untuk mengetahui penyakit pasien, agar dapat memberikan tindakan keperawatan yang tepat pada pasien tersebut. Pemeriksaan fisik/ *physichal examination* adalah komponen pengkajian kesehatan yang bersifat objektif yang dilakukan dengan cara melakukan pemeriksaan pada tubuh pasien dengan melihat keadaan pasien (*inspeksi*), meraba suatu sistem atau organ yang hendak diperiksa (*perkusi*), mengetuk suatu sistem atau organ yang hendak diperiksa (*palpasi*), dan mendengarkan menggunakan stetoskop (*auskultasi*) (Barbara Bates, 2003).

Kemampuan *physichal examination* yang meliputi konsep dan prosedur melalui penilaian kognitif, afektif dan psikomotor pada mahasiswa keperawatan sangat penting menjadi tolak ukur keberhasilan belajar mahasiswa. Kemampuan ini akan di gunakan mahasiswa sebagai dasar dalam memperoleh data secara obyektif dalam menegakkan masalah keperawatan sehingga intervensi dan implementasi keperawatan dapat dilakukan dengan tepat dan mencapai tujuan dari tindakan keperawatan. *Physichal examination* yang harus di kuasai mahasiswa sebagai dasar keilmuan dalam keperawatan adalah *physichal examination head to too*. Pemeriksaan fisik yang meliputi kemampuan konsep dan prosedur dalam melakukan pemeriksaan yang meliputi pemeriksaan fisik dari kepala sampai kaki/ *chepalokaudal*.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah jenis desain penelitian *quasi eksperimental design* dengan pendekatan *post test-only non equivalent control group*, yaitu dengan membagi responden menjadi dua kelompok (intervensi dan kontrol), kemudian peneliti memberikan intervensi kepada kelompok perlakuan dan tanpa memberikan intervensi kepada kelompok kontrol, selanjutnya peneliti membandingkan data post test antara kelompok perlakuan dengan kelompok kontrol.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa semester 2 dan 4 Prodi D3 Keperawatan STIKES Karya Husada Kediri Sebanyak 141 responden, dengan teknik sampling menggunakan teknik *total sampling* yang menjadikan seluruh populasi menjadi sampel atau responden yang dibagi menjadi dua kelompok (intervensi dan kontrol). Waktu dan tempat pengambilan data dilakukan di lingkungan Kampus STIKES Karya Husada Kediri dengan bertatap muka secara langsung dan Daring.

Terdapat dua variabel, yaitu variabel independen adalah Strategi Pembelajaran

Blended Learning dan variabel dependen adalah Kemampuan Konsep dan Prosedur *Physical Examination*. Skala pengukuran pada variabel independen menggunakan skala nominal dan pada variabel dependen menggunakan skala interval.

Teknik pengumpulan data dengan cara membagikan kuesioner evaluasi kepada seluruh responden untuk mengetahui kemampuan responden secara konsep, dan cek list penilaian evaluasi praktikum untuk kemampuan skill/ prosedur. Nilai yang sudah didapatkan oleh responden digabungkan untuk mendapatkan hasil kemampuan belajar responden.

Teknik analisa data menggunakan Uji *Mann-Whitney* dengan teknik komputerisasi (SPSS) untuk mengetahui perbandingan hasil kemampuan belajar antara kelompok kontrol dan kelompok intervensi. Uji *Mann-Whitney* merupakan uji alternatif dari uji T-Test (tidak berpasangan) yang disebabkan distribusi data variabel dependen tidak normal meskipun telah dilakukan transformasi data. Sehingga harus menggunakan uji alternatif yaitu Uji *Mann-Whitney*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Umur, Jenis Kelamin, Sarana Penunjang, Dukungan Keluarga, Pemakaian Kacamata, dan Teman (Kelompok Belajar)

	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Usia	17 tahun	1	0,7
	18 tahun	5	3,5
	19 tahun	59	41,8
	20 tahun	35	24,8
	≥ 21 tahun	41	29,1
Jenis Kelamin	Laki-Laki	20	14,2
	Perempuan	121	85,8
Sarana Penunjang	Hp (Android/Iphone)	141	100
Dukungan Keluarga	Iya (Selalu)	117	83,0
	Kadang-Kandang	24	17,0
Pemakaian Kacamata	Iya	17	12,1
	Tidak	124	87,9
Teman (Kelompok Belajar)	Iya	88	62,4
	Tidak	53	37,6

Tabel 1. Menjelaskan bahwa didapatkan hampir setengah dari responden berusia 19 tahun sebanyak 41,8%. Hampir seluruh responden berjenis kelamin perempuan sebanyak 85,8% dan sarana

penunjang yang digunakan didapatkan seluruh responden memiliki Hp berjenis Android/Iphone sebanyak 100%. Berdasarkan dukungan keluarga didapatkan bahwa hampir seluruh responden selalu

mendapatkan dukungan keluarga yaitu sebanyak 83,0%. Pemakaian kacamata didapatkan bahwa hampir seluruh responden

tidak memakai kacamata yaitu sebanyak 87,9%. Sebagian besar responden memiliki kelompok belajar sebanyak 62,4%.

Tabel 2. Hasil *Crosstabulation* Perbandingan Nilai

		Hasil Nilai Kemampuan Belajar						
		A	AB	B	BC	C	CD	Total
Blended Learning	Iya	4 5.6%	29 40.8%	25 35.2%	12 16.9%	1 1.4%	0 .0%	71 100.0%
	Tidak	0 .0%	5 7.1%	23 32.9%	26 37.1%	9 12.9%	7 10.0%	70 100.0%
Total		4 2.8%	34 24.1%	48 34.0%	38 27.0%	10 7.1%	7 5.0%	141 100.0%

Tabel 2. Menjelaskan hasil *crosstabulation* perbandingan hasil nilai kemampuan belajar mahasiswa didapatkan perbandingan bahwa pada mahasiswa yang menggunakan strategi belajar dengan *blended learning* hampir setengah responden (40,8%) mendapatkan nilai AB, sebagian kecil responden (1,4%) mendapatkan nilai C, dan tidak satupun responden (0%) mendapatkan nilai CD, serta didapatkan mahasiswa yang mendapatkan nilai A sebanyak 5,6%. Sedangkan pada mahasiswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional didapatkan bahwa hampir setengah responden (37,1%) mendapatkan nilai BC dan tidak satupun responden (0%) mendapatkan nilai A, serta terdapat sebagian kecil responden (10,0%) mendapatkan nilai CD.

Table 3. Hasil Uji statistik Mann-Whitney

	Hasil Kemampuan Belajar
Mann-Whitney U	979.000
Wilcoxon W	3464.000
Z	-6.216
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Tabel 3. Menjelaskan bahwa dari hasil uji Mann-Whitney tersebut didapatkan hasil *Significancy* 0,000. Hasil tersebut menjelaskan bahwa nilai *p-value* < 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang bermakna rerata hasil nilai kemampuan belajar mahasiswa antara kelompok

mahasiswa yang menggunakan metode belajar konvensional dengan kelompok mahasiswa yang menggunakan metode belajar *blended learning*.

Pembahasan

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam upaya meningkatkan kualitas manusia yang meliputi intelektual, kemampuan profesional, social dan spiritual. Perkembangan teknologi dalam pendidikan memberikan ruang yang cukup luas dalam peningkatan kemampuan mengembangkan metode pembelajaran yang interaktif dan bervariasi antara dosen dan mahasiswa. *Blended Learning* merupakan program pendidikan formal melalui pembelajaran secara online dan juga menghadiri kelas. *Blended Learning* menjembatani kesenjangan antara dua model studi (Molly Wiltshire, 2013; Charles Ziuban, et al; 2018). Pendekatan *Blended Learning* menggabungkan metode tatap muka di kelas dengan kegiatan yang dimediasi komputer sebagai bentuk pendekatan instruksional terpadu. Peralatan digital memberi peran tambahan untuk belajar dan membantu mendukung tatap muka instruksi bagi peserta didik. *Blended Learning* berkaitan dengan pendidikan jarak jauh. Sistem pembelajaran jarak jauh merupakan suatu metode instruksional antara pengajar dan pelajar untuk memberikan kesempatan belajar tanpa dibatasi oleh kendala-kendala waktu, ruang dan tempat serta keterbatasan system pendidikan tradisional (Mugenyi J, Chang Zhu, Edmond K; 2017)

Blended Learning menggabungkan

pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) dengan pembelajaran berbasis komputer. Artinya, pembelajaran dengan pendekatan teknologi pembelajaran dengan kombinasi sumber-sumber belajar tatap muka dengan pengajar maupun yang dimuat dalam media komputer, telpon seluler atau iPhone, saluran televisi satelit, konferensi video, dan media elektronik lainnya. Pembelajar dan pengajar/fasilitator bekerja sama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Tujuan utama *Blended Learning* adalah memberikan kesempatan bagi berbagai karakteristik pembelajar agar terjadi belajar mandiri, berkelanjutan, dan berkembang sepanjang hayat, sehingga belajar akan menjadi lebih efektif, lebih efisien, dan lebih menarik (Suo Yan Ju, Suo Yan Mei; 2018).

Pada mahasiswa yang diberikan intervensi melalui strategi pembelajaran *blended learning* menunjukkan hasil yang signifikan pada peningkatan hasil evaluasi pembelajaran baik tulis (konsep) maupun *skill* (prosedur). Data diperoleh dari hasil evaluasi mahasiswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional sebelumnya, tidak satupun mahasiswa yang mendapatkan skor nilai A dan pada kelompok mahasiswa yang menggunakan metode pembelajaran *blended learning* didapatkan 5,6% mendapatkan nilai A. Untuk pencapaian nilai terendah/ tingkat kelulusan pada materi tersebut, mahasiswa yang menggunakan metode pembelajaran *blended learning*, tidak ada yang mendapatkan nilai CD (tidak lulus), batas kelulusan adalah nilai C. tetapi pada metode pembelajaran konvensional terdapat 10% mahasiswa yang mendapatkan nilai CD (tidak lulus).

Blended Learning dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar pada mahasiswa baik pada kemampuan konsep (kognitif) maupun prosedur (*skill/psikomotor*). Kenney & Newcombe (2011), menyatakan bahwa dalam pembelajaran *blended learning* memiliki komposisi 30% untuk tatap muka dan 70% dari penayangan materi secara *online*. *Blended learning* meningkatkan minat belajar, dengan komposisi 59% peserta didik mengalami peningkatan minat belajar dan 75% dari peserta didik merasa pendekatan ini membantu mereka memahami materi lebih dalam.

Strategi pembelajaran *Blended Learning* menekankan pada interaksi langsung (*face to face*) dan penggunaan Internet. *Blended Learning* mengarahkan pada penggunaan teknologi Internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan (Charles Ziuban, et al; 2018; Suo Yan Ju, Suo Yan Mei; 2018). Pembelajaran *Blended Learning* berfokus pada peserta didik. Peserta didik harus mandiri dan bertanggung jawab untuk pembelajarannya. Suasana pembelajaran *Blended Learning* mengharuskan peserta didik memiliki peran yang lebih aktif dalam pembelajaran. Peserta didik membuat perancangan dan mencari materi dengan usaha dan inisiatif sendiri. *Blended Learning* tidak berarti menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas, tetapi memperkuat model belajar tersebut melalui pengembangan teknologi pendidikan. *Blended Learning* memudahkan guru dan peserta didiknya berkomunikasi tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu (Barbara Means, et al; 2013; Mugenyi J, Chang Zhu, Edmond K; 2017; Charles Ziuban, et al; 2018).

Karakteristik *blended learning* meliputi sumber suplemen untuk program belajar, lingkungan belajar virtual, transformatif pada praktek pembelajaran dan teknologi untuk mendukung pembelajaran (Barbara Means, et al; 2013; Michael B. Horn & Heather Staker; 2014). *Blended Learning* dapat diterapkan pada mahasiswa yang memiliki kekuatan, kemampuan, atau potensi dalam belajar. Pengajar menyampaikan pengantar materi dan menjadi fasilitator jika ada peserta didik yang bertanya atau membutuhkan sesuatu dalam pembelajaran. Semakin mereka aktif dan langsung terlibat dalam proses pembelajaran maka akan muncul pengalaman secara langsung. Pengalaman langsung lebih efektif dalam proses belajar karena memperluas dan mengubah jangkauan abstraksi seseorang menjadi semakin nyata (Suo Yan Ju, Suo Yan Mei; 2018).

Mahasiswa memiliki karakteristik mandiri dalam proses pembelajaran. Kecenderungan mencari tahu dan aktif mencari pengalaman yang sebagian dari mereka adalah sesuatu yang menjadi tujuan mereka melanjutkan studi. Jangkauan pemahaman dan keluasan dalam memahami materi di tunjang dengan strategi

pembelajaran yang baik dari pengajar, akan mengeksplorasi kemampuan mereka dalam memahami konsep dan prosedur. Materi *physychal examination* melibatkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik.

Proses belajar materi *physical examination* pada mahasiswa keperawatan, membutuhkan kemampuan pemahaman konsep dan prosedur (skill). Pemeriksaan fisik/ *physical examination* adalah komponen pengkajian kesehatan yang bersifat objektif yang dilakukan dengan cara melakukan pemeriksaan pada tubuh pasien dengan melihat keadaan pasien (*inspeksi*), meraba suatu sistem atau organ yang hendak diperiksa (*perkusi*), mengetuk suatu sistem atau organ yang hendak diperiksa (*palpasi*), dan mendengarkan menggunakan stetoskop (*auskultasi*) (Barbara Bates, 2003).

Kemampuan belajar mahasiswa dapat dipengaruhi oleh penyediaan sarana yang menunjang pembelajaran daring/ online, yaitu *handphone* android. Seluruh mahasiswa memiliki *handphone* yang mampu mensupport pembelajaran online. Dukungan keluarga dalam hal penyediaan paket data untuk mensupport penggunaan *handphone* dan penggunaan internet, juga berperan dalam keberhasilan dari strategi pembelajaran ini. Carman (2005) menjelaskan kunci utama dalam proses pembelajaran *blended learning* salah satunya adalah *performance support materials*, yang memastikan bahwa bahan belajar disiapkan dalam bentuk digital, dapat diakses oleh peserta didik baik secara *offline* maupun *online*.

Blended Learning menyeimbangkan pembelajaran konvensional dan daring. Unsur humanistik dalam pembelajaran masih terus digunakan karena mahasiswa juga membutuhkan interaksi langsung dengan pengajar, sebagai bentuk support psikologis dan beberapa hal yang perlu di jelaskan secara langsung terutama dalam kemampuan afektif dan psikomotor. Komunikasi yang dijalin antar manusia merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki mahasiswa keperawatan. Penerapan komunikasi yang terapeutik, *gesture* tubuh dan mimik muka sangat penting di jelaskan secara langsung. Melalui kombinasi pembelajaran *face to face* dan online, kondisi ini sangat mungkin untuk di laksanakan.

Berdasarkan hasil penelitian,

pembelajar memiliki peningkatan minat dan motivasi terhadap kombinasi pembelajaran yang variatif, kreatif dan inovatif dari pengajar. Kejenuhan dan kebosanan pembelajaran secara langsung dapat berkurang dengan kombinasi tersebut. Peningkatan minat dan sikap belajar di tunjukkan dari kemampuan dalam memahami konsep dan prosedur melalui evaluasi akhir tulis maupun praktikum. Fasilitator/ pengajar dapat mengembangkan bahan ajar melalui berbagai jenis aplikasi yang disediakan secara online. Fasilitator/ pengajar di tuntut memiliki kemampuan berkreasi dan berinovasi dalam pembelajaran *online*.

Salah satu aplikasi yang di kembangkan dalam penelitian ini adalah aplikasi *tes teach*, dimana mahasiswa dapat mengakses bahan pembelajaran pada saat jam belajar dengan masuk ke dalam kelas *online* yang sudah dibuat oleh fasilitator. Dalam aplikasi tersebut, semua bentuk media pembelajaran bisa dimasukkan, misal PPT, video interaktif, artikel penelitian, dan banyak sumber untuk memasukkan materi (fitur pilihan lebih banyak dan bervariasi). Pengajar juga dapat mengecek kehadiran mahasiswa secara *online* karena didalam kelas akan muncul nama yang sudah masuk dan mengikuti, dengan memasukkan kode kelas, dan pengajar akan mengidentifikasi nama mereka. Tanya jawab secara langsung di dalam kelas *online* juga dapat di lakukan dengan baik. Diharapkan akan banyak lagi aplikasi pembelajaran *online* yang akan dikembangkan dalam *blended learning* untuk meningkatkan motivasi belajar yang berdampak pada peningkatan kemampuan atau hasil belajar.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebanyak banyaknya kepada Kementrian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi yang telah memberikan support pada penelitian ini. Kepada pihak institusi STIKES Karya Husada Kediri yang memberikan kesempatan mengajukan penelitian ini sebagai bentuk kontribusi dalam pengembangan pembelajaran di lingkungan Pendidikan Tinggi. Kepada semua pihak, dosen dan mahasiswa yang terlibat dalam penelitian ini.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian diatas bahwa hasil belajar konsep dan prosedur pada kemampuan materi *physical examination* melalui pembelajaran *blended learning* mengalami peningkatan rata rata nilai. Pembelajaran yang melibatkan interaksi langsung dan daring, memberikan stimulasi dalam minat, sikap dan motivasi belajar mahasiswa. Kemandirian dalam proses pembelajaran *blended learning* dan inovasi serta kreatifitas pengajar dalam memberikan materi melalui aplikasi online memberikan dampak positif terhadap mahasiswa dalam kecepatan dan ketepatan serta pemahaman yang komprehensif (kognitif dan psikomor) terhadap materi yang di sampaikan.

Pelaksanaan *blended learning* tidak terikat waktu dan tempat. Mahasiswa dapat mengakses materi sewaktu waktu, dan pembelajaran dapat melalui kontrak sesuai kesepakatan karena tidak membutuhkan ruangan. Pembelajaran *online* dapat dimulai ketika pengajar dan mahasiswa siap dalam jaringan (*online*). Kelas *online* akan dibuka sesuai kontrak, dan akan ada interaksi yang baik, diskusi, tanya jawab tentang materi tersebut. Kemampuan *skill* atau prosedur praktikum di berikan video secara online dan video yang sudah disiapkan oleh pengajar dengan menggunakan media rekaman yang sudah di praktekkan secara live oleh pengajar.

Kemampuan mahasiswa dalam memahami materi melalui prose pembelajaran yang baik dan dikembangkan secara positif oleh peyelenggara pendidikan, ditunjang sarana dan prasarana yang memadai, karakteristik mahasiswa dan dukungan keluarga. Di harapkan semua pihak mampu berperan dalam mengembangkan pembelajaran untuk menghadapi kondisi perkembangan teknologi dan tuntutan kompetensi profesi. Keterlibatan semua pihak baik dalam aspek fisik maupun psikologi dalam konteks pembelajaran sangat diperlukan, yang secara operasional dapat dilakukan melalui penyediaan sarana, pengembangan aplikasi, *cost effective* pembelajaran, dukungan, motivasi, *role* dan peran pendidik dalam memberikan keteladanan yang baik melalui proses pembelajaran yang berkarakter.

DAFTAR RUJUKAN

- Barbara Means, et al (2013). *The Effectiveness of Online and Blended Learning: A Meta Analysis of the Empirical Literature*. Teachers College Record Volume 115, 47.
- Charles Dziuban, Charles R. Graham, et al (2018). *Blended learning; The new normal and emerging technologies*: International Journal of Educational Technology in Higher Education, DOI 10.1186/s41239-017-0087-5
- Curtis J. Bonk, Charles R. Graham. (2006). *The Handbook of Blended learning*; USA: Pfeiffer
- Dangwal, K.L., 2017. *Blended Learning: An Innovative Approach*. , 5(1), pp.129–136.
- Effendi, Z.M., Ekonomi, J.P. & Ekonomi, F., Efektifitas *Blended Learning* Dalam Meningkatkan Akses Belajar Di Lptk. , (24), pp.1–5.
- El-Deghaidy, H., & Nouby, A. (2008). *Effectiveness of a blended e-learning cooperative approach in an Egyptian teacher education programme*. Computers & Education, 51(3), 988–100
- Ferriman, Justin. (2014), *Learning with Blended Approach*, (<http://www.learndash.com/learning-with-a-blended-approach/>), diakses tanggal 19 Agustus 2019
- Horn, M. B., & Staker, H. (2011). *The rise of K-12 blended learning*. Innosight Institute Retrieved from <http://www.innosightinstitute.org/mediaroom/publications/educationpublications>
- Isti, A. & Dharma, U.S., 2018. *The Effect Of Blended Learning To The Students; Achievement In*. , (January).
- Mugenyi Justice Kintu; Chang Zhu, Edmond K. (2017). *Blended learning effectiveness: the relationship between student characteristics, design features and outcome*: International Jurnal Education, DOI 10.1186/s41239-017-0043-4.
- Nugraha, Riyan. (2015). Penerapan Metode Pembelajaran Bauran (*Blended Learning*) Dengan Media Blog Dalam Pembelajaran Menulis Teks

Cerpen. Universitas Pendidikan
Indonesia

Suo Yan Ju, Suo Yan Mei (2018). *Perceptions and practices of blended learning in foreign language teaching at USIM*. European Journal of Social Sciences Education and Research., Vol 12 Nr.1 ISSN 2312-8429 (online)

So, H.-J., & Bonk, C. J. 2010. *Examining the Roles of Blended Learning Approaches in Computer-Supported Collaborative Learning (CSCL) Environments: A Delphi Study*. Educational Technology & Society, 13 (3), 189–200.