

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 *Problem-Based Learning* (PBL)**

##### **2.1.1 Definisi *Problem-Based Learning* (PBL)**

*Problem-Based Learning* (PBL) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia kerja sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi kuliah atau materi pelajaran (Sudarman, 2007).

Schmidt (dalam Hartono, 2003) mendefinisikan *Problem-Based Learning* (PBL) atau belajar berdasar masalah sebagai suatu masalah yang diubah menjadi serangkaian kegiatan belajar dengan prosedur kerja yang sistematis, dalam arti sebelum mahasiswa mempelajari suatu hal, mahasiswa diharuskan mengidentifikasi suatu masalah, baik yang dihadapi secara nyata maupun telaah kasus atau skenario.

*Problem-Based Learning* (PBL) merupakan suatu pembelajaran yang menggunakan permasalahan secara kontekstual yang terjadi di lingkungan dengan PBL dapat menggali kemampuan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh

pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran, melatih berpikir tingkat tinggi termasuk di dalamnya belajar bagaimana belajar (metakognitif) dan melatih siswa menjadi belajar mandiri dan *self-regulated* (Anita, 2013).

Strategi dalam PBL adalah memberikan mahasiswa masalah dan tugas yang akan mereka hadapi dalam dunia kerja dan dalam proses usaha mereka memecahkan masalah tersebut. Dalam proses ini mahasiswa bertanggung jawab untuk mengembangkan dan menerapkan kecakapan yang penting yaitu, pemecahan masalah, belajar secara mandiri, kerjasama dalam kelompok, dan mendapatkan pengetahuan yang luas. Permasalahan menjadi fokus, stimulus dan pemandu proses belajar, sementara dosen menjadi fasilitator dan pembimbing (Barrows, 2005).

### **2.1.2 Karakteristik *Problem-Based Learning* (PBL)**

Berdasarkan teori Barrow & Min Liu (2005) yang dikembangkan menjelaskan karakteristik dari PBL, yaitu :

a. *Learning is student-centered*

Proses pembelajaran dalam PBL lebih menitikberatkan kepada siswa sebagai orang belajar. Oleh karena itu, PBL didukung juga oleh teori konstruktivisme dimana siswa didorong untuk dapat mengembangkan pengetahuannya sendiri.

b. *Authentic problems form the organizing focus for learning*

Masalah yang disajikan kepada siswa adalah masalah yang otentik sehingga siswa mampu dengan mudah memahami masalah tersebut serta dapat menerapkannya dalam kehidupan profesionalnya nanti.

c. *New information is acquired through self-directed learning*

Dalam proses pemecahan masalah mungkin saja siswa belum mengetahui dan memahami semua pengetahuan prasyaratnya, sehingga siswa berusaha untuk mencari sendiri melalui sumbernya, baik dari buku atau informasi lainnya.

d. *Learning occurs in small groups*

Agar terjadi interaksi ilmiah dan tukar pemikiran dalam usaha membangun pengetahuan secara kolaborasi, maka PBL dilaksanakan dalam kelompok kecil. Kelompok yang dibuat menuntut pembagian tugas yang jelas dan penetapan tujuan yang jelas.

e. *Teachers act as facilitators*

Pada pelaksanaan PBL, dosen hanya berperan sebagai fasilitator. Namun, walaupun begitu dosen harus selalu memantau perkembangan aktivitas mahasiswa dan mendorong mahasiswa agar mencapai target yang hendak dicapai.

Sedangkan menurut Boud (1997) memberikan pendapat lain mengenai karakteristik dalam PBL, yaitu:

- a. Sebuah pengakuan dari pengalaman seorang siswa.
- b. Penekanan kepada siswa yang mempunyai tanggung jawab didalam proses pembelajaran pada diri sendiri.
- c. Dapat menggabungkan antara teori dan praktik.
- d. Terfokus pada proses pembelajaran dan pada hasilnya.
- e. Siswa dapat memahami bagaimana cara menggabungkan ilmu pengetahuan dan cara berkomunikasi dalam memberikan pendapat didalam diskusi (Savin-Baden & Major, 2004).

Selain itu terdapat beberapa pendapat mengenai karakteristik dari PBL, antara lain:

- a. Individu harus memiliki tanggung jawab untuk dapat belajar secara mandiri sehingga individu tersebut dapat mengetahui dan memahami ilmu pengetahuan apa yang telah mereka dapatkan dan pelajari.
- b. Masalah atau kasus yang diberikan merupakan masalah yang tidak terfokus pada satu pokok permasalahan melainkan bersifat luas, sehingga individu di harapkan dapat berfikir secara kritis dalam mengidentifikasi masalah dalam kasus yang diberikan pada saat diskusi.
- c. Individu dituntut untuk dapat menjelaskan apa yang telah mereka pelajari kepada anggota lainnya dalam kelompok diskusi (Ertmer, 2015).

### 2.1.3 Langkah-Langkah *Problem-Based Learning* (PBL)

Pelaksanaan PBL memiliki ciri tersendiri berkaitan dengan langkah pembelajarannya. Langkah-langkah pelaksanaan PBL sebagai berikut:

- a. Mahasiswa diberi permasalahan oleh dosen.
- b. Mahasiswa melakukan diskusi dalam kelompok kecil dan melakukan hal-hal berikut :
  1. Mengklarifikasi kasus permasalahan yang diberikan.
  2. Mendefinisikan masalah.
  3. Melakukan tukar pikiran berdasarkan pengetahuan yang mereka miliki.
  4. Menetapkan hal-hal yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.
  5. Menetapkan hal-hal yang harus dilakukan untuk menyelesaikan masalah.
- c. Mahasiswa melakukan kajian secara independen berkaitan dengan masalah yang harus diselesaikan. Mereka dapat melakukannya dengan cara mencari sumber di perpustakaan, database, internet, sumber personal atau melakukan observasi .
- d. Mahasiswa kembali kepada kelompok PBL semula untuk melakukan tukar informasi, pembelajaran teman sejawat, dan bekerjasama dalam menyelesaikan masalah.
- e. Mahasiswa menyajikan solusi yang mereka temukan.

- f. Mahasiswa dibantu oleh dosen melakukan evaluasi berkaitan dengan seluruh kegiatan pembelajaran. Hal ini meliputi sejauh mana pengetahuan yang sudah diperoleh oleh siswa serta bagaimana peran masing-masing siswa dalam kelompok (Barret, 2005).

Selain itu dalam metode pembelajaran *problem-based learning* (PBL) terdapat 7 langkah dalam pelaksanaan diskusi, yaitu:

1. Tahap klarifikasi

Ini merupakan tahap awal pada proses diskusi PBL dimana pada tahap ini kasus yang telah berisi masalah diberikan kepada peserta diskusi. Selanjutnya mereka akan mengidentifikasi apakah ada kata-kata yang tidak mereka mengerti kemudian akan dijelaskan oleh peserta yang mengetahui artinya.

2. Mencari masalah atau identifikasi masalah

Pada tahap ini, peserta diskusi akan mencari dan mengidentifikasi masalah apa saja yang ada di dalam kasus yang perlu mereka pecahkan dan cari solusinya.

3. *Brainstorming* (curah pendapat)

Pada tahap ini para peserta diskusi akan berdiskusi mengenai masalah yang telah ditentukan sebelumnya dengan pengetahuan yang telah mereka miliki sebelumnya. Pada tahap ini, semua peserta diskusi berkesempatan untuk dapat mengeluarkan pendapat mereka. Semua pendapat yang dikeluarkan akan dicatat oleh notulen dalam diskusi.

#### 4. Penjelasan secara mendalam

Pada tahapan ini, hasil diskusi yang ada pada tahap ketiga dibahas lagi secara lebih mendalam atau lebih rinci.

#### 5. *Learning objective*

Pada tahap ini, apabila hasil dari materi atau pengetahuan pada tahap keempat dirasa masih kurang maka pertanyaan-pertanyaan tersebut akan dijadikan sebagai *learning objective* sebagai bahan pembelajaran mandiri mereka. Selain itu juga anggota diskusi dapat menentukan materi pembelajaran apa lagi yang mereka butuhkan untuk memecahkan masalah yang ada pada kasus yang diberikan dalam bentuk pertanyaan.

#### 6. Mencari informasi

Setelah menentukan materi pembelajaran, para peserta diskusi akan belajar secara mandiri untuk mencari atau mengumpulkan informasi yang mereka butuhkan melalui sumber-sumber terpercaya.

#### 7. Sintesis

Tahap ini merupakan tahapan akhir dari proses diskusi. Para peserta diskusi saling mengemukakan pendapat yang mereka dapatkan pada saat belajar secara mandiri mengenai masalah yang telah ada sebelumnya. Proses ini nantinya akan memberikan jawaban dan solusi dari pertanyaan mereka yang ada pada tahapan penentuan *learning objective*.

## 8. *Feedback*

Setelah proses diskusi selesai, baik fasilitator maupun peserta diskusi saling memberikan masukan mengenai proses diskusi yang telah mereka lakukan agar dapat memperbaiki diskusi selanjutnya (Pagander & Read, 2014).

Selain itu hal-hal yang terjadi dalam diskusi kelompok *Problem-Based Learning* (PBL), yaitu :

### a. *Forming*

Pada awal diskusi kelompok baru akan berbicara secara superfisial.

### b. *Norming*

Pada tahap kedua, peraturan dan tujuan kelompok akan dibahas secara informal sehingga akan muncul berbagai komentar dalam kelompok.

### c. *Storming*

Pada tahap ini mahasiswa dalam kelompok diskusi akan mulai menyampaikan pengetahuan dalam membahas tujuan. Dalam tahap ini mungkin akan muncul emosi karena ketidaksamaan dalam persepsi pengetahuan maka tutor harus membina kebersamaan mahasiswa dalam diskusi.

### d. *Reforming*

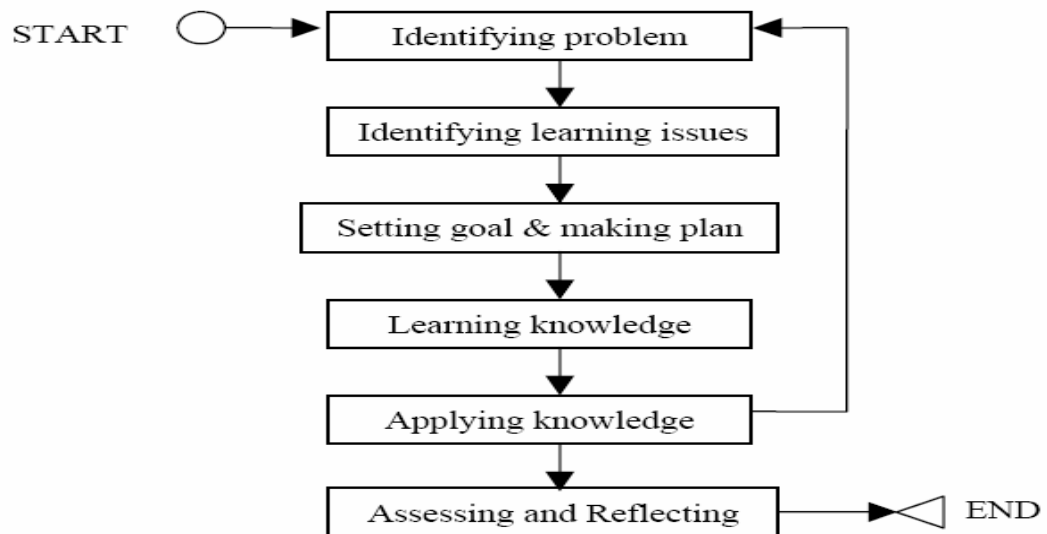
Pada tahap ini mahasiswa mencapai kesepakatan atau keputusan tentang tugas-tugas yang akan dilakukan oleh kelompok.



e. *Disbanding*

Merupakan tahap terakhir yaitu tutor kelompok memutuskan waktu diskusi telah habis (Walton, 2003).

Sementara itu Yongwu Miao *et.al* (2007) membuat model Protokol PBL yang disajikan dalam ilustrasi berikut:



**Gambar 1.** Protokol PBL  
**Sumber:** Yongwu Miao *et.,al* 2007

#### 2.1.4 Kelebihan dan Kekurangan *Problem-Based Learning* (PBL)

A. Kelebihan *Problem-Based Learning* (PBL) :

- a. *Student centered*: PBL mendorong *active learning*, memperbaiki pemahaman, retensi, dan pengembangan *life long learning skills*.
- b. *Generic competencies*: PBL memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengembangkan *generic skills* dan *attitudes* yang diperlukan dalam praktiknya dikemudian hari.

- c. *Integration*: PBL memberi fasilitas tersusunnya *integrated core curriculum*.
  - d. *Motivation*: PBL cukup menyenangkan bagi mahasiswa dan tutor. Prosesnya membutuhkan partisipasi seluruh mahasiswa dalam proses pembelajarannya. Lingkungan belajar memberi stimulasi untuk meningkatkan motivasi.
  - e. *Deep learning*: PBL mendorong pembelajaran yang lebih mendalam bagi mahasiswa sehingga akan meningkatkan pemahaman bagi mereka.
  - f. *Contructivist approach*: mahasiswa mengaktifkan *prior knowledge* dan mengembangkannya pada pengetahuan konseptual yang sedang dihadapi.
  - g. Meningkatkan kolaborasi antara berbagai ilmu kedokteran dasar dan klinik.
- B. Kekurangan *Problem-Based Learning* (PBL):
- a. *Human resource*: jumlah pengajar yang diperlukan dalam proses tutorial lebih banyak daripada sistem konvensional.
  - b. *Other resources*: banyak mahasiswa yang ingin mengakses internet dalam waktu bersamaan untuk mencari referensi.
  - c. *Role models*: mahasiswa dapat terbawa dalam situasi konvensional dimana tutor yang seharusnya sebagai fasilitator memberikan materi selama proses diskusi (Wood, 2003).

## 2.2. Diskusi dalam *Problem-Based Learning* (PBL)

### 2.2.1 *Problem-Based Learning* (PBL)

Tutorial dalam konteks PBL adalah suatu proses belajar aktif di dalam diskusi kelompok kecil yang distimulasi oleh suatu problem (skenario) yang bertujuan untuk mengaktifkan *prior knowlegde* mahasiswa dengan difasilitasi oleh seorang tutor. Dalam tutorial terjadi komunikasi antarpersonal dan interaksi yang kompleks sehingga harus dikelola dengan baik. Setiap mahasiswa dituntut untuk berpartisipasi aktif sehingga dapat memberikan kontribusi yang merata serta saling melengkapi pengetahuan diantara mahasiswa mengenai permasalahan yang sedang dipelajari. Partisipasi mahasiswa dalam elaborasi dan ko-konstruksi pengetahuan berkaitan dengan efektivitas tutorial PBL dan selanjutnya akan menentukan keberhasilan belajar (Wood, 2003; Visschers & Pleijers, 2005).

*Problem-based learning* (PBL) sendiri terdapat 2 sesi tutorial untuk membahas suatu skenario yang menjadi pemicu proses belajar. Diskusi tutorial dilaksanakan dua kali untuk setiap skenario yang diikuti oleh 10-12 orang mahasiswa untuk setiap kelompok dengan dipandu oleh seorang tutor sebagai fasilitator. Diantara 2 sesi tutorial tersebut mahasiswa mendapat masa tenggang untuk memperoleh kesempatan melaksanakan belajar mandiri. Waktu ini dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa untuk

mengembangkan kemampuannya mencari berbagai literatur yang diperlukan, menelaah secara kritis berbagai informasi yang didapatkan, dan berkonsultasi dengan para ahli. Skenario dalam PBL merupakan inti dari suksesnya kegiatan tutorial dalam PBL. Hal ini karena skenario merupakan titik tolak dari proses pembelajaran mahasiswa, skenario yang baik adalah skenario yang dapat mengakomodasi semua tujuan pembelajaran modul, singkat dan jelas memacu keingintahuan lebih dalam dari mahasiswa. Untuk mensukseskan diskusi tutorial mahasiswa harus berkomunikasi secara aktif, memiliki minat terhadap kelompok dan keterlibatan semua mahasiswa dalam kelompok sangat penting (Jams, 2006).

### **2.2.2 Fungsi Skenario dalam *Problem-Based Learning* (PBL)**

Adapun fungsi skenario dalam diskusi PBL yaitu:

- a. Mengaktifkan *prior knowledge* (pengetahuan awal yang ada pada mahasiswa).
- b. Sebagai pemicu (*trigger*) pencapaian tujuan blok atau pembelajaran.
- c. Untuk mendorong mahasiswa dalam kegiatan dan sebagai motivasi belajar lebih lanjut.
- d. Dapat merumuskan masalah serta dapat menghubungkan kenyataan dengan pengetahuan (Lisiswanti et al., 2011).

### 2.2.3 Tipe Skenario

Tipe skenario dalam diskusi tutorial yaitu:

a. *Explanation problem*

Tujuan dari skenario tipe ini yaitu memahami struktur dan suatu mekanisme, biasanya dipakai pada tahun pertama.

b. *Application problem*

Tujuan dari skenario tipe ini merupakan aplikasi pengetahuan dengan simulasi situasi praktek dengan memakai penugasan, mengukur kompetensi.

c. *Discussion problem*

Tipe skenario ini yaitu dapat digunakan untuk mengerti berbagai *point* masalah, dan mahasiswa diharapkan untuk dapat memecahkan masalah yang disajikan.

d. *Strategi problem*

Tipe skenario ini mengharapakan mahasiswa untuk dapat berfikir analisis dan memutuskan berdasarkan pengetahuan mereka dan dapat mengerti hal pokok. Fokus strategi dalam skenario ini yaitu pertanyaan.

e. *Multilevel problem*

Tujuan dari skenario tipe ini yaitu untuk dapat mempelajari suatu penyakit secara mendalam (Lisiswanti et al., 2011).

#### **2.2.4 Masalah yang dapat Terjadi didalam *Problem-Based Learning* (PBL)**

Berbagai masalah yang dapat terjadi dalam proses diskusi PBL adalah tutor memberi kuliah, bukannya mendorong terjadinya dialog antar mahasiswa, mahasiswa sulit didorong untuk berbicara, mahasiswa tidak menyiapkan diri untuk berdiskusi, satu mahasiswa mendominasi di dalam kelompok diskusi, mahasiswa kurang memahami isi dari skenario (Harsono, 2005).

#### **2.2.5 Tujuan *Problem-Based Learning* (PBL)**

Seperti yang diungkapkan Rusman (2010) bahwa tujuan model PBL adalah penguasaan isi belajar dari disiplin heuristik dan pengembangan keterampilan pemecahan masalah. Hal ini sesuai dengan karakteristik model PBL yaitu belajar tentang kehidupan yang lebih luas, keterampilan memaknai informasi, kolaboratif, dan belajar tim, serta kemampuan berpikir reflektif dan evaluatif.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penggunaan *Problem-Based Learning* (PBL) adalah:

- a. Membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan pemecahan masalah.
- b. Belajar peranan orang dewasa yang autentik.
- c. Menjadikan siswa berusaha berpikir kritis dan mampu mengembangkan kemampuan analisisnya serta menjadi pembelajar yang mandiri.

- d. Memberikan dorongan kepada peserta didik untuk tidak hanya sekedar berpikir sesuai yang bersifat konkret tetapi lebih dari itu berpikir terhadap ide-ide yang abstrak dan kompleks (Yusuf, 2014).

Selain itu didalam PBL tujuan sangat penting karena menyangkut formulasi permasalahan, tujuan pembelajaran mahasiswa dan penilaian, yaitu:

- a. Setelah mengikuti kuliah atau diskusi, maka mahasiswa diharapkan untuk mendapatkan pengetahuan lebih banyak dengan cara mencari dan membaca materi-materi yang didapatkan dari berbagai sumber kepustakaan.
- b. Keterampilan, berkaitan dalam hal kemampuan mahasiswa mulai dari mengajukan pertanyaan dalam berdiskusi dan berkomunikasi secara aktif.
- c. Sikap, berkaitan dengan berfikir secara kritis, keaktifan mendengar, sikap terhadap pembelajaran dan respeknya terhadap argumentasi mahasiswa lain (Nurhadi, 2004).

### **2.2.6 Karakteristik Masalah dalam Skenario**

Sockalingan dan Schmidt (2011) menjelaskan bahwa masalah skenario dalam diskusi tutorial yang baik adalah masalah yang memenuhi beberapa karakteristik sebagai berikut:

1. Masalah harus mengarah pada isu-isu pembelajaran yang hendak dipelajari, yaitu masalah harus berisi kata kunci yang

jasas sehingga mahasiswa bisa mencari sumber secepatnya. Kata kunci akan memandu mahasiswa untuk menemukan kata kunci yang lain dan bahkan bisa membantu mahasiswa menemukan konsep utama yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah.

2. Masalah harus mendorong ketertarikan dan keingintahuan mahasiswa, yaitu masalah yang terjadi dalam kehidupan kerja sehari-hari.
3. Masalah harus disajikan dalam format yang wajar, seperti teks tidak terlalu panjang yaitu masalah yang disajikan dengan tidak bertele-tele dan tidak terlalu panjang. Masalah yang ditulis hingga beberapa halaman akan mengurangi semangat dan rasa ingin tahu mahasiswa untuk mencari solusi.
4. Masalah harus mendorong mahasiswa untuk berpikir kritis, yaitu masalah yang baik adalah masalah yang mendorong mahasiswa untuk berpikir. Masalah tersebut hendaknya tidak terlalu mudah tetapi juga tidak terlalu sulit untuk dicari solusinya.
5. Masalah harus mendorong mahasiswa untuk belajar secara mandiri dan bertanggung jawab terhadap proses belajar yang dilakukan, yaitu masalah yang tidak terlalu mudah akan mendorong mahasiswa untuk membuka pikiran, mencari informasi, dan tidak membuang waktu untuk melakukan hal lain yang tidak bermanfaat. Semakin tinggi tingkat kesulitan



suatu masalah, maka akan semakin memacu mahasiswa untuk bekerja keras.

6. Masalah harus jelas dan bisa diklarifikasi oleh mahasiswa, yaitu masalah yang baik adalah masalah yang berisi kata petunjuk mengenai topik yang akan dipelajari pada hari ini sehingga mahasiswa bisa memfokuskan diri untuk menemukan solusi walaupun tanpa diberi penjelasan oleh dosen atau tutor.
7. Masalah harus memiliki tingkat kesulitan yang sesuai, yaitu masalah yang diberikan hendaknya tetap memiliki tingkat kesukaran tersendiri karena hal ini akan mendorong mahasiswa untuk berpikir secara luas untuk menemukan pokok permasalahan yang sebenarnya terjadi. Masalah yang terlalu mudah dan terlalu sulit menyebabkan mahasiswa tidak berpikir keras dan mampu menyelesaikan dalam jangka waktu sangat singkat. Di sisi lain, masalah yang terlalu sulit juga tidak baik karena mahasiswa memiliki waktu terbatas untuk melakukan pencarian berbagai referensi yang komprehensif.
8. Masalah harus memungkinkan aplikasi dari berbagai metode untuk menghasilkan beberapa alternatif solusi, yaitu masalah harus disusun sedemikian rupa sehingga akan mendorong mahasiswa untuk berpikir kreatif. Jika suatu masalah memiliki lebih dari satu solusi, maka masalah tersebut akan menjadi tantangan sendiri bagi mahasiswa untuk dipecahkan. Masalah yang diberikan kepada mahasiswa harus mampu menjadi

penghubung antara apa yang diperoleh mahasiswa di bangku kuliah dengan praktik yang terjadi di dunia kerja nantinya.

9. Masalah harus relevan dengan masalah aktual, yaitu masalah harus disajikan dalam konteks dimana mahasiswa terbiasa dengan bahasa yang digunakan.
10. Masalah harus mendorong mahasiswa untuk melakukan elaborasi, yaitu masalah harus disusun sedemikian rupa sehingga masalah tersebut dapat dipahami oleh mahasiswa. Agar dapat dipahami, masalah harus berisi kata kunci mengenai topik yang dipelajari hari itu. Hal ini akan mempermudah mahasiswa untuk segera memulai mencari referensi dan melakukan *brainstorming* mengenai berbagai konsep yang akan dipelajari hari itu.
11. Masalah harus mendorong mahasiswa untuk bekerja sama dalam kelompok. Jika masalah memiliki tingkat kesulitan yang masih dalam batasan normal, maka mahasiswa akan bekerja keras dalam mencari informasi dan pada saat yang sama akan terjadi diskusi yang menarik baik itu diskusi kelompok maupun diskusi di kelas.

### 2.2.7 Penilaian *Problem-Based Learning* (PBL)

Terdapat beberapa penilaian dalam diskusi PBL yaitu:

#### 1. Kognitif

Penilaian secara kognitif terdiri dari dua poin yaitu kesesuaian ide dan argumentasi.

#### 2. *Skill*

*skill* terdiri dari tiga penilaian yaitu sharing, dominasi dan konsentrasi atau fokus.

#### 3. *Attitude*

Penilaian *attitude* sendiri terdiri dari dua penilaian yaitu kehadiran dan sopan santun (Buku Panduan FK Unila).

## 2.3 Kerangka Pemikiran

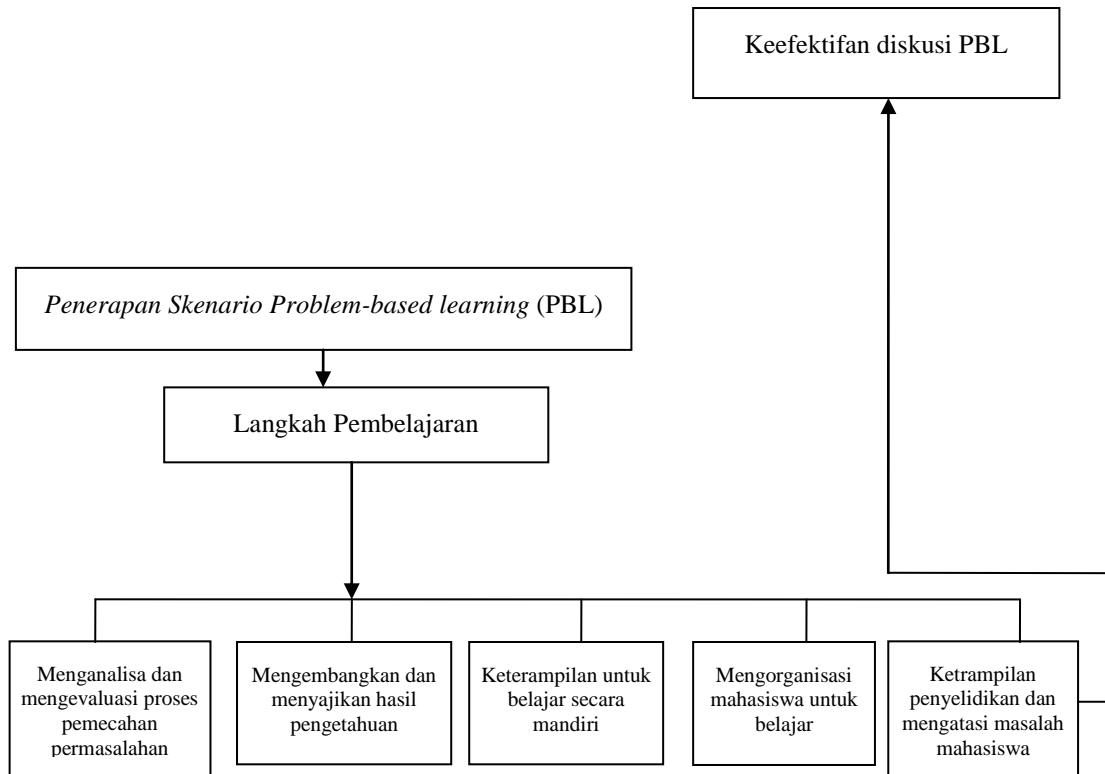
### 2.3.1 Kerangka Teori

*Problem-Based Learning* (PBL) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia kerja sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi kuliah atau materi pelajaran (Sudarman, 2007).

*Problem-based learning* (PBL) sendiri terdapat 2 sesi tutorial untuk membahas suatu skenario yang menjadi pemicu proses belajar. Diskusi tutorial dilaksanakan dua kali untuk setiap

skenario yang diikuti oleh 10-12 orang mahasiswa untuk setiap kelompok dengan dipandu oleh seorang tutor sebagai fasilitator. Diantara 2 sesi tutorial tersebut mahasiswa mendapat masa tenggang untuk memperoleh kesempatan melaksanakan belajar mandiri (Jams, 2006).

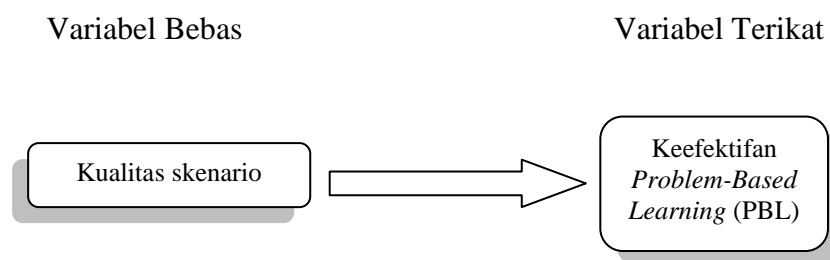
Pelaksanaan PBL memiliki ciri tersendiri berkaitan dengan langkah pembelajarannya yaitu dalam PBL mahasiswa dihadapkan pada suatu skenario atau permasalahan lalu dalam kelompok diskusi menetapkan dan mengatasi permasalahan yang terdapat pada skenario atau kasus selanjutnya mengorganisasi mahasiswa untuk belajar kemudian mahasiswa mampu melakukan pembelajaran secara mandiri kemudian mengembangkan dan menyajikan hasil pengetahuan kemudian mengevaluasi dan menganalisa dalam proses pemecahan masalah kemudian setelah dilakukan langkah-langkah tersebut akan terlihat keefektifan dari diskusi PBL itu sendiri. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 2.



**Gambar 2.** Kerangka Teori (Sockalingan dan Schmidt, 2011)

### 2.3.2 Kerangka Konsep

Adapun kerangka konsep yang akan digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



**Gambar 3.** Kerangka konsep

### **2.3.3 Hipotesis**

Terdapat hubungan Kualitas Skenario Terhadap Keefektifan Diskusi *Problem-Based Learning* (PBL).