

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berjalannya waktu yang menimbulkan berbagai macam perubahan, seperti perubahan teknologi , perubahan sosial dan budaya yang mana berdampak dalam kemajuan dan perkembangan pendidikan (M Munirah, 2015).

Pembelajaran merupakan proses pengembangan kreativitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir mahasiswa, serta dapat meningkatkan dan mengkontruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan dan pengembangan yang baik terhadap materi perkuliahan (Kurdi and Fauzan Nuraini, 2009)

Paradigma lama bahwa ilmu disalurkan dengan cara diberikan atau diajarkan oleh orang yang lebih pandai atau guru kepada murid masi ada dalam sistem pendidikan di Indonesia. Sehingga pola guru tahu- murid tidal tahu atau guru memberi-murid menerima masi terus dipraktekan khususnya di Indonesia. Namun pada zaman ini telah banyak sekali dikembangan metode metode baru guna menunjang proses pembelajaran agar lebih baik. Polanya sudah berubah menjadi : guguru memotivasi-mendorong-memfasilitasi-menemani murid mencari-bersama menemukan ilmu (M Munirah, 2015)

Selama ini strategi pendekatan yang dilakukan pada pendidikan di Indonesia yaitu *Teacher Centered Learning* dan *Student Centered Learning*. Namun seiring berkembangnya zaman, Perguruan Tinggi di Indonesia mulai beralih dari strategi pendekatan *Teacher Centered Learning* ke *Student Centered Learning*. Hal ini dipengaruhi oleh perubahan orientasi lembaga pendidikan seiring perkembangan zaman yang semakin global (suyanta, 2014)

Sistem pembelajaran *Student Centered Learning* mendorong peserta didik untuk memiliki motivasi dalam diri mereka sendiri, kemudian berupaya keras mencapai kompetensi yang diinginkan. Hal ini bisa dilakukan dengan cara banyak berdiskusi, maka mahasiswa berani mengemukakan pendapat, belajar memecahkan masalah yang dihadapi, dan tidak segan untuk konsultasi pada pengajar. Dengan sistem *Student Centered Learning* diharapkan melahirkan para peserta didik yang aktif dan kreatif, sehingga dapat menyelesaikan studi dengan lancar dan tepat waktu. Selanjutnya mahasiswa lulusan juga diharapkan mampu berkompetisi di dunia nyata. Penerapan sistem Kondisi ini menuntut para pengajar untuk selalu mengikuti perkembangan dan kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) sehingga mampu memfasilitasi peserta didik dengan baik (Salay, 2019)

Dalam sistem *Student Centered Learning* peserta didik perlu dipandu agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif, dinamis, dan menghasilkan kompetensi yang tinggi. Beberapa model pembelajaran yang

dapat diterapkan pada sistem *Student Centered Learning* di antaranya adalah *Small Group Discussion (SGD)*, *Role-Play and Simulation*, *Discovery Learning*, *Self-Directed Learning*, *Cooperative Learning*, *Contextual Learning (CL)*, *Problem Based Learning (PBL)*, *Collaborative Learning (CbL)*, dan *Project Based Learning (PjBL)* (Tim Kurikulum dan Pembelajaran Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).

Kemampuan belajar mandiri atau *Self Directed Learning* sangat dibutuhkan oleh seluruh peserta didik yang diharapkan mampu mengarahkan peserta didik untuk terus mengembangkan ilmunya setelah lulus. Saat ini konsep *Self Directed Learning* banyak dikenalkan dan diterapkan di perguruan tinggi dalam bidang ilmu kedokteran dan klinis. Namun, pada kenyataannya banyak kekeliruan dalam pemahaman konsep *Self Directed Learning* (Inastyakusuma et al., 2014.)

Beberapa faktor yang mengurangi *Self Directed Learning* peserta didik di antaranya: (1) Kurangnya manajemen waktu yang baik. (2) Kurangnya kesadaran akan tanggung jawab dalam belajar mandiri. Ini yang menyebabkan hasil dari konsep *Self Directed Learning* kurang sempurna (Nyambe and Rahayu, 2016)

Metode yang tidak efektif akan berakibat pada kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik individu. Pemberian contoh kasus nyata dalam setiap pembelajaran diharapkan mendorong peserta didik untuk dapat

berfikir kritis dan kreatif dalam menghadapi serta memecahkan masalah (Duch, 1995). Melatih dan mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang berorientasi pada masalah otentik dari kehidupan aktual siswa, untuk merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi merupakan metode pembelajaran *Problem Based Learning*. Metode ini pertama kali diterapkan di Fakultas Ilmu Kedokteran Universitas McMaster, Kanada. Merupakan suatu program inovatif yang dikembangkan karena berdasarkan kenyataan bahwa lulusan Fakultas Kedokteran Universitas McMaster masih banyak yang belum mampu menerapkan ilmu yang telah dipelajari dalam praktek sehari-hari (Baden, M.S and Major, C.H., 2004)

Ada empat prinsip penting dalam pembelajaran PBL, yaitu pembelajaran merupakan suatu proses konstruktif (*learning should be a constructive process*), pembelajaran merupakan suatu proses yang dimotori oleh keinginan dari dalam diri sendiri (*learning should be a self directed process*) dan pembelajaran merupakan sesuatu yang diberikan kontekstual (*learning should be a contextual process*). *Problem Based Learning is a way of constructing and teaching course using problem as a stimulus and focus on student activity* (Fitri, 2016)

Teknik *Seven Jumps Tutorial* merupakan metode dalam sistem pembelajaran *Problem Based Learning*. *The seven jumps* merupakan proses tutorial diskusi kelompok kecil yang diperkenalkan pertama kali di Kanada pada akhir dekade 1960. Kegiatan ini terdiri dari tujuh tahap, yaitu

identifikasi dan klarifikasi kata-kata sulit yang ada di dalam skenario, penentuan masalah yang disepakati bersama, *brainstorming* dan identifikasi area pengetahuan yang kurang, menyusun penjelasan masalah dalam bentuk penjelasan sementara, penentuan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, belajar mandiri, selanjutnya setiap anggota kelompok menjelaskan hasil belajar mandiri mereka dan saling berdiskusi (Wood and Diana F, 2003)

Menurut sebuah penelitian yang dilaksanakan pada mahasiswa PSKI Universitas Muhammadiyah Yogyakarta teknik *Seven jumps* dapat meningkatkan *critical thinking* sebesar 93,7%. Ini menunjukkan bahwa teknik *Seven jumps* efektif untuk menunjang metode *Problem Based Learning*. *Global Supply Chain Management Blog* menyebutkan tujuh langkah *Seven Jumps* sebagai berikut: 1) *Identify and define unknown terms and concepts* (Klarifikasi terminologi dan konsep yang belum, 2) *Identify and describe the problem in the case* (Mendefinisikan permasalahan), 3) *Analyze the problem by brainstorming possible solutions* (Menganalisis permasalahan dan menawarkan penjelasan sementara), 4) *Critique the results of your brainstorming session and choose the most appropriate solutions* (Menginventarisir berbagai penjelasan yang dibutuhkan), 5) *Define the learning issues and objectives. What must you learn to implement the solutions* (Menformulasi tujuan belajar), 6) *Engage in self-direct study to collect information and knowledge to fill the gaps specified by the learning issues* (Mengumpulkan informasi melalui belajar mandiri), 7) *Synthesize the information and evaluate its utility in resolving the original*

problem (Mensintesis informasi baru dan menguji serta mengevaluasinya untuk permasalahan yang sedang dikemukakan. Melakukan refleksi penguatan hasil belajar) (Mutiarani, 2009)

Saat ini metode *Problem Based Learning* telah banyak diterapkan di berbagai bidang ilmu, baik ilmu eksak maupun non-eksak sejak diperkenalkan pada tahun 1969 beberapa penelitian melaporkan bahwa mahasiswa Fakultas Kedokteran di Asia mendapatkan manfaat dari pelaksanaan *Problem Base Learning* berupa pengembangan kemampuan komunikasi serta peningkatan kemampuan *Problem Solving*. Peningkatan ketertarikan akan topik yang dipelajari juga mengalami peningkatan yang baik. Tetapi terdapat beberapa penelitian yang menunjukkan masalah yang menyebabkan kurangnya keoptimalan dari metode *Problem Based Learning* seperti rendahnya partisipasi peserta didik dalam berdiskusi (Baden, M.S and Major, C.H., 2004)

Pendidikan, tentunya menjadi salah satu hal yang sangat penting. Khususnya bagi seluruh umat Islam menuntut ilmu merupakan hal yang dianjurkan. Sebagaimana firman Allah SWT “*Iqro*” yang artinya bacalah . Perintah Allah SWT yang pertama kali sampai ialah perintah untuk menuntut ilmu. Konsep menuntut ilmu sepanjang hayat telah ajarkan Islam sejak jaman dahulu sebagai mana dinyatakan oleh hadits Nabi SAW yang berbunyi:

اطلب العلم من المهد الى اللحد

Artinya: tuntutlah ilmu dari buaian sampai meninggal dunia.

Nabi Muhammad SAW, telah mencanangkan program pendidikan seumur hidup (*long life learner*). Sebuah proses pembelajaran akan mampu membuat manusia tumbuh dan berkembang sehingga berkemampuan, menjadi dewasa, dan mandiri. Manusia mengalami transformasi diri, dari belum/tidak mampu menjadi mampu atau dari ketergantungan menjadi mandiri. Dan, transformasi diri ini seharusnya terus terjadi sepanjang hayat, asalkan ia tidak berhenti belajar, asal ia tetap menyadari keberadaannya yang bersifat *present continuous, on going process, atau on becoming* Andrias Harefa (2000).

Dari uraian latar belakang di atas maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan mengenai perbedaan *Self Directed Learning* Mahasiswa Antara Metode *Problem Based Learning* dan *Non Problem Based Learning* .

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah: bagaimana perbedaan antara hasil *Self Directed Learning* dengan metode *Problem Based Learning* dengan *Non Problem Based Learning*?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan antara hasil *Self Directed Learning* mahasiswa dengan metode PBL dan non PBL.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat di antaranya:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan mampu memberikan informasi serta menambah pengetahuan mengenai metode *Problem Based Learning* dan *Non Problem Based Learning*.

2. Manfaat Aplikatif

a. Bagi Mahasiswa

Hasil penelitian diharapkan dapat dikembangkan oleh mahasiswa dan dijadikan sumber referensi bagi peneliti selanjutnya.

b. Bagi Universitas

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi masukan dan *monitoring* sehingga dapat mengambil kebijakan dalam menyusun sistem pembelajaran yang lebih baik lagi.

E. Keaslian Penelitian

Table 1. 1 Keaslian Penelitian

No	Judul Penelitian	Variabel	Jenis Penelitian	Perbedaan
----	------------------	----------	------------------	-----------

1.	Perbedaan <i>Self Directed Learning</i> Mahasiswa Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran <i>Lecture</i> Dan <i>Problem Based Learning</i> Agustin, <i>et al</i> (2016)	-Model Pembelajaran <i>Lecture</i> -Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> .	Jenis penelitian kuantitatif dan rancangan deskriptif komparasi menggunakan SDLI (Self Directed Learning Instrument)	Penelitian ini bertujuan menganalisis perbedaan <i>Self Directed Learning</i> mahasiswa dengan menggunakan metode pembelajaran <i>lecture</i> dan <i>Problem Based Learning (PBL)</i> dengan Jenis penelitian kuantitatif dan rancangan deskriptif komparasi menggunakan SDLI (Self Directed Learning Instrument)	Hasil penelitian diperoleh <i>lecture</i> memperoleh menggunakan PBL tidak berpasangan $p = 0,956 > 0,05$ sehingga adanya perbedaan menggunakan metode <i>Learning (PBL)</i>
2.	Perbedaan Pembelajaran Metode Ceramah Dan Metode Demonstrasi Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Si-Keperawatan Stikes Muhammadiyah Lamongan. Subagiyo (2010)	-Metode ceramah -Metode demonstrasi -Prestasi Belajar	eksperimen kuasi dengan <i>post test only</i>	Penelitian ini dilakukan mengetahui perbedaan prestasi belajar mahasiswa dengan menggunakan metode ceramah dan metode demonstrasi Prodi S1 Keperawatan STIKES Muhammadiyah Lamongan.	Hasil penelitian diperoleh pada metode ceramah 23,36, metode demonstrasi 23,36, t nilai $p = 0,154$. Berdasarkan itu tidak terdapat perbedaan penggunaan pembelajaran demonstrasi terhadap Keperawatan STIKES Muhammadiyah