

BAB II

TINJAUAN PUSATAKA

A. Pendidikan Kedokteran

Pendidikan dokter merupakan pendidikan akademik profesional yang diselenggarakan di tingkat universitas. Pendidikan kedokteran adalah pendidikan formal yang terdiri atas tahap pendidikan akademik dan profesi sebagai satu kesatuan pada jenjang pendidikan tinggi yang diselenggarakan oleh Fakultas Kedokteran yang terakreditasi untuk menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi di bidang kedokteran. Peserta didik pendidikan kedokteran selanjutnya disebut Mahasiswa Kedokteran sebagai peserta didik yang mengikuti proses pendidikan akademik, profesi, residensi, magang, untuk mencapai kompetensi dokter, dokter spesialis, dokter subspesialis yang disyaratkan (UU no.20, 2013). Pendidikan ini berbeda dengan pendidikan tinggi lainnya karena karakteristik lulusannya yang khas, yang harus memadukan ilmu, keterampilan, etika, moral, hukum dan budaya. Untuk itu diperlukan staf pengajar yang memiliki kemampuan untuk mengembangkan kurikulum dan ilmu pendidikan (Anonim, 2014).

Pendekatan mahasiswa untuk belajar telah menjadi topik yang menarik untuk pendidik medis selama bertahun-tahun. Hal ini tidak mengherankan karena kemampuan untuk belajar sangat diperlukan untuk menjadi seorang

dokter. Selama masa sarjana, mahasiswa kedokteran harus menjadi individu yang selalu belajar sepanjang hayat dan fleksibel, mampu mengumpulkan dan mengatur informasi dari berbagai sumber dan siap untuk menerapkan pengetahuan yang relevan untuk pemecahan masalah pasien dalam konteks kesehatan (Bitran *et al.*, 2012).

Problem-Based Learning (PBL) adalah variasi dari pendekatan studi kasus kelompok kecil yang menyajikan situasi (masalah) untuk peserta didik yang umumnya tanpa persiapan, kolektif dan individual. Oleh karena itu peserta didik diminta untuk mengidentifikasi dan kemudian mencari pengetahuan yang kemudian dapat digunakan untuk mengatasi kasus tersebut, baik guru dan peserta didik dalam proses belajar. Tujuannya adalah untuk membantu peserta belajar baik ilmu-ilmu dasar maupun klinis dalam konteks masalah pasien (McKee *et al.*, 2013).

Problem-Based Learning (PBL) adalah sebuah pendekatan yang menantang peserta didik untuk belajar melalui kasus atau masalah yang dapat ditemukan dalam pekerjaan sehari-hari. PBL adalah format yang secara bersamaan mengembangkan kedua strategi pemecahan melalui disiplin pengetahuan dasar dan keterampilan dengan menempatkan siswa untuk berperan aktif dalam memecahkan masalah yang dihadapkan dengan situasi yang kurang terstruktur sehingga mensimulasikan jenis masalah yang akan dihadapi di masa depan dengan berbagai masalah yang kompleks. PBL merupakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. PBL membuat

perubahan mendasar, yaitu dari fokus pada pengajaran menjadi fokus pada pembelajaran. Proses ini bertujuan untuk menggunakan pemecahan masalah yang melibatkan para peserta didik dan meningkatkan pembelajaran dengan memotivasi peserta didik bahwa masalah tersebut akan terjadi di lapangan. Adapun beberapa aspek yang dapat mendefinisikan pendekatan PBL adalah sebagai berikut.

1. Proses pembelajaran terjadi dalam konteks tugas yang otentik, isu, dan masalah, yang selaras dengan keprihatinan pada dunia nyata.
2. Pada pelaksanaan PBL, mahasiswa dan instruktur menjadi *co-learners*, *co-planners*, *co-producers*, dan *co-evaluators* saat mereka merancang, mengimplementasikan, dan terus menyempurnakan kurikulum mereka.
3. Pendekatan PBL didasarkan pada penelitian akademis yang solid pada pembelajaran dan pada praktek-praktek terbaik yang mempromosikannya. Pendekatan ini merangsang siswa untuk bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri, karena hanya ada beberapa kuliah, tidak ada urutan terstruktur bacaan yang ditugaskan, dan sebagainya.
4. PBL mendorong kolaborasi antara mahasiswa, menekankan pengembangan keterampilan pemecahan masalah dalam konteks praktek profesional, mempromosikan penalaran yang efektif dan *self-directed learning*, dan bertujuan untuk meningkatkan motivasi untuk menjadi individu yang selalu belajar sepanjang hayat (Purser, 2014).

Andragogi adalah sebuah konsep yang dipopulerkan oleh Malcolm Knowles dalam bukunya pada tahun 1970, *The Modern Practice of Adult Education*. Teori Knowles tentang andragogi adalah upaya untuk menciptakan teori untuk membedakan belajar di masa kecil dari belajar di masa dewasa. Berdasarkan psikologi humanistik, konsep Knowles tentang andragogi menyatakan bahwa individual learner sebagai seorang yang otonom, bebas, dan growth-oriented. Adapun karakteristik dari pembelajaran orang dewasa adalah sebagai berikut.

1. *Self-concept*: Semakin seseorang dewasa, mereka akan membentuk *dependent personality* yang mengarahkan untuk menjadi lebih mandiri.
2. *Experience*: Semakin seseorang dewasa, mereka akan mengumpulkan berbagai pengalaman yang menjadi bahan untuk belajar.
3. *Readiness to learn*: Semakin seseorang dewasa, mereka akan lebih tertarik untuk mempelajari hal-hal yang berhubungan dengan pekerjaan atau kehidupan mereka sehari-hari.
4. *Orientation to learning*: Semakin seseorang dewasa, persepsi mereka berubah dari mengumpulkan ilmu pengetahuan untuk masa depan menjadi aplikasi ilmu pengetahuan.
5. *Motivation to learn*: Semakin seseorang dewasa, mereka akan lebih termotivasi oleh berbagai masalah pribadi seperti kebutuhan akan harga diri, rasa ingin tahu, keinginan untuk mencapai dan kepuasan prestasi.
6. *Relevance*: Semakin seseorang dewasa, mereka perlu mengetahui mengapa mereka perlu mempelajari sesuatu (Keese, 2010).

B. *Self-Directed Learning*

Self-directed learning (SDL) adalah sesuatu proses dimana seseorang memiliki inisiatif dengan atau tanpa bantuan orang lain untuk menganalisis kebutuhan belajar (O'Shea, 2003). SDL adalah gagasan yang memiliki berbagai interpretasi dalam prakteknya. Singkatnya, SDL memberikan peserta didik semacam pilihan dalam pembelajaran mereka. Misalnya, peserta didik dapat untuk memilih satu atau lebih program dari kurikulum, atau dalam kasus-kasus *on-the-job training* terstruktur, yang memungkinkan karyawan untuk memilih apa modul pra-rancang (misalnya, rekaman video, *workbook*, bacaan khusus dan lain-lain) untuk diselesaikan (Skiff, 2009).

Adapun cara untuk belajar menurut Gibbons (2014) adalah sebagai berikut.

1. Belajar dengan diberitahu, melalui pelajaran, kuliah, presentasi.
2. Belajar dengan ditampilkan, dari contoh-contoh, demonstrasi, dan model.
3. Belajar dari kursus pendidikan *online* atau jarak jauh.
4. Belajar dengan mengamati secara intens.
5. Belajar dengan mempelajari buku-buku atau sumber informasi media cetak lainnya.
6. Belajar dengan bertanya kepada seseorang tentang apa yang Anda ingin tahu.
7. Belajar dengan pencarian di Internet.
8. Belajar dengan meniru kinerja yang terampil.
9. Belajar dengan berlatih berulang kali.

10. Belajar dengan berlatih mental.
11. Belajar dengan mencari pengalaman langsung.
12. Belajar dengan melakukan percobaan.
13. Belajar dengan mengambil tindakan di lapangan.
14. Belajar dengan bekerja sama dengan orang lain sebagai sebuah tim.
15. Belajar dengan mengajar orang lain.
16. Belajar dengan mengajar diri sendiri.
17. Belajar dengan mempelajari media seperti video, CD, kaset, dan DVD.
18. Belajar dengan mempersiapkan presentasi publik.
19. Belajar dengan bekerja atau belajar dengan mentor.
20. Belajar dengan *trial and error*.
21. Belajar dengan dramatisasi, dengan bertindak langsung.
22. Belajar dengan pengelompokan, mengkategorikan, dan mengklarifikasi.
23. Belajar dengan membentuk konsep berdasarkan bukti dan alasan.
24. Belajar dengan membuat peta konseptual hubungan antara benda-benda atau ide-ide.
25. Belajar dengan membayangkan, dengan melihat dan mengingat hal-hal yang berkaitan.
26. Pelajari dengan memvisualisasikan, dengan membayangkan hal-hal yang mungkin terjadi.
27. Belajar dengan berpikir metaforis: link dikenal ke yang tidak diketahui.
28. Pelajari tentang ide-ide dengan menghubungkan ide-ide tersebut dengan apa yang sudah diketahui.

29. Belajar dari kegagalan yaitu bagaimana untuk tidak gagal dan dari kesuksesan, bagaimana untuk sukses.
30. Belajar dari simulasi.
31. Belajar dengan mengambil pekerjaan yang membutuhkan kinerja yang dicari.
32. Belajar dengan berpikir untuk diri sendiri - membentuk opini, mencapai kesimpulan.
33. Belajar intuitif: menemukan apa yang ingindiketahui secara naluriah.
34. Belajar dengan bersaing dengan orang lain.
35. Belajar dengan bermain secara spontan atau dalam permainan.
36. Belajar dari mengamati diri sendiri: pikiran, emosi, dan tindakan.
37. Belajar dengan berusaha untuk mencapai tujuan ambisius.
38. Belajar dari refleksi dan kontemplasi dalam kesendirian.
39. Belajar dari wisata seperti tempat baru, orang-orang baru, kegiatan baru.
40. Belajar dengan melakukan apa yang memiliki nilai moral (misalnya, membantu orang lain).

C. *Self-Directed Learning Readiness*

Self-directed Learning Scale Readiness (SDLRs, sering juga disebut SDLR) adalah kuesioner *self-report* dengan *Likert-type items* yang dikembangkan oleh Dr Lucy M. Guglielmino pada tahun 1977. Kuisisioner ini dirancang untuk mengukur kompleksitas dari sikap, keterampilan, dan karakteristik yang terdiri tingkat kesiapan seseorang untuk mengelola pembelajaran

sendiri. Awal penggunaannya, *Self-Directed Learning Readiness Scale* (SDLRS) juga dikenal sebagai *Assessment Preferensi Learning* (LPA) yang telah digunakan secara luas. SDLR telah digunakan oleh lebih dari 500 organisasi besar di seluruh dunia. Instrumen ini telah diterjemahkan ke dalam bahasa Spanyol (Kastilia, Columbus, dan Kuba), Perancis, Jerman, Italia, Korea, Melayu, Cina, Jepang, Finlandia, Yunani, Portugis, Afrika, Rusia, Latvia, Lithuania, Farsi, Belanda, Polandia dan Turki. Lebih dari 70.000 orang dewasa dan 5.000 anak-anak telah mengisi kuisisioner SDLRS/LPA. SDLR telah digunakan dalam berbagai studi penelitian, termasuk lebih dari 90 disertasi doctoral (Guglielmino, 1978).

Instrumen SDLR dikembangkan berdasarkan konsep bahwa prakondisi untuk belajar mandiri adalah kesiapan (*readiness*) siswa untuk terlibat dalam program belajar mandiri seperti program belajar jarak jauh. Oleh karena itu, menurut Guglielmino (1978), implikasi dari istilah "kesiapan" adalah: (a) kesiapan untuk belajar mandiri adalah kapasitas yang berkembang dalam diri individu normal pada suatu kondisi; dan (b) kesiapan untuk belajar mandiri muncul dalam kontinum dan ada dalam diri tiap individu pada tingkat tertentu (Darmayanti, 2001).

Kesiapan untuk belajar mandiri merupakan perilaku manusia yang dapat diukur. Instrumen yang dikembangkan oleh Guglielmino adalah instrumen untuk mengukur kemampuan belajar mandiri tersebut. Menurut Guglielmino, instrumen SDLR dikembangkan untuk dapat digunakan oleh

institusi-institusi pendidikan, dan para fasilitator pendidikan sebagai usaha untuk memilih program belajar yang membutuhkan kesiapan belajar mandiri, serta bagi siswa untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan mereka dalam belajar mandiri (Darmayanti, 2001). SDLR tidak hanya dipengaruhi oleh faktor kemandirian namun juga faktor lain termasuk lingkungan. Lingkungan yang dimaksud meliputi umur, jenis kelamin, tingkat mahasiswa, pembelajaran *online* yang dilakukan, maupun tingkat kesenangan pada suatu pelajaran (Hariyanti *et al.*, 2014).

Instrumen SDLR berbentuk kuesioner dan terdiri dari 58 butir pertanyaan skala Likert yang didesain untuk mengetahui tingkat dimana individu melihat dirinya sendiri memiliki kemampuan dan sikap yang diasosiasikan dengan belajar mandiri. Butir SDLRS terdiri dari butir positif dan butir negatif. Respon pada instrumen SDLRS terdiri dari lima, yaitu:

1. Hampir selalu benar
2. Seringkali benar
3. Kadang-kadang benar
4. Seringkali tidak benar
5. Hampir selalu tidak benar (Darmayanti, 2001).

Setiap respon memiliki skor antara satu sampai lima, dengan total skor berkisar antara 58 sampai 290. Skor yang tinggi mengindikasikan kesiapan belajar mandiri yang tinggi dan demikian sebaliknya. Interpretasi skor SDLR adalah sebagai berikut (Guglielmino, 1978).

Tabel 1. Interpretasi Skor SDLRS-A (Guglielmino, 1978).

Skor <i>SDLRS-A</i>	Kesiapan untuk belajar mandiri
58-201	Di bawah rata-rata
202-226	Rata-rata
227-290	Di atas rata-rata

Selain itu juga bisa dengan menggunakan persentase dari total skor yang didapat, yaitu tinggi bila skor > 74 %, sedang bila skor 64%-74%, rendah bila skor < 64 %. Orang dengan skor SDLR tinggi biasanya lebih suka untuk menentukan kebutuhan belajar mereka dan merencanakan dan melaksanakan pembelajaran mereka sendiri. Ini tidak berarti bahwa mereka tidak akan memilih untuk berada dalam situasi belajar terstruktur. Mereka juga dapat memilih kursus tradisional atau workshop sebagai bagian dari rencana pembelajaran. Orang dengan skor SDLR rata-rata lebih mungkin untuk berhasil dalam situasi yang lebih independen, tetapi tidak sepenuhnya nyaman dengan menangani seluruh proses identifikasi kebutuhan belajar mereka dan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Orang dengan skor di bawah rata-rata SDLRS biasanya lebih suka memilih cara belajar seperti metode ceramah dan pengaturan ruang kelas tradisional (Guglielmino, 1978).

SDLR memiliki beberapa komponen yang dapat digunakan untuk mengetahui lebih dalam mengenai perbedaan karakteristik mahasiswa yang memiliki SDLR rendah, sedang dan tinggi, yaitu manajemen diri, keinginan untuk belajar dan kontrol diri. Pada tahun 2008 Zulharman memodifikasi

dan mengembangkan kembali mengenai skor SDLR. Zulharman mengaitkan peran SDLR terhadap prestasi belajar pada mahasiswa tahun pertama Fakultas Kedokteran Universitas Riau. Selain itu, skor tersebut memiliki 3 komponen yang terdapat dalam faktor internal mahasiswa pada 36 *item*, yaitu manajemen diri (13 *item*), keinginan untuk belajar (10 *item*) dan kontrol diri (13 *item*). SDLR ini terbagi dalam tiga tingkatan yaitu tinggi jika skor ≥ 132 , sedang jika $84 \leq \text{skor} < 132$, rendah jika $\text{skor} < 84$ (Zulharman *et al.*, 2008).