

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Telaah Pustaka

##### 1. *Self Directed Learning*

###### A. Definisi *Self Directed Learning*

*Self directed learning* (SDL) merupakan proses penerapan gagasan yang dimiliki dengan berbagai interpretasi dalam pelaksanaannya. Individu dengan SDL memiliki kebebasan untuk menentukan pilihan secara mandiri. Individu mampu menentukan kebutuhan belajar, tujuan belajar, sumber belajar, strategi belajar dan menilai hasil belajar (Conradie, 2014).

*Self Directed Learning* adalah sebuah proses dimana individu mengambil inisiatif, dengan atau tanpa bantuan orang lain, dan proses dalam *Self Directed Learning* ini dilakukan dengan menyadari kebutuhan sendiri dalam belajar, mengatur tujuan pribadi, membuat keputusan pada sumber dan strategi belajar dan menilai hasil (Knowles, 1975).

Dalam beberapa literatur menyatakan bahwa *self directed learning* ditandai dengan pendekatan proaktif untuk belajar dimana individu bertanggung jawab untuk mengidentifikasi sumber belajar yang diperlukan dan menerapkan strategi yang sesuai untuk tujuan mereka (Gebru *et al*, 2015).

Menurut (Gibbons, 2002) *Self Directed Learning* adalah peningkatan pengetahuan, keahlian, prestasi dan mengembangkan diri dimana individu menggunakan banyak metode dalam banyak situasi dalam setiap waktu.

Kata kunci dari belajar mandiri adalah adanya “inisiatif” atau sikap “proaktif” dari seseorang untuk mengelola belajarnya (Knowles, 1975). Definisi tersebut menjelaskan bahwa belajar mandiri adalah tipe belajar yang dibedakan dengan belajar yang diarahkan oleh orang lain atau *teacher-directed learning*. Pada *teacher-directed learning*, siswa lebih bersikap reaktif dalam proses belajar yang diarahkan oleh guru (Darmayanti, 1993). Pada konteks pendidikan jarak jauh, seseorang melakukan belajar mandiri memiliki kemampuan untuk belajar pada kondisi yang menuntut dirinya untuk belajar tanpa tergantung sepenuhnya dengan pengajar. Menurut (Candy, 1991), dimensi belajar mandiri ada empat, yaitu a) otonomi diri; b) pengelolaan diri; c) kebutuhan belajar yang mandiri; d) kontrol pebelajar terhadap pembelajaran.

SDL dapat dipandang dari dua aspek yaitu aspek positif dan aspek negatif. Aspek positif meliputi pembelajaran mandiri, pemikiran yang inisiatif, motivasi diri sendiri, refleksi diri dan monitoring diri dalam pembelajarannya. Individu dengan SDL mengetahui hal-hal yang harus dilakukannya untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Aspek negatif meliputi kecemasan, kurangnya kepercayaan diri,

pengetahuan tentang SDL, pengalaman tentang SDL, perhatian pihak lain seperti staf pengajar atau dosen universitas harus menyesuaikan kebutuhan belajar dan tidak ada struktur jelas dalam pembelajaran (Miller, 2010).

## **B. Faktor-faktor yang Mempengaruhi *Self Directed Learning* (SDL)**

*Menurut* Hasan Basri (1994) dalam (Azizah, 2012) *Self Directed Learning* (SDL) dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor yang terdapat di dalam dirinya (endogen) dan faktor-faktor yang terdapat di luar dirinya (eksogen).

### **1. Faktor endogen (Internal)**

Faktor endogen (internal) adalah semua pengaruh yang bersumber dari dalam dirinya sendiri, seperti keadaan keturunan dan konstitusi tubuhnya sejak dilahirkan dengan segala perlengkapan yang melekat padanya. Segala sesuatu yang dibawa sejak lahir adalah merupakan bekal dasar bagi pertumbuhan dan perkembangan individu selanjutnya. Berbagai macam sifat dasar dari ayah dan ibu mungkin akan didapatkan di dalam diri seseorang, seperti bakat, potensi intelektual dan potensi pertumbuhan tubuhnya.

### **2. Faktor Eksogen (Eksternal)**

Faktor eksogen (eksternal) adalah semua keadaan atau pengaruh yang berasal dari luar dirinya, sering pula dinamakan dengan faktor lingkungan. Lingkungan yang dihadapi individu

sangat mempengaruhi perkembangan kepribadian seseorang, baik dari segi negatif maupun positif. Lingkungan keluarga dan masyarakat yang baik terutama dalam bidang nilai dan kebiasaan hidup akan membentuk kepribadian, termasuk pula dalam hal kemandirian belajar.

### **C. Prinsip *Self Directed Learning***

(Gibbons, 2002) Menjelaskan bahawa prinsip utama dalam program *self directed learning* bertumpu pada lima prinsip, yaitu:

1. Program harus sesuai dengan kehidupan belajar, cara alami yang kita pelajari, dan metode unik yang kita pelajari sebaik-baiknya.

Dasar asumsi *self directed learning* adalah bahwa sejak lahir sampai mati, kita menjalani kehidupan belajar, pertama kita belajar fungsi, kemudian bagaimana kita hidup dengan baik, dan akhirnya membuat perbedaan. Belajar adalah sebuah proses alami yang digariskan oleh sejarah spesies kita, dan sejarah kita sebagai individu. Kesuksesan kita tergantung dari kedalaman, dan kualitas pembelajaran yang kita capai. Masing-masing dari kita menunjukkan dan mengembangkan kapasitas alami sesuai dengan bakat yang dimilikinya, pengalaman yang kita hadapi, motivasi, dan pola belajar yang kita kembangkan.

2. Program harus disesuaikan dengan pematangan dan transformasi, dan transisi yang dialami remaja.

Remaja mengalami perubahan fisik, serebral, dan hormonal yang cepat dan seringkali tidak stabil. Diantara transformasi, yang

terpenting adalah menetapkan dan mengkonfirmasi identitas pribadi yang stabil. Yang utama dari transformasi ini adalah pengembangan refleksi, karakter dan kompetensi. Kemudian transisi yang utama yang mereka hadapi adalah dari masa kanak-kanak yang bergantung pada masa dewasa awal yang independen dimana mereka harus mendapatkan kebebasan baru dan memenuhi tanggung jawab yang menyertainya. *Self directed learning* dirancang untuk menumbuhkan keberhasilan pencapaian perubahan ini dalam mengejar keunggulan sebagai pribadi.

3. Program harus memperhatikan semua aspek kehidupan.

Studi akademik penting dan termaksud dalam program *self directed learning*, namun demikian juga domain pribadi, sosial, dan teknis pengalaman manusia. Dimana pada domain pribadi berfokus pada pengembangan talenta, nilai, dan minat individu. Domain sosial berhubungan dengan kemampuan individu berkolerasi dengan orang lain, untuk belajar darinya dan bekerja sama dengan mereka. Sedangkan domain teknis, penekanan ditempatkan pada kompetensi, kinerja, dan produktifitas. Fokus pada domain ini sama pentingnya dengan fokus pada akademisi, sebagaimana untuk kontribusi mereka terhadap kesuksesan akademisi namun yang utama adalah karena mereka adalah fondasi bagi kehidupan belajar yang sukses.

4. Pembelajaran dalam program *self directed learning* harus menggunakan berbagai kemampuan manusia, termaksud indera, emosi, tindakan, dan serta intelek kita.

*Self directed learning* dirancang untuk mengasah kesadaran, mendorong kesimpulan yang bijak sana dan membentuk rencana yang semuanya mengarah pada pencapaian hasil yang menantang.

5. *Self directed learning* harus dilakukan dalam pengaturan yang sesuai dengan perkembangannya.

#### **D. Aspek-aspek *Self Directed Learning***

Menurut Gibbons (2002) aktivitas dan program *Self Directed Learning* berdasarkan pada lima aspek dasar yang menjadi elemen penting dalam *Self Directed Learning*, yaitu :

##### **1. Siswa mengontrol banyaknya pengalaman belajar yang terjadi**

Perubahan utama dari *teacher directed learning* menjadi *Self Directed Learning* adalah sebuah perubahan pengaruh dari guru ke siswa. Untuk siswa, hal ini menunjukkan sebuah perubahan kontrol dari luar menjadi kontrol dari dalam. Siswa memulai membentuk pendapat dan ide mereka, membuat keputusan mereka sendiri, memilih aktivitas mereka sendiri, mengambil tanggungjawab untuk diri mereka sendiri, dan dalam memasuki dunia kerja. Mengisi siswa dengan tugas untuk mengembangkan pembelajaran mereka, mengembangkan mereka secara individual,

dan membantu mereka untuk berlatih menjadi peran yang lebih dewasa. *Self Directed Learning* tidak hanya membuat siswa belajar secara efektif tetapi juga membuat siswa lebih menjadi diri mereka sendiri.

## **2. Perkembangan keahlian**

Kontrol yang berasal dari dalam tidak akan memiliki tujuan kecuali jika siswa belajar untuk fokus dan menerapkan talenta dan kemampuan mereka. *Self Directed Learning* menekankan pada perkembangan keahlian dan proses menuju aktivitas produktif. Siswa belajar untuk mencapai hasil program, berpikir secara mandiri, dan merencanakan dan melaksanakan aktivitas mereka sendiri. Siswa mempersiapkan lalu berunding dengan guru mereka. Maksud ini untuk menyediakan kerangka yang memungkinkan siswa untuk mengidentifikasi minat mereka dan membekali mereka untuk sukses.

## **3. Mengubah diri pada kinerja/performansi yang paling baik**

*Self Directed Learning* dapat gagal tanpa tantangan yang diberikan kepada siswa. Pertama, guru memberikan tantangan kepada siswa, lalu guru menantang siswa untuk menantang diri mereka sendiri. Tantangan ini memerlukan pencapaian sebuah level performansi yang baru dalam sebuah tempat yang familiar atau mencoba pada sebuah tempat yang diminati. Menantang diri

sendiri berarti mengambil resiko untuk keluar dari sesuatu yang mudah dan familiar.

#### **4. Manajemen diri siswa**

Dalam *Self Directed Learning*, pilihan dan kebebasandihubungkan dengan kontrol diri dan tanggungjawab. Siswa belajar untuk mengekspresikan kontrol dirinya dengan mencari dan membuat komitmen, minat dan aspirasi diri. *Self Directed Learning* memerlukan keyakinan, keberanian, dan menentukan untuk usaha yang terlibat. Siswa mengembangkan atribut ini dan mereka menjadi ahli untuk mengatur waktu dan usaha mereka dan sumber daya yang mereka butuhkan untuk melakukannya. Dalam menghadapi hambatan, siswa belajar untuk menghadapi kesulitan mereka, menemukan alternatif, dan memecahkan masalah mereka dalam rangka untuk menjaga produktivitas yang efektif. Kombinasi dari sumber yang berasal dari dalam diri dan keahlian dalam kinerja diperlukan untuk dapat memajemen diri dalam *Self Directed Learning*.

#### **5. Motivasi diri dan penilaian diri**

Banyak prinsip dari motivasi yang dibangun untuk *Self Directed Learning*, seperti mencapai tujuan minat yang tinggi. Ketika siswa menggunakan prinsip ini, siswa menjadi elemen utama dari motivasi diri siswa. Dengan mengatur tujuan penting untuk diri mereka, menyusun *feedback* untuk pekerjaan mereka,

dan mencapai kesuksesan, mereka belajar untuk menginspirasi usaha mereka sendiri. Persamaannya, siswa belajar untuk mengevaluasi kemajuan diri mereka sendiri, mereka menilai kualitas dari pekerjaan mereka dan proses yang didesign untuk melakukannya. Dalam *Self Directed Learning*, penilaian merupakan hal yang penting dari belajar dan belajar bagaimana mempelajarinya. Siswa sering memulai evaluasi diri dalam belajar yang mereka serahkan kepada guru meliputi sebuah deskripsi standart yang akan mereka capai. Seperti motivasi diri yang memampukan siswa untuk menghasilkan prestasi yang dapat dievaluasi, penilaian diri juga memotivasi siswa untuk mencari prestasi terbaik yang mungkin terjadi.

#### **E. Tahapan *Self Directed Learning***

Gibbons dalam bukunya "*The Self Directed Learning*" (2002) menjelaskan bahwa terdapat tiga tahapan dalam *Self Directed Learning*, yaitu :

##### **1. Siswa berpikir secara mandiri**

Pada tahap ini, ruangan kelas dengan metode belajar *teacher directed learning*, dengan instruksi guru dan aktivitas siswa secara langsung, berubah menjadi mengarahkan siswa yang sebelumnya tergantung pada pemikiran guru menjadi tergantung pada pemikiran diri mereka sendiri. Guru berubah dari yang sebelumnya menjelaskan menjadi menanyakan, dan dari yang

sebelumnya memberikan instruksi menjadi memberikan bimbingan, mengajarkan siswa untuk berpikir dan menemukan diri mereka sendiri. Pada pendekatan ini hasil program menjadi pertanyaan untuk diinvestigasi, dipikirkan dan dipertanyakan.

## **2. Mengajarkan belajar memanejemen diri**

Dalam belajar memanejemen diri, guru mengubah program menjadi paket belajar dimana siswa dapat bekerja dengan cara mereka dengan langkah mereka sendiri. Paket belajar dapat mengambil banyak bentuk tetapi semuanya menjelaskan pada siswa tentang apa yg dipelajari, bagaimana mereka harus belajar, dan apa yang harus mereka lakukan untuk membuktikan bahwa mereka telah menyelesaikan satu paket dan siap untuk melangkah ke paket selanjutnya. Paket dapat menggunakan media, menghubungkan siswa pada kesempatan insruksional yang khusus. Dengan kesiapan paket, guru dapat merancang sebuah program untuk mengajarkan siswa keahlian yang mereka butuhkan untuk menyelesaikannya : mengatur tujuan, penjadwalan waktu, dan mengorganisasikan usaha belajar mereka. Setiap paket harus meliputi sebuah arti dari penilaian, yang dikelola diri sendiri atau peran guru dalam memonitor secara rutin. Pembelajaran dilengkapi; aspek dari kemandirian belajar meliputi kemampuan siswa untuk mengatur aktivitas belajar mereka secara efektif.

### **3. Belajar perencanaan diri**

Dalam belajar perencanaan diri, siswa memutuskan sendiri bagaimana mereka mencapai hasil program yang ditetapkan. Seolah-olah mereka menulis panduan belajar sendiri dan mengikutinya. Setiap siswa merancang rencana sendiri, sebagai rencana yang berbeda. Keanekaragaman ini memerlukan dua perkembangan program yang utama : guru harus memperkenalkan berbagai cara untuk belajar dan mengatur pilihan belajar untuk menempatkan cara-cara ini untuk bekerja. Dengan pemilihan program, guru berperan untuk mengembangkan sebuah program yang mengajarkan siswa bagaimana menemukan kekuatan mereka, merencanakan aktivitas belajar mereka, menyusun sumber mereka sendiri, dan memberikan inisiatif sendiri. Ketika rencana belajar siswa terbuka, mereka sering melibatkan pengalaman yang konkret sebagai investigasi, dan sering mengarahkan siswa menyelesaikan aktivitas produktif mereka, kombinasi dari pengalaman, belajar, dan tindakan.

### **4. *Self Directed Learning***

Dalam *Self Directed Learning*, siswa memilih hasil belajar mereka sendiri, mereka memutuskan apa yang akan mereka pelajari dan bagaimana mereka mempelajarinya. Mereka mendesign aktivitas mereka sendiri dan menulis proposal yang menjadi perjanjian dengan guru dan yang lain tentang apa yang

akan mereka capai, jadwal yang harus mereka ikuti, dan level keunggulan yang akan mereka cari. Guru membuat kerangka untuk memutuskan, sebuah dukungan untuk membimbing kemajuan siswa, dan prosedur untuk diikuti. Siswa membutuhkan dukungan, *feedback*, dan bantuan untuk berhasil dalam *Self Directed Learning*. Itu diberikan lewat dukungan sosial dari teman sebaya, ataupun pertemuan dengan guru. Dalam *Self Directed Learning*, motivasi menjadi kritis, siswa harus menemukan inti minat yang menjanjikan dan mengejar secara antusias nilai-nilai dan janji mereka untuk masa depan.

#### **F. Karakteristik *Self Directed Learning***

Menurut Gulielmino & Gulielmino dalam (Mahardika, 2017) karakteristik *self directed learning* berdasarkan intensitasnya dibagi menjadi kedalam tiga kelompok, yaitu :

##### **1. Self directed learning kategori rendah**

Seseorang dengan *self directed learning* kategori rendah memiliki karakteristik yaitu mahasiswa yang menyukai proses belajar yang terstruktur, seperti peran seorang dosen didalam ruang kelas, atau *teacher centered learning*.

##### **2. Self directed learning dengan kategori sedang**

Seseorang dengan *self directed learning* kategori sedang memiliki karakteristik yaitu berhasil dalam belajar mandiri, akan

tetapi tidak dapat mengidentifikasi kebutuhan belajar, perencanaan belajar, dan melaksanakan rencana belajar.

### 3. *Self directed learning* dengan kategori tinggi

Seseorang dengan *self directed learning* kategori tinggi memiliki karakteristi yaitu mahasiswa yang mampu mengidentifikasi kebutuhan belajar, mampu menyusun perencanaan belajar, dan mampu melaksanakan rencana belajar yang telah disusun.

## 2. Hasil Belajar

### A. Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sebuah tindakan evaluasi yang dapat mengungkap aspek proses berpikir (cognitive domain) juga dapat mengungkap aspek kejiwaan lainnya, yaitu aspek nilai atau sikap (affective domain) dan aspek keterampilan (psychomotor domain) yang melekat pada diri setiap individu peserta didik. (Sudijono, 2012)

Menurut Suprijono (2012) dalam (Widodo & Widayanti, 2013), hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

(Bloom, 1956) mengklasifikasikan kemampuan hasil belajar ke dalam tiga kategori, yaitu:

1. **Ranah kognitif**, meliputi kemampuan menyatakan kembali konsep atau prinsip yang telah dipelajari dan kemampuan intelektual.

2. **Ranah afektif**, berkenaan dengan sikap dan nilai yang terdiri atas aspek penerimaan, tanggapan, penilaian, pengelolaan, dan penghayatan (karakterisasi).
3. **Ranah psikomotorik**, mencakup kemampuan yang berupa keterampilan fisik (motorik) yang terdiri dari gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, ketepatan, keterampilan kompleks, serta ekspresif dan interperatif.

Taksonomi tujuan pembelajaran dalam kawasan kognitif menurut Bloom terdiri atas enam tingkatan yaitu (1) Pengetahuan, (2) Pemahaman, (3) Penerapan, (4) Analisis, (5) Sintesis, dan (6) Evaluasi. Keenam jenis taksonomi tersebut diuraikan satu per satu berikut ini.

### 1. Pengetahuan

Pengetahuan adalah kemampuan yang paling rendah tetapi paling dasar dalam kawasan kognitif. Kemampuan untuk mengetahui adalah kemampuan untuk mengenal atau mengingat kembali sesuatu objek, ide, prosedur, prinsip atau teori yang pernah ditemukan dalam pengalaman tanpa memanipulasikannya dalam bentuk atau simbol lain. Kemampuan mengetahui sedikit lebih rendah dibawah kemampuan memahami, karena itu orang yang mengetahui belum tentu memahami atau mengerti apa yang diketahuinya.

### 2. Pemahaman

Pemahaman adalah kemampuan untuk memahami segala pengetahuan yang diajarkan seperti kemampuan mengungkapkan

dengan struktur kalimat lain, membandingkan, menafsirkan, dan sebagainya. Kemampuan memahami dapat juga disebut dengan istilah “mengerti”. Kemampuan-kemampuan yang tergolong dalam taksonomi ini, mulai dari yang terendah sampai yang tertinggi ialah:

- a) **Translasi**, yaitu kemampuan untuk mengubah simbol tertentu menjadi simbol lain tanpa perubahan makna.
- b) **Interpretasi**, yaitu kemampuan untuk menjelaskan makna yang terdapat di dalam simbol, baik simbol verbal maupun nonverbal.
- c) **Ekstrapolasi**, yaitu kemampuan untuk melihat kecenderungan atau arah atau kelanjutan dari suatu temuan.

### 3. Penerapan

Penerapan ialah kemampuan untuk menggunakan konsep, prinsip, prosedur atau teori tertentu pada situasi tertentu. Seseorang menguasai kemampuan ini jika ia dapat memberi contoh, menggunakan, mengklasifikasikan, memanfaatkan, menyelesaikan dan mengidentifikasi mana yang sama.

### 4. Analisis

Analisis adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas susunannya. Secara rinci Bloom mengemukakan tiga jenis kemampuan analisis, yaitu: (1) Menganalisis unsur, (2) Menganalisis hubungan, dan (3) Menganalisis prinsip-prinsip organisasi.

## 5. Sintesis

Jenjang sintesis merupakan kemampuan untuk mengintegrasikan bagian-bagian yang terpisah menjadi suatu keseluruhan yang terpadu, atau menggabungkan bagian-bagian sehingga terjelma pola yang berkaitan secara logis, atau mengambil kesimpulan dari peristiwa-peristiwa yang ada hubungannya satu dengan yang lainnya.

## 6. Evaluasi

Evaluasi merupakan kemampuan tertinggi, yaitu bila seseorang dapat melakukan penilaian terhadap suatu situasi, nilai-nilai, atau ide-ide. Evaluasi ialah kemampuan untuk mengambil keputusan, menyatakan pendapat atau memberi penilaian berdasarkan kriteria-kriteria tertentu baik kualitatif maupun kuantitatif. Pada beberapa fakultas kedokteran, hasil kognitif mahasiswa dapat kita lihat dari hasil MCQ ujian akhir blok, tutorial dan lain-lain. Hasil psikomotor dapat dilihat dari nilai OSCE. Pada penelitian ini melihat pengaruh *Self Directed Learning* terhadap kemampuan kognitif mahasiswa yaitu diambil dari hasil MCQ ujian akhir blok.

### B. Sistem Penilaian Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar merupakan aktivitas yang sangat penting dalam proses pendidikan. Semua proses dilembaga pendidikan formal pada akhirnya akan bermuara pada hasil belajar yang diwujudkan secara kuantitatif berupa nilai. Nilai hasil belajar ini merupakan suatu

proses pemberian nilai terhadap hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu (Ditjen PMPTK, 2008). Sistem penilaian nilai blok dimasing-masing fakultas kedokteran berbeda-beda. Sebagian besar terdiri dari penilaian formatif dan sumatif. Penilaian formatif adalah penilaian yang dilaksanakan pengajar pada saat berlangsungnya proses pembelajaran untuk melihat tingkat keberhasilan proses belajar mengajar itu sendiri. Dengan demikian, penilaian formatif berorientasi kepada proses belajar mengajar untuk memperbaiki program pengajaran dan strategi pelaksanaannya. Penilaian sumatif adalah penilaian yang dilaksanakan pada akhir unit program. Hal ini bertujuan untuk melihat hasil yang dicapai oleh siswa, yakni seberapa jauh kompetensi siswa dan kompetensi mata pelajaran dikuasai oleh para siswa. Penilaian ini berorientasi kepada produk, bukan kepada proses (Ditjen PMPTK, 2008).

Menurut Keputusan Menteri Pendidikan Nasional nomor 232/U/2000 tentang Pedoman Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi dan Penilaian Hasil Belajar Mahasiswa, dalam (Harsono, 2008) pasal 12 ayat (1) disebutkan bahwa “ Terhadap kegiatan dan kemajuan belajar mahasiswa dilakukan penilaian secara berkala yang dapat berbentuk ujian, pelaksanaan tugas, dan pengamatan dosen” , pasal 12 ayat (2) menyebutkan bahwa “Ujian dapat diselenggarakan melalui ujian tengah semester, ujian akhir semester, ujian akhir program studi, ujian skripsi, ujian tesis, dan ujian disertasi” , dan dalam pasal 12 ayat

(3) disebutkan “ Penilaian hasil belajar dinyatakan dengan huruf A, B, C, D dan E yang masing-masing bernilai 4, 3, 2, 1, dan 0”. Kemudian di dalam pasal 16 ayat (1) disebutkan bahwa “Penilaian terhadap hasil belajar mahasiswa dilakukan secara menyeluruh dan berkesinambungan dengan cara yang sesuai dengan karakteristik pendidikan yang bersangkutan”, dan dalam pasal 16 ayat (2) disebutkan bahwa “Untuk mendorong pencapaian prestasi akademik yang lebih tinggi dapat dikembangkan sistem penghargaan pada mahasiswa dan ulusan yang memperoleh prestasi tinggi” .

Penilaian sumatif meliputi nilai evaluasi belajar, tutorial, praktikum dan lain-lain. Penilaian blok menentukan keberhasilan belajar mahasiswa meliputi komponen yaitu penilaian pada nilai evaluasi belajar (60 %) , tutorial (30 %) dan pratikum (10%). Sehingga penilaian hasil evaluasi belajar mendapat persentase 60 % yang mana diambil dari nilai MCQ EB II dan nilai MCQ EB II.

#### 1. *Multiple Choice Question (MCQ)*

*Multiple choice question* adalah jenis yang paling umum dari soal tes yang digunakan pada pendidikan kedokteran. *Multiple choice question* dapat menilai berbagai pengetahuan mahasiswa dalam waktu singkat. Soal pilihan ganda merupakan pengujian objektif yang bisa mengukur pengetahuan, pemahaman, aplikasi, dan analisis. Walaupun demikian, MCQ juga memiliki kekurangan karena terkadang soal ini hanya menguji pengakuan (memilih

jawaban) dan bukan mengingat (membuat sebuah jawaban) sehingga memungkinkan untuk menebak jawaban (Collins, 2006).

Pada Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta setiap prodi menggunakan MCQ dengan sistem CBT (*Computer Based Test*) untuk mengukur penguasaan konsep di akhir blok. Pada Program Studi Kedokteran nilai MCQ tersebut sebagai persentase 60 % syarat kelulusan blok, yang diambil dari nilai EB (Evaluasi Belajar) I dan EB II yang diselenggarakan di akhir blok dengan perbandingan presentasi keduanya adalah 50 % : 50 % , dengan skor akhir minimal 60.

### **C. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

#### **1. Faktor individu**

Faktor individu mempengaruhi 79,3% hasil belajar mahasiswa. Faktor individu seperti tingkat kehadiran, adanya suatu penyakit medis, gangguan jiwa, motivasi terhadap diri sendiri, dan interaksi terhadap sesama mahasiswa (Pinyopornpanish, *et al.*, 2004). Selain hal itu, keyakinan seseorang dalam kemampuannya sendiri untuk berhasil menyelesaikan tugas dan telah terbukti mempengaruhi motivasi siswa dan perilaku akademik (Burgoon, Meece, & Granger, 2012).

#### **2. Faktor lingkungan**

Faktor ini mempengaruhi 15,5% dari hasil belajar. Kegiatan ekstrakurikuler yang berlebihan dapat menyebabkan hasil belajar

yang kurang maksimal. Mahasiswa yang cenderung fokus kekegiatan ekstrakurikuler biasanya menghabiskan lebih banyak waktunya untuk kegiatan tersebut daripada akademik (Pinyopornpanish, et al., 2004).

### **3. Faktor keluarga**

Faktor keluarga juga mempengaruhi 5,2% hasil belajar. Mahasiswa yang berada jauh dari orang tuanya dan lebih banyak kebebasan terkadang menyebabkan mereka kehilangan kendali atas hidup mereka sendiri. Oleh sebab itu, kontrol dari orang tua sangat diperlukan untuk menunjang hasil belajar. Orang tua yang terlalu protektif dan suka manjakan akan menciptakan mahasiswa yang kurang disiplin dan tanggung jawab (Pinyopornpanish, et al., 2004).

Menurut (Cottrell, 2012) adapun faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan ujian adalah):

#### **1. Pemahaman materi**

Keyakinan memahami suatu materi sangat pentingsebelum melaksanakan ujian. Pemahaman yang baik tentang suatu materi mempermudah untuk menjawab dari pertanyaan-pertanyaan dari soal ujian.

#### **2. Pengalaman ujian sebelumnya**

Pengalaman ujian sebelumnya seperti riwayat gagal ujian mungkin dapat merusak kepercayaan diri saat

melaksanakan ujian tetapi tidak berarti bahwa seseorang tersebut tidak bisa baik diujian-ujian lainnya. Seseorang dapat meningkatkan kemampuan diri sebelum melakukan ujian kembali.

### **3. Persiapan ujian**

Ujian bukan hanya tentang belajar atau memahami materi, tetapi tentang memperhatikan tentang apa yang diketahui, ketepatan pilihan selama ujian dan daya ingatan. Dalam mempersiapkan ujian tidak harus mengatur terlalu banyak yang harus dilakukan tapi lebih kearah menyisihkan waktu secara teratur dan fokus dalam ujian.

### **4. Pengalaman terhadap ujian**

Sering berlatih menjawab pertanyaan salah satu cara baik untuk menguji diri dan meningkatkan pemahaman.

### **5. Kemampuan menjawab pertanyaan**

Lebih memahami tentang pertanyaan sehingga mengetahui apa yang harus dilakukan untuk mendapatkan jawaban serta sering berlatih untuk menjawab pertanyaan misalnya dalam ujian esai.

### **6. Waktu**

Memperkirakan waktu dalam menjawab pertanyaan dapat mempengaruhi keberhasilan ujian karena bisa merevisi kembali jawaban-jawaban sebelumnya. Waktu yang sedikit

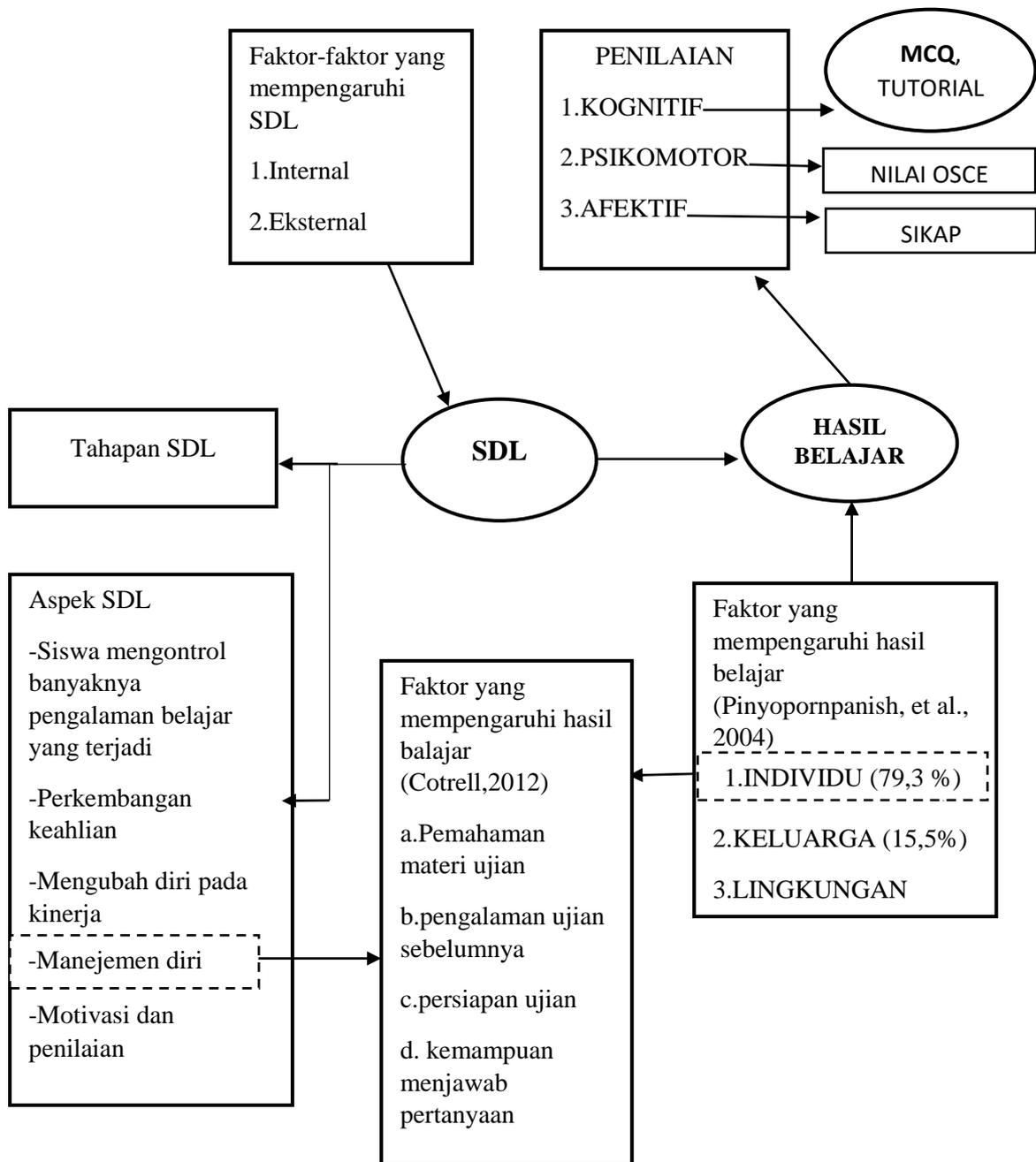
akan meningkatkan ketegangan dan kecemasan sehingga menghilangkan konsentrasi dalam menjawab soal.

### **3. Hubungan *Self Directed Learning* (SDL) Terhadap Hasil Belajar**

Hubungan pengaruh kemampuan *self directed learning* dengan hasil belajar telah diteliti sebelumnya oleh beberapa peneliti, diantaranya Suryati (2012) meneliti pengaruh kemandirian belajar terhadap prestasi belajar pada mahasiswa ilmu kesehatan dan hasilnya menunjukkan bahwa kemandirian belajar memiliki hubungan searah dan signifikan terhadap prestasi belajar mahasiswa dengan kontribusi kemandirian belajar terhadap prestasi belajar yaitu sebesar 30,36 % dalam penelitiannya yang menggunakan sampel penelitian tersebut pada sekelompok mahasiswa semester 1. Jika ditinjau dari penelitian tersebut, sampel yang digunakan adalah individu-individu yang telah mencapai kedewasaan dan menunjukkan hasil adanya hubungan antara kedua kemampuan yaitu *self directed learning* dengan hasil atau prestasi belajar dan menunjukkan semakin tinggi tingkat kemandirian belajar semakin tinggi pula tingkat hasil belajar (Wiryan, 2013). Beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar yaitu pemahaman materi, persiapan dan kemampuan mahasiswa tersebut yang mana untuk memiliki hal-hal tersebut mahasiswa harus memahami dan memiliki kemampuan *Self Directed Learning* (SDL) dari segi prinsip, aspek, tahapan dan karakteristik sebagaimana yang telah dijelaskan pada poin sebelumnya.

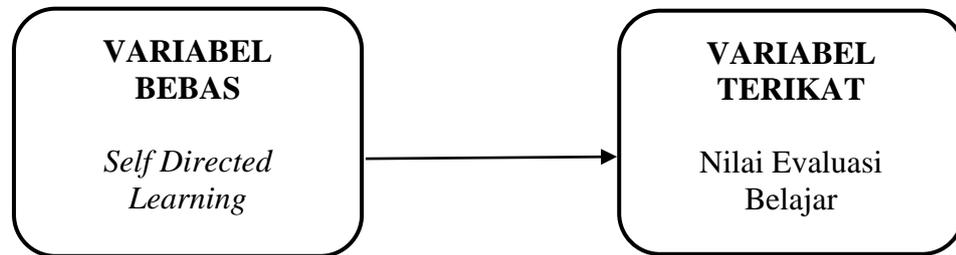
*Self directed learning* akan memungkinkan siswa dalam mengatur proses belajar dalam bentuk inisiatif diri, mandiri, pengaturan diri, eksplorasi diri dan kebebasan belajar untuk mencapai hasil belajar yang optimal yang dapat dilihat dari hasil ujian akhir blok. Tidak hanya itu, SDL juga dapat membekali mahasiswa dengan keterampilan yang dibutuhkan agar termotivasi untuk belajar hari ini dan seterusnya disepanjang hidupnya (*life long learners*).

## B. Kerangka Teori



Gambar 1. Kerangka Teori

### C. Kerangka Konsep



Gambar 2. Kerangka Konsep

### D. Hipotesis

#### 1. Hipotesis Null (H<sub>0</sub>)

Tidak terdapat pengaruh *self directed learning* terhadap nilai hasil belajar mahasiswa Program Studi Kedokteran UMY.

#### 2. Hipotesis Alternatif (H<sub>a</sub>)

Terdapat pengaruh *self directed learning* terhadap nilai hasil belajar mahasiswa Program Studi Kedokteran UMY.