

**STUDI KUALITATIF: PERSEPSI MAHASISWA TENTANG VIDEO  
PEMBELAJARAN SEBAGAI SARANA *SELF DIRECTED LEARNING* DI  
FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS LAMPUNG**

**(Skripsi)**

**Oleh:  
M. Addin Syakir**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DOKTER  
FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS  
LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2018**

**STUDI KUALITATIF:PERSEPSI MAHASISWA TENTANG VIDEO  
PEMBELAJARAN SEBAGAI SARANA *SELF-DIRECTED LEARNING* DI  
FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS LAMPUNG**

Oleh  
**M. ADDIN SYAKIR**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar  
SARJANA KEDOKTERAN**

**Pada**

**Fakultas Kedokteran Universitas Lampung**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DOKTER  
FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS  
LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2018**

## ABSTRACT

### QUALITATIVE STUDY: STUDENT'S PERCEPTIONS ABOUT EDUCATIONAL VIDEOS AS *SELF-DIRECTED LEARNING* IN MEDICAL FACULTY OF LAMPUNG UNIVERSITY

By

M. ADDIN SYAKIR

**Background:** The use of educational video not only to combines traditional learning sources but also provide specific learning resources that improve student's deep learning. Video can also be used for other purposes in medicine including problem based learning, review of clinical laboratory techniques and show surgical procedures. Educational videos can be used by medical students of University of Lampung in self-regulated learning.

**Methods:** This research used qualitative research design with phenomenology approach. The main informant in this study consisted of several students from the year of 2014-2017. The main data were collected through Focus Group Discussions, Then, researcher also use In-Depth Interview as other studies. After the data is collected, it's analyzed using thematic analysis.

**Results:** From the results, there are various medical students of Lampung University's perception about the use of educational videos. Students' perception in using educational video as the best means of SDL is procedural material and factors that enhancing use of educational videos are utility and motivation. Factors that inhibit use of educational videos are content and time and criteria of educational videos based on appearance, content and time

**Conclusion:** This study showed that are various of students' perception about educational videos in using SDL, benefits and weakness of educational videos and criteria of educational videos.

**Keyword:** Educational videos, medical faculty, SDL

## ABSTRAK

### STUDI KUALITATIF: PERSEPSI MAHASISWA TENTANG VIDEO PEMBELAJARAN SEBAGAI SARANA *SELF-DIRECTED LEARNING* DI FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS LAMPUNG

Oleh

M. ADDIN SYAKIR

**Latar Belakang:** Video pembelajaran bukan hanya bermanfaat dalam memadukan sumber belajar tetapi juga menyediakan sumber belajar spesifik yang dapat meningkatkan *deep learning* mahasiswa. Video juga dapat digunakan untuk tujuan lain dalam medis termasuk *problem based learning*, *review* teknik laboratorium klinis serta menunjukkan prosedur bedah. Video pembelajaran dapat digunakan oleh mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Lampung dalam *self-regulated learning*.

**Metode:** Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Informan utama dalam penelitian ini adalah mahasiswa dari angkatan 2014-2017. Pengambilan data utama melalui *Focus Group Discussion* (FGD), selanjutnya peneliti juga menggunakan teknik wawancara mendalam sebagai sumber penelitian lain. Setelah didapatkan data penelitian, dianalisis dengan cara analisis tematik.

**Hasil Penelitian:** Dari hasil penelitian didapatkan berbagai macam persepsi mahasiswa FK Unila tentang kegunaan video pembelajaran. Persepsi siswa dalam menggunakan video pendidikan sebagai cara terbaik SDL adalah materi prosedural dan faktor-faktor yang meningkatkan penggunaan video pendidikan adalah kegunaan dan motivasi. Faktor-faktor yang menghambat penggunaan video pendidikan adalah konten dan waktu dan kriteria video pendidikan berdasarkan penampilan, konten, dan durasi

**Kesimpulan:** Setelah dilakukan penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat berbagai persepsi siswa tentang video pendidikan dalam menggunakan SDL, manfaat dan kelemahan video pembelajaran dan kriteria video pembelajaran

**Kata kunci:** Fakultas kedokteran, SDL, video pembelajaran

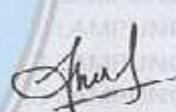
**Judul :STUDI KUALITATIF: PERSEPSI MAHASISWA TENTANG VIDEO PEMBELAJARAN SEBAGAI SARANA SELF-DIRECTED LEARNING DI FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS LAMPUNG**

**Nama Mahasiswa** : M. Addin Syakir  
**No. Pokok Mahasiswa** : 1418011127  
**Program Studi** : Pendidikan Dokter  
**Fakultas** : Kedokteran

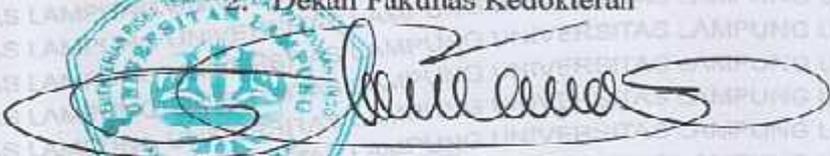
**MENYETUJUI**

**1. Komisi Pembimbing**

  
**dr. Oktafany, M. Pd. Ked**  
NIP. 197610162005011003

  
**dr. Rika Lisiswanti, M.Med. Ed**  
NIP. 198010052008122001

**2. Dekan Fakultas Kedokteran**

  
**Dr. dr. Muhartono, S.Ked., M.Kes., Sp.PA**  
NIP. 19701208 200112 1 001

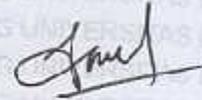
**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

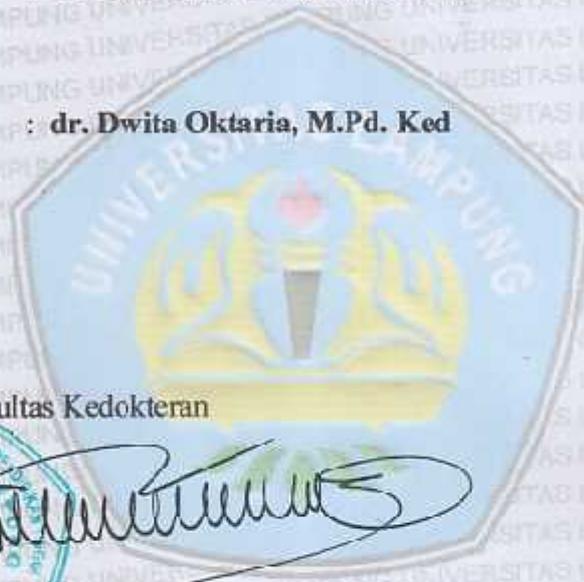
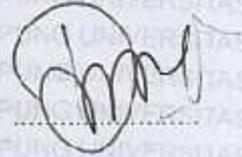
**Ketua : dr. Oktafany, M. Pd. Ked**



**Sekretaris : dr. Rika Lisiswanti, M.Med. Ed**



**Penguji : dr. Dwita Oktaria, M.Pd. Ked**



**2. Dekan Fakultas Kedokteran**



**Dr. dr. Muhartono, S.Ked., M.Kes., Sp.PA**  
**NIP 197012082001121001**

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 16 Juli 2018**

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi dengan judul "STUDI KUALITATIF:PERSEPSI MAHASISWA TENTANG VIDEO PEMBELAJARAN SEBAGAI SARANA *SELF-DIRECTED LEARNING* DI FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS LAMPUNG" adalah hasil karya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya penulis lain dengan cara tidak sesuai tata etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau yang disebut plagiarisme.
2. Hak intelektual atas karya ilmiah ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini, apabila dikemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang diberikan kepada saya.

Bandar Lampung, Mei 2018  
Pembuat Pernyataan,



M. Addin Syakir  
NPM. 14180111127

## **RIWAYAT HIDUP**

Penulis merupakan anak laki-laki dari bapak dr. Pad Dilangga. Sp.P dan ibu Nyimas Nawal.yang dilahirkan di kota Surabaya pada tanggal 16 Juli 1996. Penulis adalah kakak dari Rachmanisya Juwita.

Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP) penulis selesaikan di SDN 2 Teladan Rawalaut dan SMPN 23 Bandar Lampung pada tahun 2006 dan 2013, dan Sekolah Menengah Atas (SMA) penulis selesaikan di SMA Al- Kautsar Bandar Lampung pada tahun 2014. Selama menjadi pelajar, penulis mengikuti ekstrakurikuler English Club dan Olahraga Basket.

Pada tahun 2014 penulis terdaftar di Fakultas Kedokteran Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Mahasiswa Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Selama menjadi mahasiswa, penulis mengikuti organisasi Badan Eksekutif Mahasiswa FK Unila (2014-2017) dan pernah menjadi Pengurus Harian Wilayah 1 ISMKI (2014-2015).

*There is always hope*

*Puji syukur kehadiran Allah SWT  
Karya sederhana ini dipersembahkan  
kepada:*

*Ayah dan Ibu yang kucintai*

*Yang menyayangi, mendidik dan mendukung  
setiap langkah dan selalu mendoakanku  
sukses*

*Adik satu-satunya Rachmanisya Juwita*

*Yang selalu memberikan canda tawa,  
mendukung dan memberi semangat*

*“Work hard, Stay humble”*

## SANWACANA

Puji serta syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberi rahmat serta karunia-Nya selama pelaksanaan penyusunan skripsi ini. Sholawat dan salam, semoga selalu tercurah pada Nabi Muhammad SAW. Atas berkat rahmat dan ridho-Nya maka skripsi dengan judul “STUDI KUALITATIF:PERSEPSI MAHASISWA TENTANG VIDEO PEMBELAJARAN SEBAGAI SARANA *SELF-DIRECTED LEARNING* DI FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS LAMPUNG”.

Penulis meyakini penelitian ini tidak akan selesai tanpa dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Maka dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P., selaku Rektor Universitas Lampung;
2. Dr. dr. Muhartono, S.Ked., M.Kes., Sp.PA., selaku Dekan Fakultas Kedokteran Universitas Lampung;
3. Dr. Oktafany, M.Pd.Ked selaku Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, memberikan bimbingan, saran, motivasi dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini;

4. dr. Rika Lisiswanti, M. Med. Ed selaku Pembimbing II atas kesediaan waktu, memberikan bimbingan, motivasi, saran dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini;
5. dr. Dwita Oktaria, M. Pd. Ked, selaku Penguji Utama yang telah meluangkan waktu, memberikan saran, ilmu serta nasihat yang dapat membangun dalam penyusunan skripsi ini;
6. dr. Tri Umiana Soleha, M. Kes selaku Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan, saran serta ilmu yang telah bermanfaat selama ini;
7. Kepada ayah dan ibu tercinta, dr.Pad Dilangga Sp.P dan Nyimas Nawal yang selalu mendo'akan, mendukung, memberi motivasi dan semangat selama penulis menyelesaikan skripsi dan belajar di fakultas ini;
8. Adik satu-satunya, Rachmanisya Juwita yang memberikan semangat dan do'a selama penulis belajar di fakultas ini dan menyelesaikan skripsi ini;
9. Kepada Nyai; Yai di Lampung, Datuk dan Nyai di Jambi yang memberikan semangat dan do'a selama penulis belajar di fakultas ini dan menyelesaikan skripsi ini;
10. Sahabat terbaik Cendekia Medika, Arif Sigit dan Annas Fadhillah yang selalu menyemangati satu sama lain. Semoga kelak sukses bersama kedepannya;
11. Seluruh staf dosen dan civitas akademika Fakultas Kedokteran Universitas Lampung atas ilmu dan waktu yang telah diberikan selama masa perkuliahan;
12. Angkatan FK Unila 2014 Cranial, untuk semua senyuman, tawa, dan pembelajaran dari masing-masing individunya;

13. Seluruh calon teman sejawat kakak-kakak 2012, Cere13ellum, Adik-adik Endom15ium, Tr16eminus, dan V17reous yang selalu siap berbagi pengalaman serta pengetahuan;

Semoga skripsi ini bermanfaat untuk pembacanya.

Bandar Lampung, Mei 2018  
Penulis

M. Addin Syakir

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>DAFTAR ISI</b> .....	i
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	iii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.3.1 Tujuan Umum.....	5
1.3.2 Tujuan Khusus.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.4.1 Bagi Peneliti.....	5
1.4.2 Bagi Mahasiswa Fakultas Kedokteran.....	5
1.4.3 Bagi Institusi.....	6
1.4.4 Bagi Peneliti lain.....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Belajar.....	7
2.1.1 Pengertian Belajar.....	7
2.1.2 Faktor yang Mempengaruhi Belajar.....	8
2.2 <i>Self Directed Learning</i> (SDL).....	10
2.2.1 Definisi SDL.....	10
2.2.2 Karakteristik SDL.....	11
2.2.3 Gaya Belajar.....	11
2.3 Media.....	12
2.3.1 Definisi Media.....	12
2.3.2 Media Terhadap Pembelajaran.....	13
2.3.3 Klasifikasi Media.....	14
2.4 Media <i>E-Learning</i> .....	15
2.4.1 Definisi <i>E-Learning</i> .....	15
2.5 Video.....	16
2.5.1 Definisi Video.....	16
2.5.2 Unsur Video.....	16
2.6 Video sebagai sarana SDL.....	17
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Rancangan Penelitian.....	19
3.2 Tempat dan Waktu.....	19

3.3 Populasi dan Sampel.....	19
3.3.1 Populasi .....	19
3.3.2 Sampel .....	20
3.4 Metode Pengumpulan Data .....	21
3.4.1 Jenis dan Sumber Data.....	21
3.4.2 Instrumen Penelitian.....	22
3.4.3 Teknik Pengumpulan Data.....	23
3.4.3.1 <i>Focus Group Discussion</i> .....	23
3.4.3.2 <i>In-Depth Interview</i> .....	24
3.5 Pengolahan dan Analisis Data.....	24
3.6 Uji Keabsahan Data.....	26
3.6.1 Uji Kredibilitas .....	26
3.6.2 Uji Transferabilitas .....	27
3.6.3 Uji Depenabilitas.....	27
3.6.4 Uji Konfirmabilitas .....	27
3.7 Alur Penelitian.....	29
3.8 Etika Penelitian.....	30
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Hasil Penelitian.....	31
4.1.1 Gambaran Umum.....	31
4.1.2 Hasil Analisis Tematik.....	34
4.1.1.1 Penggunaan Video Pembelajaran.....	34
4.1.1.2 Faktor Pendorong Penggunaan Video Pembelajaran.....	36
4.1.2.3 Faktor Penghambat Penggunaan Video Pembelajaran.....	38
4.1.2.4 Kriteria Video Pembelajaran.....	40
4.2 Pembahasan.....	43
4.2.1 Penggunaan Video Pembelajaran.....	43
4.2.2 Faktor Pendorong Penggunaan Video Pembelajaran.....	44
4.2.3 Faktor Penghambat Penggunaan Video Pembelajaran.....	46
4.2.4 Kriteria Video Pembelajaran Pembelajaran.....	48
4.3 Keterbatasan Penelitian.....	49
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1 Kesimpulan.....	51
5.2 Saran.....	52

**DAFTAR PUSTAKA**  
**LAMPIRAN**

**DAFTAR TABEL**

Tabel 1. Kriteria informan mahasiswa.....	32
Tabel 2. Kriteria informan dosen.....	32
Tabel 3. Persepsi tentang penggunaan video pembelajaran.....	35
Tabel 4. Faktor pendorong penggunaan video pembelajaran.....	38
Tabel 5. Faktor penghambat penggunaan video pembelajaran.....	40
Tabel 6. Kriteria video pembelajaran.....	42

**DAFTAR GAMBAR**

	Halaman
Gambar 1. Bagan Alur Penelitian.....	29
Gambar 2. Hubungan Tema Utama.....	33

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Belajar adalah proses pengetahuan yang diciptakan oleh perubahan pengalaman dalam berbagai aspek. Aspek pertama adalah penekanan pada proses adaptasi dan belajar yang bertentangan dengan konten ataupun hasil. Aspek kedua yaitu ilmu pengetahuan berupa proses transformasi yang selalu diciptakan secara berkelanjutan dan bahwa ilmu bukanlah sesuatu yang independen untuk didapatkan. Ketiga, perubahan pengalaman belajar dalam aspek objektif dan subjektif. Maka, Untuk memahami belajar, kita harus memahami sifat ilmu pengetahuan. Beberapa mahasiswa belajar dengan gambar visual, lainnya dengan penjelasan secara verbal, beberapa cenderung mencoba berpikir dahulu dan melihat apa yang terjadi, lainnya cenderung berpikir sebelum melakukan sesuatu, beberapa berpikir secara sekuen, lainnya lebih memiliki orientasi holistik, beberapa nyaman dengan hanya informasi dan yang lainnya lebih tertarik pada “Dunia nyata” dan sebagainya (Czepula *et al*, 2015).

Proses belajar berbeda-beda tiap orang karena perbedaan proses kognitif. Ketika mendapatkan banyak pengetahuan di kampus, mahasiswa kedokteran merasakan perbedaan lingkungan belajar dalam latar pendidikan daripada mahasiswa program studi lainnya. Studi menunjukkan bahwa setiap mahasiswa secara khusus beradaptasi pada tipe belajar dan prestasi akademik untuk lingkungan belajar. Konsep tipe belajar telah melewati analisis dalam literatur empiris dalam upaya untuk mengetahui dinamika proses belajar (Almigbal, 2015).

Beberapa ahli menunjukkan perbedaan pengertian terhadap *Self-Directed Learning* (SDL). Berdasarkan Candy (1991), SDL meliputi empat dimensi: *self-direction* sebagai atribut pribadi (otonomi pribadi); *self-direction* sebagai kesediaan dan kapasitas untuk mengerjakan pendidikan pribadi (managemen diri); *self-direction* sebagai mode pengaturan instruksi dalam letak formal (kontrol-pelajar) dan *self-direction* sebagai pengejaran individual, non-institusional peluang belajar dalam latar sosial (Rezaee & Mosalanejad, 2015).

Brockett dan Hiemstra (1991) menegaskan sebuah pemikiran sebagai dua orientasi primer; proses dan hasil. Garrison (1997) menegaskan bahwa SDL adalah pencapaian melalui tiga dimensi dari managemen diri, monitoring diri, dan motivasi, yang berinteraksi satu sama lain. Dalam model Pintrich, SDL adalah strategi kognitif dan meta kognitif yang menggabungkan managemen sumber (Rezaee & Mosalanejad, 2015).

Dalam ranah pendidikan, penguatan dan pengembangan keahlian, menyelesaikan masalah, berpikir kritis, keahlian interpersonal, dan kreativitas sangatlah penting; dan juga diperlukan untuk mendesain lingkungan pendidikan agar dapat menyediakan kemungkinan untuk menghubungkan latihan teoritis dengan situasi nyata. Oleh karena itu, menggabungkan keinginan untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang tepat, mengaplikasikan metode modern latihan keahlian, dan meningkatkan metode saat ini direkomendasikan (Rezaee & Mosalanejad, 2015).

Penggunaan video tidak hanya menggabungkan sumber belajar tradisional namun juga menyediakan sumber belajar spesifik (ex: menunjukkan *clinical skill*) yang dapat meningkatkan *deep learning* mahasiswa. Video juga dapat digunakan untuk tujuan lain dalam medis termasuk *problem based learning*, *review* teknik laboratorium klinis dan mengawasi prosedur bedah (Sarihan *et al*, 2016).

Pada penelitian oleh Hammond pada tahun 2012, dilaporkan terdapat hasil positif pada penggunaan video sebagai alat untuk pembelajaran, sebagai self assessment, dan sebagai feedback. Dan terdapat berbagai studi dilaporkan bahwa penggunaan video dapat meningkatkan refleksi diri dan self assessment yang merupakan kunci dari belajar sepanjang hayat (Hammond, 2012) Selain itu, sebuah studi juga melaporkan bahwa penggunaan video pembelajaran juga meningkatkan kepercayaan diri dalam melakukan sebuah tindakan prosedural. Diperlihatkan bahwa mahasiswa dapat melakukan tindakan dengan kesalahan

minimal karena telah melihat video pembelajaran sebelumnya (Nam-Ju Lee *et al*, 2016).

Lebih jauh, pada penelitian mengenai evaluasi kursus berbasis online untuk pelajar, dicatatkan bahwa pembelajaran berbasis online terutama dengan video meningkatkan kesempatan pada semua pelajar dan dapat memberikan lingkungan belajar yang lebih aman bagi para pelajar secara umum. Lalu, pelajar sendiri dapat memanfaatkan kesempatan yaitu mampu mempelajari sesuatu sesuai dengan kemampuan mereka dan dapat memilih sesuai kemampuan mereka pula sehingga dilaporkan dalam penelitian ini terdapat peningkatan tingkat *self-direction* dan mereka menjadi terbiasa dengan sistem tersebut (Kenny, 2002).

Penggunaan video inilah menjadi peluang bagi mahasiswa kedokteran Universitas Lampung sebagai penunjang pembelajaran terutama pada *self-directed learning* mahasiswa. Oleh karena itu penulis tertarik untuk mengajukan penelitian yang berjudul “Studi Kualitatif: Persepsi Mahasiswa Tentang Video Pembelajaran Sebagai Sarana *Self-Directed Learning* di Fakultas Kedokteran Universitas Lampung”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian ini, maka masalah yang ingin dijawab dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah persepsi mahasiswa tentang video pembelajaran sebagai sarana *self-directed learning* di Fakultas Kedokteran Universitas Lampung?”

### **1.3 Tujuan Penelitian**

#### **1.3.1 Tujuan Umum**

Tujuan umum dari penelitian ini adalah mengeksplorasi persepsi mahasiswa tentang video pembelajaran sebagai sarana *self-directed learning* di fakultas kedokteran Universitas Lampung.

#### **1.3.2 Tujuan Khusus**

- a. Mengetahui persepsi mahasiswa terhadap penggunaan video pembelajaran
- b. Mengetahui persepsi mahasiswa terhadap manfaat video pembelajaran sebagai sarana *self-directed learning* di fakultas kedokteran Universitas Lampung

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Manfaat bagi Peneliti**

Mengembangkan pengetahuan dan kemampuan meneliti di bidang penelitian dan menambah pengetahuan peneliti tentang persepsi mahasiswa tentang video pembelajaran sebagai sarana *self-directed learning* mahasiswa kedokteran Universitas Lampung.

#### **1.4.2 Manfaat bagi Mahasiswa Fakultas Kedokteran**

Menambah pengetahuan tentang video pembelajaran serta dapat menjadi referensi mahasiswa sebagai metode belajar yang tepat dan bisa meningkatkan prestasi akademik mahasiswa.

#### **1.4.3 Manfaat bagi Institusi**

Sebagai bahan referensi untuk meningkatkan prestasi akademik mahasiswa serta menunjang perkuliahan Fakultas Kedokteran Universitas Lampung.

#### **1.4.4 Manfaat bagi Peneliti Lain**

Sebagai bahan rujukan bagi penelitian selanjutnya mengenai video pembelajaran dan bahan kajian lebih lanjut dalam topik yang sama

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Belajar**

##### **2.1.1 Pengertian Belajar**

Belajar adalah proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan belajar mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang. Belajar memegang peranan penting dalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian dan bahkan persepsi seseorang. Oleh karena itu, dengan menguasai konsep dasar tentang belajar, seseorang mampu memahami bahwa aktivitas belajar itu memegang peranan penting dalam proses psikologis (Listiyanto, 2014). Belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan (Putra *et al*, 2013).

Pengertian tentang belajar dijelaskan lebih lanjut menurut Listiyanto (2014):

1. Memodifikasi atau memperteguh perilaku melalui pengalaman,
2. Suatu proses perubahan tingkah laku individu dengan lingkungannya,
3. Perubahan tingkah laku yang dinyatakan dalam bentuk penguasaan penggunaan, dan penilaian, atau mengenai sikap dan nilai-nilai

pengetahuan dan kecakapan dasar, yang terdapat dalam berbagai bidang studi, atau lebih luas lagi dalam berbagai aspek kehidupan atau pengalaman yang terorganisasi,

4. Belajar selalu menunjukkan suatu proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu. Selanjutnya belajar adalah proses seseorang memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan, dan sikap.

Dalam proses pembelajaran terdapat 4 pilar dasar menurut Uno (2009), yaitu:

1. *Learning to know*, yaitu manusia akan dapat memahami dan menghayati bagaimana pengetahuan dapat diperoleh dari kejadian yang terdapat dalam lingkungannya.
2. *Learning to do*, yaitu menerapkan sebuah upaya agar manusia dapat menghayati proses belajar dengan melakukan sesuatu yang bermakna.
3. *Learning to be*, yaitu proses belajar yang membuat lahirnya individu terdidik serta mandiri.
4. *Learning to life together*, yaitu pendekatan penerapan pandangan ilmu pengetahuan, seperti pendekatan menemukan dan pendekatan menyelidik akan membuat individu senang dalam belajar.

### **2.1.2 Faktor yang Mempengaruhi Belajar**

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar, dibedakan menjadi dua golongan (Purwanto, 2010) :

1. Faktor yang ada pada diri sendiri yaitu faktor individual. Yang termasuk faktor individual antara lain faktor pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi dan faktor pribadi.
2. Faktor yang ada diluar individu yaitu faktor sosial. Yang termasuk faktor sosial antara lain: faktor keluarga , guru dan cara mengajarnya, alat yang digunakan dalam belajar mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia dan motivasi sosial.

Menurut Muhibbin (2010), faktor-faktor yang mempengaruhi belajar seseorang dapat dibedakan menjadi tiga macam, yakni:

1. Faktor internal, yaitu keadaan/kondisi jasmani dan rohani;
2. Faktor eksternal, yaitu kondisi lingkungan di sekitarnya;
3. Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yaitu upaya belajar peserta meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

Sedangkan faktor internal meliputi:

1. Aspek fisiologis, meliputi panca indera seseorang;
2. Aspek psikologis, seperti intelegensi, sikap, bakat, minat, dan motivasi.

Sedangkan faktor eksternal meliputi:

1. Lingkungan sosial seseorang;
2. Lingkungan non sosial (rumah, gedung sekolah, dan sebagainya).

## 2.2 *Self Directed Learning* (SDL)

### 2.2.1 Definisi SDL

*Self Directed Learning* adalah proses dimana mahasiswa mengambil inisiatif untuk mengenal kebutuhan belajar mereka, menggabungkan tujuan belajar, mengetahui sumber daya manusia dan material untuk belajar, memilih dan mengimplementasikan strategi belajar yang tepat dan mengevaluasi hasil belajar (Nurjahan, 2008).

*Self Directed learning* merupakan konsep inti dimana tujuannya adalah menata dan mengimplementasikan prinsip pembelajaran dewasa. SDL telah diidentifikasi sebagai pendekatan belajar, juga menjadi standar profesional inti bagi semua tenaga kesehatan profesional (Cadorin *et al*, 2016). SDL bekerja paling baik dalam grup kecil, dan adalah suatu gaya belajar yang meningkatkan *deep ;learning*. Prinsip SDL adalah mahasiswa mengetahui kebutuhan belajarnya, menentukan tujuannya, mengidentifikasi sumber daya dan menggunakannya untuk meningkatkan pembelajarannya dan kemudian mampu mengevaluasi hasilnya (Dacre *et al*, 2000).

*Self Directed Learning* mengandung aktivitas yang dilakukan mahasiswa agar mengatur pengenalan mereka pada dasar pendekatan dan meningkatkan kesadaran dan pengetahuan mereka. Peningkatan pembelajaran tidak hanya bergantung pada pengetahuan dasar individu namun juga berkaitan dekat dengan faktor seperti memiliki informasi tentang aktivitas belajar dan cara

menggunakan suatu pengetahuan. Hasil beberapa penelitian menunjukkan bahwa menggunakan beberapa strategi belajar mempengaruhi prestasi akademik mahasiswa kedokteran (Ghiyasvandian *et al*, 2015).

### **2.2.2 Karakteristik SDL**

Karakteristik SDL dapat dibagi menjadi tiga kategori berdasarkan intensitasnya (Guglielmino, 2003).

#### *a. Self-Directed Learning* dengan kategori rendah

Individu dengan SDL rendah memiliki karakteristik mahasiswa yang menyukai proses belajar yang terstruktur dan tradisional.

#### *b. Self-Directed Learning* dengan kategori sedang

Individu dengan SDL sedang memiliki karakteristik mahasiswa yang berhasil dalam situasi mandiri namun tidak sepenuhnya dapat mengidentifikasi kebutuhan belajarnya

#### *c. Self-Directed Learning* dengan kategori tinggi

Individu dengan SDL tinggi memiliki karakteristik mahasiswa yang mampu mengetahui kebutuhan belajarnya

### **2.2.3 Gaya Belajar**

Gaya belajar didefinisikan sebagai tingkah laku dimana pelajar berada dalam kondisi paling efisien dan secara efektif menerima, memproses, menyimpan dan mengulang apa yang mereka coba untuk dipelajari (Choudhary, 2011). Weggelar-Jansen *et al* (2015) membagi macam-

macam gaya belajar menjadi lima model. Setiap model memiliki perhatian pada paradigma belajar yang berbeda-beda:

1. Gaya belajar yang merupakan cerminan dari persepsi bahwa gaya belajar secara garis besar menurut dasar termasuk visual, auditori, kinestetik dan rangsangan taktil.
2. Gaya belajar yang merupakan cerminan dari ciri-ciri dalam struktur kognitif seseorang termasuk pola kemampuan dan kebutuhan.
3. Model gaya belajar yang merupakan cerminan dari persepsi bahwa gaya belajar adalah suatu konsep dari tipe kepribadian yang stabil dan juga menggunakan metode untuk menilai kepribadian seseorang dalam gabungan dengan belajar seperti *Myers Briggs Type Indicator* (MBTI) dan *Jackson's Learning Styles Profiler*.
4. Gaya belajar yang bertujuan untuk mengukur fleksibilitas atau pilihan belajar seseorang seperti *Learning Style Inventory*, *Learning Styles Questionnaire* dan *Four Matters* (4MAT)
5. Gaya belajar yang berkaitan dengan pendekatan belajar, strategi dan arah, yang lebih mendapat perhatian lebih baik pada faktor pribadi, seperti motivasi, pengaruh faktor lingkungan dan belajar kooperatif.

## **2.3 Media**

### **2.3.1 Definisi Media**

Kata “Media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *Association for Education and Communication Technology* (AECT), mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang

dipergunakan untuk proses informasi. *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut (Nurseto, 2011).

### **2.3.2 Media Terhadap Pembelajaran**

Dalam kaitannya dengan fungsi media pembelajaran, dapat ditekankan beberapa hal berikut ini (Nurseto, 2011):

1. Sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
2. Sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen lainnya.
3. Mempercepat proses belajar.
4. Meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar.
5. Mengkonkritkan yang abstrak sehingga dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

Beberapa manfaat media dalam proses belajar yaitu:

1. Dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka;
2. Makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran;
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata dan

4. Siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan.

### **2.3.3 Klasifikasi Media**

Menurut bentuk informasi yang digunakan, dapat memisahkan dan mengklasifikasi media dalam lima kelompok besar, yaitu media visual diam, media visual gerak, media audio, media audio visual diam, dan media audio visual gerak. Proses yang dipakai untuk menyajikan pesan, apakah melalui penglihatan langsung, proyeksi optik, proyeksi elektronik atau telekomunikasi. Dengan menganalisis media melalui bentuk penyajian dan cara penyajiannya, dapat didapatkan suatu format klasifikasi yang meliputi tujuh kelompok media penyaji, yaitu (Nurseto,2011):

1. Grafis, bahan cetak, dan gambar diam
2. Media proyeksi diam,
3. Media audio,
4. Media audio visual diam,
5. Media audio visual hidup/film,
6. Media televisi, dan
7. Multi media.

## 2.4 Media *E-Learning*

### 2.4.1 Definisi *E-Learning*

*E-Learning* memiliki potensi untuk memenuhi kebutuhan melalui penyebaran fleksibilitas dan pendidikan kedokteran yang dapat beradaptasi. *E-Learning* dapat didefinisikan sebagai penyampaian latihan melalui media elektronik (internet, CD-ROM, DVD, smartphone dan media lainnya), *e-learning* telah menjadi aspek penting dari program pendidikan pelayanan kesehatan sejak tahun 1990 (Ruggeri *et al*, 2013).

Sejumlah studi telah dilakukan untuk menguji ketegasan untuk *e-learning* dalam bermacam-macam konteks, termasuk pendidikan pelayanan kesehatan dan telah menghasilkan hasil yang beragam namun sering berkaitan dengan kesimpulan bahwa kebanyakan program *e-learning* jauh lebih efektif daripada tidak ada program latihan dan se-efektif metode mengajar tradisional. Perkembangan program *e-learning* bergantung pada kualitas hasil yang baik mengikuti pernyataan jelas dalam kompetensi. Pengukuran seharusnya termasuk pengetahuan, sikap dan perilaku untuk memastikan apa yang sudah mahasiswa pelajari (Ruggeri *et al*, 2013). Penggunaan teknologi baru seperti *e-learning*, *computer assisted learning*, dan *web-based learning* untuk keterampilan klinis telah meningkatkan kepuasan belajar dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional (Nam Ju-Lee *et al*, 2016).

## 2.5 Video

### 2.5.1 Definisi Video

Video telah menjadi bagian penting dari pendidikan yang lebih tinggi. Itu telah terintegrasi sebagai bagian dari mata pelajaran tradisional, berfungsi sebagai landasan dari mata pelajaran campuran, dan sering sebagai mekanisme penyampaian informasi dalam pelajaran *online*. Beberapa studi meta-analisis telah menunjukkan bahwa teknologi dapat meningkatkan belajar dan banyak studi telah menunjukkan bahwa video dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif (Brame, 2016).

### 2.5.2 Unsur Video

Terdapat tiga elemen untuk desain video dan implementasi yang dapat membantu instruktur memaksimalkan penggunaan video:(Brame, 2016).

#### 1. Konten Kognitif

Video harus memiliki konten selektif tentang informasi dari memori sensorik untuk dapat menarik perhatian penonton selama proses belajar

#### 2. Ketertarikan Mahasiswa

Video harus dapat menarik perhatian mahasiswa sehingga apabila mereka tidak menonton video tersebut, mereka tidak dapat belajar dari video tersebut

#### 3. Pembelajaran Aktif

Video harus dapat menjadikan mahasiswa aktif dalam pembelajaran

## 2.6 Video sebagai Sarana SDL

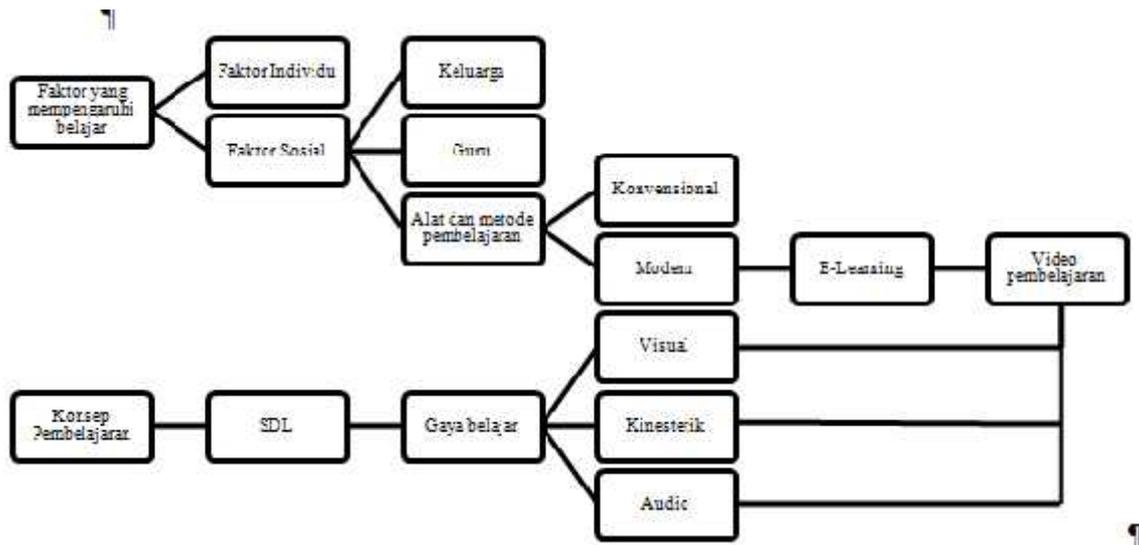
Teknologi pembelajaran dapat menyediakan pendidik implementasi metode belajar yang memfasilitasi belajar juga menanamkan rasa profesionalisme, berpikir kritis, dan *self-directedness* konsisten dengan pengajar dan pelajar dewasa (Benedict, 2013). Penggunaan video tidak hanya menggabungkan pembelajaran tradisional tapi juga menyediakan sumber belajar spesifik (contoh; menunjukkan teknik praktik), meningkatkan ketertarikan mahasiswa dan mempromosikan pembelajaran lebih dalam (Roshier, 2011).

*Self-Directed Learning* lebih efektif ketika pelajar terlibat dalam mengetahui sumber belajar mereka. Disarankan bahwa pelajar yang *self-directed* harus berkonsultasi dengan ahlinya dan menentukan metode dan sumber yang terbaik sesuai dengan gaya belajar dan target kurikulum. Sebagai contoh, target kognitif dapat dicapai menggunakan hasil berupa tulisan atau diskusi panel. Target perilaku dapat dicapai menggunakan *role-play* dan *case-based learning*, dan target psikomotor dicapai terbaik dengan *role-play* dan simulasi. Dengan cara yang sama, pelajar *self-directed* harus memiliki kemampuan untuk memilih metode belajar yang sesuai dengan gaya belajar individu (Murad *et al*, 2010).

*Self-Directed Learning* telah dilakukan dengan pendekatan yang berbeda-beda. Dapat diinginkan jika tujuan konkrit sehingga pelajar tidak menemukan kesulitan ketika mereka harus belajar untuk mereka sendiri. Salah satu bentuk untuk melatih SDL adalah memberikan kasus skenario

dan menuntun mahasiswa dengan pertanyaan, membawa mereka untuk belajar dengan sumber belajar yang direkomendasikan (Pai, 2014).

## 2.7 Kerangka Teori



**Gambar 1.** Kerangka teori video pembelajaran sebagai sarana *self-directed learning*. (Sumber: Purwanto., 2010; Weggelar-Jansen *et al* ., 2015. Roshier., 2011)

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **3.1 Rancangan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang menekankan analisisnya pada data-data berupa kata-kata, narasi atau kalimat dari hasil pengumpulan data atau melalui studi pustaka dan studi lapangan. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan fenomenologi. Fenomenologi adalah metode yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui fenomena yang terjadi secara alamiah. Metode fenomenologi menekankan pada pengalaman manusia dan bagaimana manusia menginterpretasikan pengalamannya (Sarwono, 2006)

### **3.2 Tempat dan Waktu**

Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret-Mei 2018 bertempat di Fakultas Kedokteran Universitas Lampung.

### **3.3 Populasi dan Sampel**

#### **3.3.1 Populasi**

Populasi penelitian adalah wilayah umum yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan

oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa dan dosen Fakultas Kedokteran Universitas Lampung. Sampel dalam penelitian kualitatif disebut informan.

### 3.3.2 Sampel

Sampel adalah objek yang diteliti dan mewakili seluruh populasi (Notoatmojo, 2010). Informan dalam penelitian ini adalah mahasiswa dan dosen tetap Fakultas Kedokteran Universitas Lampung. Adapun kriteria informan:

a. Mahasiswa Kedokteran:

1. Mahasiswa kedokteran Universitas Lampung
2. Jenis kelamin laki-laki dan perempuan
3. Angkatan 2014, 2015, 2016 dan 2017
4. Bersedia menjadi informan penelitian

b. Dosen tetap

1. Merupakan dosen tetap Fakultas Kedokteran Universitas Lampung
2. Bersedia menjadi informan penelitian

Banyaknya informan mahasiswa adalah 28 orang yang dibagi kedalam 4 kelompok masing-masing 7 orang mahasiswa berdasarkan tahun angkatan. jumlah informan dapat bertambah sampai didapatkan data jenuh. Informan dosen tutor untuk *In-depth Interview* berjumlah 2 orang. total sampel atau informan dalam penelitian ini adalah 30 orang.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *probability sampling*. Teknik pengambilan informan dengan *maximal variation sampling* yaitu pengambilan informan yang memiliki perbedaan karakteristik satu sama lain sehingga sesuai tujuan penelitian, dapat menemukan beragam perspektif dari masing-masing karakteristik tersebut (Creswell, 2012)

### **3.4 Metode Pengumpulan Data**

#### **3.4.1 Jenis dan Sumber Data**

Adapun yang menjadi sumber data dalam penelitian ini adalah:

##### **1. Data Primer**

Data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan langsung di lapangan oleh peneliti. Dalam penelitian ini data dapat didapat melalui FGD dan wawancara mendalam antara peneliti dengan informan.

##### **2. Data Sekunder**

Data sekunder berupa catatan-catatan, foto-foto dan data mahasiswa & dosen yang berkaitan dengan penelitian.

Pertanyaan-pertanyaan dalam pedoman wawancara difokuskan pada pengalaman dalam menggunakan media khususnya video pembelajaran sebagai sarana pembelajaran dan manfaat yang didapat dalam fungsinya sebagai sarana pembelajaran. Wawancara direkam dengan *tape recorder* dan kamera dengan izin informan sebelumnya, dan transkripsi verbatim

dibuat untuk analisis dan akhirnya dapat menghasilkan tema-tema terkait dengan judul peneliti (Emzir, 2008).

Peneliti sebagai seseorang yang aktif selama pengumpulan data, bermaksud memahami secara detil bagaimana mahasiswa berpikir dan bagaimana mereka mengembangkan pandangan mereka. Pedoman wawancara berisi topik- topik, yang peneliti dapat mengeksplorasi, melihat dan mengajukan pertanyaan untuk mendapat kejelasan dan keterangan. Oleh sebab itu, peneliti dapat bebas membuat dan menetapkan gaya percakapan, sekalipun hanya dengan fokus pada hal tertentu yang sudah ditetapkan (Emzir, 2008).

### **3.4.2 Instrumen Penelitian**

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri. Pada metode observasi, peneliti sebagai *passive participans observer* atau tidak terlibat aktif sebagai partisipan dalam melakukan pengamatan secara menyeluruh selama kegiatan berlangsung (Notoatmodjo, 2010). Peneliti sendiri adalah mahasiswa angkatan aktif tingkat keempat Fakultas Kedokteran Universitas Lampung.

Pada pengambilan data menggunakan metode *Focus Group Discussion* (FGD) pada mahasiswa dan *In-depth Interview* dengan dosen. Peneliti berperan sebagai moderator atau *interviewer*. Peneliti menggunakan perekam suara, kamera, buku catatan serta *inform consent* sebagai alat bukti pengumpulan data. Instrumen pertanyaan yang akan diajukan dalam kegiatan *Focus Group Discussion* mahasiswa dan wawancara

dengan tutor disusun berdasarkan informasi yang telah didapatkan dari berbagai literatur yang sesuai dan hasil diskusi dengan dosen pembimbing penelitian.

### **3.4.3 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data untuk metode kualitatif menggunakan metode *Focus Group Discussion* (FGD) dan wawancara mendalam atau *In-depth Interview*.

#### **3.4.3.1 Focus Group Discussion**

*Focus Group Discussion* (FGD) atau diskusi kelompok terfokus merupakan salah satu metode pengambilan data dalam bentuk wawancara. Peneliti mengadakan pertemuan dan bertatap muka langsung dengan partisipan (Creswell, 2012). FGD umumnya terdiri dari 6-8 informan, tetapi bisa antara 5-10 tergantung pada tujuan penelitian (Hennik M, 2014)

Pelaksanaannya ialah kelompok tersebut ialah dipandu oleh moderator dan mengarahkan diskusi dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan yang sudah dirancang sebelumnya. (Sarwono, 2006)

Dalam pelaksanaannya, moderator dibantu seorang juru tulis yang mengambil catatan terkait hal-hal yang menjadi fokus penelitian juga dinamika kelompok serta interaksi yang terjadi selama diskusi (Creswell, 2012).

*Focus Group Discussion* (FGD) akan dilakukan sebanyak 3 kali secara terpisah berdasarkan tahun pendidikan mahasiswa dengan durasi 30-60 menit setiap diskusi. Banyaknya pertemuan diskusi dapat berubah sesuai kebutuhan penelitian sampai variasi jawaban yang didapat mencapai titik jenuh. Titik jenuh merupakan batas akhir perolehan data sebab sudah tidak ditemukan variasi jawaban atau pendapat baru dari diskusi yang sudah dilakukan (Creswell, 2012).

#### **3.4.3.2 *In-Depth Interview***

*In-Depth Interview* mencakup bila terdapat seorang interviewer dan satu atau lebih informan. Tujuan dari *in-depth interview* adalah untuk menyelidiki ide dari informan tentang fenomena sesuai dengan kepentingan peneliti.

*In-depth interview* dilakukan kepada dua orang dosen sebagai triangulasi data. Wawancara dilakukan pada dua orang dosen dengan durasi masing-masing 45 menit.

### **3.5 Pengolahan dan Analisis Data**

Pengolahan dan analisis data pada penelitian ini mencakup enam langkah yaitu menyiapkan dan menyusun data untuk analisis, menjelajah dan mengkode data, koding untuk membentuk gambaran dan tema, menggambarkan dan melaporkan hasil kualitatif, interpretasi hasil, validasi keakuratan hasil (Creswell, 2012)

a. Menyiapkan dan menyusun data untuk analisis

Dalam studi kualitatif, mengatur data awal terdiri dari penyusunan data, transkrip wawancara dan mengetik catatan lapangan serta membuat keputusan untuk analisis data secara manual atau dengan komputer.

b. Menjelajah dan mengkode data

Peneliti kualitatif melakukan sebuah pre-analisis data dengan membacanya untuk mendapatkan rasa data secara umum. Analisis utama data kualitatif terdiri dari mengkode data. Proses koding salah satunya adalah mengurangi teks atau gambar untuk menggambarkan dan tema seseorang, tempat atau kejadian. Termasuk memeriksa teks dari baris ke baris, bertanya apa yang informan katakan dan kemudian menempelkan label kode pada segmen kata.

c. Koding untuk membentuk gambaran dan tema

Hasil koding digunakan untuk membentuk deskripsi orang atau tempat. Mereka juga digunakan untuk membentuk tema yang mewakili abstrak lebih luas daripada kode. Tema dapat dilapisi atau disusun untuk menceritakan sebuah cerita, atau juga dapat digunakan sebagai penghubung untuk menggambarkan seberapa kompleks dari suatu fenomena.

d. Menggambarkan dan melaporkan hasil kualitatif

Peneliti kualitatif menggambarkan hasil mereka dalam bentuk visual maupun dalam bentuk naratif

e. Interpretasi hasil

Pelaporan dan menggambarkan hasil, peneliti kualitatif membuat interpretasi dari arti penelitian. Interpretasi mencakup melihat pendapat

individu, membandingkan hasil dengan literature dan menyarankan batasan dan penelitian kedepannya.

f. Validasi keakuratan hasil

Pemeriksaan keakuratan penelitian, peneliti kualitatif sering melakukan prosedur validasi sebagai bukti validasi dari informasi dalam laporan kualitatif.

### **3.6 Uji Keabsahan Data**

Setelah data yang didapat dianalisa, dilakukan uji keabsahan data. Uji keabsahan data paling sering berpusat pada uji validitas dan reliabilitas suatu data. Pada penelitian kualitatif istilah yang digunakan untuk menyatakan uji validitas dan reabilitas data berbeda dari penelitian kuantitatif. Adapun uji keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah (Sugiyono, 2016):

#### **3.6.1 Uji Kredibilitas**

Kredibilitas meliputi hasil penelitian kualitatif dapat dipercaya atau dipercaya dari sudut pandang informan dalam penelitian. Dari perspektif ini, tujuan penelitian kualitatif adalah menggambarkan atau memahami fenomena minat dari sudut pandang informan (Trochim WMK, 2006).

Uji kredibilitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi data. Triangulasi data adalah pencarian bukti sekaligus membandingkan data dari berbagai sumber untuk menunjukkan keakuratan data. Dalam penelitian ini triangulasi data dilakukan pada sumber yaitu mahasiswa dan dosen, dan triangulasi teknik pengumpulan data yaitu *Focus Group Discussion* dan *In-Depth Interview*. Uji lain yang juga dilakukan adalah

*member checking*. Uji ini dilakukan dengan verifikasi hasil yang didapatkan peneliti kepada informan yang memberikan data (Sugiyono, 2016)

### **3.6.2 Uji Transferabilitas**

Uji keabsahan ini menyangkut derajat ketepatan suatu hasil penelitian bila diterapkan ke populasi penelitian atau situasi lain, sehingga membutuhkan pemaparan laporan hasil yang rinci, jelas dan sistematis. Penelitian ini diterapkan pada mahasiswa kedokteran di Universitas Lampung, sehingga uji transferabilitas berupa pemaparan hasil penelitian secara rinci, jelas dan sistematis sehingga dapat menunjukkan bahwa hasil penelitian ini juga mampu diterapkan pada populasi lainnya (Sugiyono, 2016).

### **3.6.3 Uji Depenabilitas**

Pada penelitian kualitatif, suatu realitas bersifat majemuk, dinamis dan dapat berulang kembali, sehingga untuk membuat suatu hasil yang dapat diandalkan, dosen pembimbing dalam penelitian ini akan mengaudit seluruh aktivitas peneliti selama proses penelitian (Sugiyono, 2016). Selama bertindak sebagai auditor, dosen pembimbing akan mendampingi setiap proses penelitian, mempelajari dan menilai akurasi hasil dan proses penelitian yang dilakukan (Cresswell, 2012).

### **3.6.4 Uji Konfirmabilitas**

Konformabilitas mengacu pada sejauh mana sebuah hasil dapat dikonfirmasi atau dikuatkan oleh lainnya. (Trochim WMK, 2006) Penelitian kualitatif memiliki data yang sangat subjektif, sehingga untuk

menyatakan objektivitas datanya diperlukan kesepakatan dari banyak orang selain peneliti. Pada penelitian ini yang mengonfirmasi hasil penelitian beserta proses yang dikerjakan adalah dosen pembimbing (Sugiyono, 2016).

### 3.7 Alur Penelitian

Adapun alur penelitian adalah sebagai berikut



Gambar 1. Bagan Alur Penelitian

### **3.8 Etika Penelitian**

Etika dalam penelitian ini dinyatakan dengan *ethical clearance* Nomor 835/UN26.8/DL/2018 yang dikeluarkan oleh Komisi Etik Fakultas Kedokteran Universitas Lampung berdasarkan Deklarasi Helsinki dan melakukan *informed consent* terhadap informan penelitian.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Adapun kesimpulan yang didapatkan berdasarkan hasil FGD dan *In-Depth Interview*, yaitu:

- a. Persepsi mahasiswa dalam penggunaan video pembelajaran sebagai sarana SDL paling baik adalah materi yang bersifat prosedural. Adapun penggunaannya dalam membahas teori tidak terlalu signifikan
- b. Didapatkan faktor yang mendorong dalam penggunaan video pembelajaran yaitu utilitas dan motivasi dalam penggunaan video pembelajaran
- c. Didapatkan faktor yang menghambat dalam penggunaan video pembelajaran yaitu konten berupa sumber dan bahasa yang tidak valid dan dimengerti
- d. Kriteria yang didapatkan dalam menentukan suatu video pembelajaran yaitu tampilan berupa visual yang menarik, konten berupa sumber valid, materi menyeluruh dan penyampaian bahasa yang mudah dimengerti.

## **5.2 Saran**

### **5.2.1 Bagi institusi**

- a. Institusi dapat mengadakan pelatihan keterampilan dalam pembuatan video pembelajaran sebagai sarana belajar maupun sarana pembelajaran di kampus.
- b. Membuat video pembelajaran sebagai saran untuk mahasiswa agar sebagai persamaan persepsi.
- c. Mendiskusikan tentang pembuatan video pembelajaran yang baik.

### **5.2.3 Bagi mahasiswa**

Mahasiswa dapat menerapkan penggunaan video pembelajaran yang telah dimiliki serta perlu memperhatikan sumber .

### **5.2.4 Bagi peneliti lain**

Peneliti lain dapat melakukan penelitian serupa di waktu dan tempat yang berbeda untuk mengetahui penggunaan video pembelajaran sebagai sarana SDL bagi kemajuan pembelajaran mahasiswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Almigbal TH. 2015. Relationship between the learning style preferences of medical students and academic achievement. *Saudi Medical Journal*. 36(3):349–355.
- Aragon CE, Zibrowski EM. 2008. Does exposure to a procedural video enhance preclinical dental student performance in fixed prosthodontics?. *Journal of Dental Education*. 72(1):67–71.
- Benedict N. 2013. Instructional design and assessment: promotion of self-directed learning using virtual patient cases. *American Journal of Pharmaceutical Education*. 77(7):151.
- Brame CJ. 2016. Effective educational videos: Principles and guidelines for maximizing student learning from video content. *CBE Life Sciences Education*, 15(4):6.1:6.6.
- Bravo E et al. 2011. Video as a new teaching tool to increase student motivation. 2011 IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON):638–642.
- Borgo R, Chen M, Daubney B, Grundy E, Jänicke H, Heidemann G, et al. 2011. A Survey on Video-based Graphics and Video Visualization. *EG 2011 - State Art Reports*.(16):1–23.
- Cadorin *et al.* 2016. Concurrent validity of self-rating scale of self-directed learning and self-directed learning instrument among Italian nursing students. *BMC nursing*. 15(1):20.
- Choudhary R. 2011. Gender differences in learning style preferences of first year medical students. *Pak J Physiol*. 7(2):42–45.

- Creswell JC. 2012. *Education Research, Planning, Conducting and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. 4<sup>th</sup> edition. Boston: Pearson
- Czepula AI *et al.* 2016. Predominant learning styles among pharmacy students at the federal university of Paraná, Brazil. *Pharmacy Practice*. 14(1):1–8.
- Dacre JE *et al.*, 2000. How should we be teaching our undergraduates ?. 559:662–667.
- Dong C, Goh P. 2015. Twelve tips for the effective use of videos in medical education. *Medical Teacher*. 37(2):140–145
- El-Sayed R. 2013. Video-based lectures: An emerging paradigm for teaching human anatomy and physiology to student nurses. *Alexandria Journal of Medicine*. Alexandria University Faculty of Medicine, 49(3):215–222
- Emzir. 2008. *Metodologi penelitian pendidikan kuantitatif dan kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Ghiyasvandian S *et al.* 2015. Iranian clinical nurses' activities for self-directed learning: a qualitative study. *Global Journal of Health Science*. 8(5):48.
- Guglielmino LM. 2003. Development of a self-directed learning readiness scale for nursing education. *Nurse education today*. 21(7):516-525.
- Hammoud M, Morgan H, Edwards M, Lyon J, White C. 2012. Is video review of patient encounters an effective tool for medical student learning? A review of the literature. *Adv Med Educ Pract*. 3:19–30.
- Hennik M. 2014. *Focus group discussion*. United State of America. Oxford University Press
- Jonathan S. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Kenny A. 2002. Online learning: enhancing nurse education? *Journal of Advanced Nursing*. 38 (2). 127–135.

- Lee NJ *et al.* 2016. Mobile-based video learning outcomes in clinical nursing skill education: a randomized controlled trial. *Computers, informatics, nursing : CIN*. 34(1):8–16.
- Listiyanto T. 2014. Pengaruh pemanfaatan video pembelajaran sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar sejarah siswa kelas xi/ips di sma negeri 1 Bandar tahun ajaran 2014/2015[skripsi]. Semarang:Universitas Negeri Semarang.
- Muhibbin S. 2010. Psikologi pendidikan. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Murad MH. 2010. The effectiveness of self-directed learning in health professions education: a systematic review. *Medical Education*. 44(11):1057–1068.
- Notoatmojo S. 2010. Metodologi Penelitian Kesehatan. Jakarta. Rineka Cipta
- Nurjahan MI. 2008. Self-directed learning: what it is, and how to promote it. *Malaysian Family Physician*. 3(1):45-50.
- Nurseto T. 2011. Membuat media pembelajaran yang menarik. Tejo Nurseto. *Ekonomi & Pendidikan*. 8:19–35.
- Pai KM *et al.* 2014. The effectiveness of self-directed learning (SDL) for teaching physiology to first-year medical students. *Australasian Medical Journal*, 7(11):448–453.
- Purwanto M. 2010. Psikologi pendidikan. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Putra A *et al.* 2013. Hubungan gaya kognitif dan penalaran verbal dengan prestasi belajar mata kuliah anatomi pada mahasiswa pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi (Fakultas Olahraga Dan Kesehatan Universitas Pendidikan Ganesha). *Pendidikan Kesehatan*. 1(1):92–103.
- Rezaee R, Mosalanejad L. 2015. The effects of case-based team learning on students' learning, self regulation and self direction. *Global journal of health science*. 7(4):295–306.

Roshier AL *et al.* 2011. Veterinary students' usage and perception of video teaching resources. *BMC Medical Education*. 11(1):1.

Roopa S *et al.* 2013. What type of lectures students want? - A reaction evaluation of dental students. *Journal of Clinical and Diagnostic Research*. 20(4):411-427.

Ruggeri K *et al.* 2013. A global model for effective use and evaluation of e-learning in health. *Telemedicine and e-Health*. 19(4):312–321.

Sastroasmoro S. 2011. *Dasar-dasar metodologi penelitian klinis*. Jakarta: Sagung Seto

Sarihan A *et al.* 2016. The comparison of the efficiency of traditional lectures to video-supported lectures within the training of the Emergency Medicine residents. *Turkish Journal of Emergency Medicine*. 16(3):107-111.

Sugiyono. 2016. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R.D.* Bandung: Alfabeta

Trochim WMK. 2006. *What is the research methods knowledge base?*. Cincinatti: Atomic Dog Publishing

Uno HB. 2009. *Model pembelajaran: menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif*. Jakarta: Bumi Aksara

Weggelaar JAA *et al.* 2015. Do quality improvement collaboratives' educational components match the dominant learning style preferences of the participants?. *BMC health services research*. 15: 239.