

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Self Directed Learning

1. Pengertian *Self Directed Learning*

Self directed learning adalah suatu pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered approach*), dimana proses dan pengalaman belajar diatur oleh peserta didik. Peserta didik memutuskan sendiri perihal belajar mencakup “apa, untuk apa, bagaimana, dimana, kapan” yang mereka anggap penting dan bermanfaat (Harsono, 2008)

Self directed learning merupakan proses dimana individu dengan *self directed learning* mengambil inisiatif, dengan atau tanpa bantuan orang lain, dalam mendiagnosisi kebutuhan belajar mereka, merumuskan tujuan pembelajaran, mengidentifikasi sumber daya manusia dan material belajar, memilih dan menerapkan strategi pembelajaran yang tepat (Conradie, 2014). 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 (Geburu, et al, 2015)

Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa *self directed learning* adalah peningkatan pengetahuan dan pengembangan diri individu diawali dengan inisiatif dengan belajar perencanaan belajar (*self planned*), menyadari kebutuhan belajar, mengidentifikasi sumber belajar, dan membuat strategi belajar, dengan demikian individu merasa memiliki tanggung jawab untuk menentukan tujuan dan membuat keputusan dalam belajar, sehingga mereka sendiri yang menjadi agen perubahan dalam belajar.

2. Prinsip *self directed learning*

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

- a. 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.

- b. 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.

- c. 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.

- d. Pembelajaran dalam program *self directed learning* harus menggunakan berbagai kemampuan manusia, termasuk 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.

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

3. Aspek-aspek *self directed learning*

Aktivitas dan program *self directed learning* berdasarkan lima aspek dasar yang menjadi elemen penting dalam *self directed learning* yaitu :

- a. Mahasiswa mengontrol banyaknya pengalaman belajar yang terjadi.

Perubahan yang terjadi dari *teacher directed learning* menjadi *self directed learning* adalah sebuah perubahan

yang mempunyai pengaruh terhadap mahasiswa. Mahasiswa mulai membentuk pendapat, ide, membuat keputusan, memilih aktivitas dan mengambil tanggung jawab untuk diri mereka sendiri. *Self directed learning* tidak hanya membuat mahasiswa belajar secara efektif, tetapi juga membuat mahasiswa lebih menjadi lebih diri mereka sendiri.

b. Pengembangan keterampilan

Self directed learning menekankan pada pengembangan keterampilan dan proses menuju aktivitas produktif. Mahasiswa belajar untuk mencapai hasil program, berpikir secara mandiri, merencanakan, dan melaksanakan aktivitas mereka sendiri.

c. Mengubah diri pada kinerja yang palig baik

Self directed learning tidak dapat berjalan maksimal tanpa tantangan yang diberikan kepada mahasiswa. Pertama, dosen memberikan tantangan kepada mahasiswa, kemudian dosen meminta mahasiswa untuk menantang diri mereka sendiri. Menantang diri sendiri berarti mengambil resiko untuk keluar dari sesuatu yang mudah atau zona nyaman kita. Dalam menjalain tantangan, mereka akan mendapatkan wawasan dan kekuatan yang akan merubah hidup mereka menjadi lebih baik.

d. Manajemen diri siswa

Self directed learning memerlukan keyakinan, keberanian, dan tekad yang kuat. Dalam *self directed learning* pilihan kebebasan dikaitkan dengan kontrol dan tanggung jawab. Mahasiswa belajar untuk mencari dan membuat komitmen, minat, dan aspirasi diri. Dengan atribut ini, mereka menjadi ahli untuk mengatur waktu, usaha mereka, dan sumber daya yang mereka butuhkan untuk melakukan pekerjaan mereka.

e. Motivasi diri dan penilaian diri

Di dalam *self directed learning*, banyak prinsip dan motivasi yang dibangun, seperti mengejar tujuan yang tinggi. Dengan menggunakan prinsip ini, maka mahasiswa menjadi bagian utama dari motivasi diri mereka. Di dalam *self directed learning* penilaian merupakan hal yang penting sebagai sarana dalam belajar bagaimana melakukan penilaian secara kritis atas aktivitas mereka sendiri. Sama halnya dengan motivasi diri, dimana motivasi dapat memberikan semangat kepada mahasiswa untuk menghasilkan prestasi, begitupun dengan penilaian, penilaian diri juga memotivasi mahasiswa untuk mencari motivasi terbaik.

4. Faktor-faktor yang mempengaruhi *self directed learning*

Menurut Hasan Basri (1994) dalam (Azizah, 2012) menjelaskan bahawa *self directed learning* dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor yang ada dalam dirinya (internal) dan faktor yang ada diluar dirinya (eksternal).

a. Faktor internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam dirinya sendiri, seperti keadaan keturunan. Segala sesuatu yang menjadi bawaan sejak lahir, merupakan suatu bekal bagi pertumbuhan dan perkembangan individu selanjutnya.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar dirinya, sering dinamakan faktor lingkungan. Lingkungan yang dihadapi oleh seorang individu memiliki sebuah pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan kepribadian seseorang, baik dari segi negatif maupun positif. Kehidupan lingkungan keluarga dan masyarakat yang baik khususnya dalam bidang nilai dan kebiasaan hidup akan membentuk kepribadian, termaksud dalam hal kemandirian belajar.

5. Tahapan *self directed learning*

Menurut Gibbons (2002) *self directed learning* dibagi kedalam beberapa tahap, yaitu :

a. Mahasiswa berpikir secara mandiri

Pada tahap ini, ruangan kelas berfungsi sebagai tempat belajar, tetapi dengan menggunakan metode *teacher directed learning*, dimana pada tahap ini dosen mengintruksikan dan mengarahkan aktivitas mahasiswa, tetapi dengan tujuan yang berbeda, pada tahap ini dosen mengarahkan mahasiswa yang sebelumnya tergantung terhadap pemikiran dosen menjadi tergantung terhadap pemikiran sendiri. Kemudian pada tahap ini dosen berubah dimana sebelumnya menjelaskan menjadi menanyakan, dari yang sebelumnya memberikan intruksi menjadi memberikan bimbingan, dan mengajarkan mahasiswa untuk berfikir dan menemukan diri mereka sendiri.

b. Mengajarkan belajar manajemen diri

Pada tahap ini, dosen mengubah program dimana mahasiswa dapat bekerja dengan cara mereka dan langkah mereka sendiri. Paket pembelajaran dapat berbagai bentuk, tetapi semuanya menjelaskan pada mahasiswa apa yang dipelajari, bagaimana mereka harus belajar, dan hal apa yang harus mereka lakukan untuk membuktikan jika mereka telah menyelesaikan satu paket dan siap untuk melangkah ke paket selanjutnya. Paket dapat menggunakan media, menghubungkan mahasiswa dengan kesempatan

instruksional khusus. Dengan paket yang siap, dosen dapat merancang suatu program untuk mengajarkan mahasiswa keterampilan yang mereka butuhkan untuk menyelesaikannya, seperti mengatur tujuan, penjadwalan waktu, dan mengorganisasikan usaha belajar mereka. Setiap paket harus mencakup sarana penilaian, yang dikelola sendiri, atau dosen dalam memonitor secara rutin.

c. Pembelajaran mandiri

Dalam pembelajaran yang direncanakan sendiri, mahasiswa memutuskan sendiri bagaimana mereka mencapai suatu hasil program yang ditetapkan. Seolah-olah mereka yang menulis panduan belajar mereka sendiri dan mengikutinya. Setiap mahasiswa menyusun rencana mereka sendiri dan ada banyak rencana yang berbeda-beda.

Dengan pemilihan program, dosen berperan untuk mengembangkan sebuah program yang mengajarkan mahasiswa bagaimana menemukan kekuatan mereka, merencanakan aktivitas belajar mereka, mengatur sumber mereka sendiri dan memberikan inisiatif mereka sendiri. Ketika mahasiswa terbuka dengan rencana belajar mereka, mereka sering melibatkan pengalaman sebagai investigasi, mengarahkan mahasiswa menyelesaikan aktivitas produktif mereka, kombinasi dari pengalaman, belajar, dan tindakan.

d. *Self directed learning*

Dalam *self directed learning*, mahasiswa memutuskan apa yang akan mereka pelajari dan bagaimana mereka mempelajarinya. Mereka merancang aktivitas mereka sendiri dan menulis proposal yang kemudian menjadi perjanjian dengan dosen, tentang apa yang akan mereka capai, jadwal yang harus mereka ikuti dan level keunggulan yang akan mereka dapatkan.

Mahasiswa membutuhkan dukungan, *feedback*, dan bantuan untuk berhasil dalam *self directed learning*. Dalam *self directed learning*, motivasi menjadi sangat penting, mahasiswa harus menemukan inti minat yang menajjikan dan mengejar dengan antusias nilai-nilai dan janji mereka untuk masa depan.

6. Karakteristik *self directed learning*

Menurut Gulielmino & Gulielmino dalam (Piskurich, 2003) karakteristik *self directed learning* berdasarkan intensitasnya dibagi menjadi kedalam tiga kelompok, yaitu :

a. *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*.

b. *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.

c. *Self directed learning* dengan kategori tinggi

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

B. Hasil Belajar

1. Pengertian hasil belajar

Menurut Sudjana (2013) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki mahasiswa setelah menerima pengalaman belajar. Hasil belajar merupakan perilaku berupa pengetahuan, keterampilan, sikap, informasi, strategi kognitif yang baru dan diperoleh mahasiswa setelah berinteraksi dengan lingkungan dalam suatu suasana atau kondisi pembelajaran.

Menurut Benyamin Bloom dalam (Retno Utari, 2017) kemampuan hasil belajar diklasifikasikan ke dalam tiga kategori, yaitu :

1. Ranah kognitif

Ranah ini meliputi kemampuan menyatakan kembali konsep atau prinsip yang telah dipelajari dan kemampuan intelektual. Sebagian besar tujuan instruksional berada dalam ranah kognitif. Secara singkat ranah kognitif meliputi kemampuan berfikir, kompetensi memperoleh pengetahuan, penganalan, pemahaman, konseptualisasi, penentuan dan penalaran. Kemudian Benyamin Bloom membagi lagi ranah kognitif kedalam enam jenjang kemampuan, yaitu :

a. *Recall of data* atau hafalan (C1)

Ini merupakan suatu kemampuan menyatakan kembali fakta, konsep, prinsip, prosedur atau istilah yang telah dipelajari sebelumnya tanpa harus memahami atau dapat menggunakannya. Kemampuan yang dimiliki hanya kemampuan menangkap informasi kemudian menyatakan kembali informasi tanpa harus memahaminya.

b. *Comprehension* atau pemahaman (C2)

Ini merupakan salah satu jenjang kemampuan dalam proses berfikir dimana mahasiswa dituntut untuk memahami atau mengetahui tentang suatu hal dan dapat melihatnya dari beberapa segi. Pada tahap ini, selain hafal mahasiswa juga dituntut untuk memahami makna yang terkandung misalnya

dapat menjelaskan suatu gejala, dapat menginterpretasikannya, dapat menjelaskan konsep atau prinsip dengan kata-kata sendiri.

c. *Application* atau penerapan (C3)

Ini merupakan jenjang penerapan, dimana penerapan kemampuan menggunakan prinsip, teori, hukum, aturan, maupun metode yang dipelajari pada situasi baru atau pada situasi kongkrit.

d. *Synthesis* (C5)

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

e. *Evaluation* (C6)

Ini merupakan jenjang berpikir paling tinggi dalam ranah kognitif. Evaluasi disini merupakan kemampuan untuk membuat pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai-nilai atau ide-ide. Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara kerja, materi dan kriteria tertentu. Untuk membuat suatu penilaian, seseorang harus memahami, dapat menerapkan, menganalisis dan mensintesis terlebih dahulu. Hasil kognitif pada mahasiswa pada sebagian besar fakultas kedokteran dapat

dilihat dari hasil MCQ ujian akhir blok, tutorial, dan lain-lain. Pada penelitian ini peneliti ingin melihat pengaruh *self directed learning* terhadap kemampuan kognitif mahasiswa yaitu hasil nilai tutorial.

2. Ranah afektif

Ranah ini berkenaan dengan sikap dan nilai yang terdiri atas aspek penerimaan, tanggapan, penilaian, pengelolaan, dan penghayatan. Benyamin bloom membagi ranah afektif kedalam lima aspek yaitu :

- a. *Receiving* atau penerimaan adalah tingkatan afektif terendah, meliputi penerimaan secara pasif terhadap suatu masalah, situasi, gejala, nilai dan keyakinan.
- b. *Responding* atau jawaban adalah keinginan dan kesenangan untuk menanggapi sesuatu dengan nilai-nilai yang dianut masyarakat
- c. *Valuing* atau penilaian adalah reaksi-reaksi yang dapat muncul seperti menerima, menolak, atau tidak menghiraukan.
- d. *Organization* atau organisasi adalah sikap-sikap yang membuat lebih konsisten dapat menimbulkan konflik-konflik internal dan membentuk suatu sistem nilai internal. Sikap yang ditunjukkan mampu menimbang akibat positif dan

negatifnya tentang kemajuan sains terhadap kehidupan manusia.

e. *Characterization* atau karakteristik adalah keterpaduan semua sistem nilai yang dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

3. Ranah psikomotorik

Ranah ini mencakup kemampuan yang berkaitan dengan keterampilan fisik (motorik) yang terdiri dari gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, ketepatan, keterampilan kompleks, serta ekspresif dan interperatif.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Pinyopornpanish (2004) membagi faktor yang mempengaruhi hasil belajar ke dalam empat bagian, yaitu : faktor individu, faktor lingkungan, dan faktor keluarga.

1. Faktor individu

Faktor individu mempunyai pengaruh 79,3% terhadap hasil belajar mahasiswa. Faktor individu seperti kehadiran, adanya suatu penyakit medis, gangguan jiwa, motivasi terhadap diri sendiri, dan interaksi terhadap sesama manusia.

2. Faktor lingkungan

Faktor ini mempunyai pengaruh 15,5% terhadap hasil belajar mahasiswa. Kegiatan ekstrakurikuler yang berlebihan

dapat menyebabkan hasil belajar menjadi kurang maksimal. Mahasiswa yang lebih aktif atau fokus pada kegiatan ekstrakurikuler biasanya lebih banyak menghabiskan waktunya untuk kegiatan tersebut dibandingkan dengan kegiatan akademik.

3. Faktor keluarga

Faktor ini mempunyai pengaruh 15,5% terhadap hasil belajar mahasiswa. Mahasiswa yang mempunyai jarak yang jauh dari orang tuanya dan lebih banyak kebebasan terkadang menjadikan mereka kehilangan kendali atas hidup mereka sendiri. Oleh karena itu, kontrol dari orang tua sangat diperlukan untuk menunjang hasil belajar. Orang tua yang mempunyai sikap yang terlalu protektif terhadap anaknya dan suka memanjakannya akan menciptakan mahasiswa yang kurang disiplin dan tanggung jawab.

3. Sistem penilaian hasil belajar

Menurut Ditjen PMPTK (2008) dalam (Zafirah, 2017) bahwa penilaian hasil belajar merupakan aktivitas yang sangat penting dalam proses pendidikan. Semua proses yang dilakukan di lembaga pendidikan formal pada akhirnya akan mengarah pada hasil belajar yang diwujudkan secara kuantitatif berupa nilai. Sistem penilaian di program studi pendidikan dokter universitas Muhammadiyah Yogyakarta (UMY) sendiri

menggunakan sistem kurikulum blok, dimana pada sistem ini terdiri dari kuliah pakar, tutorial, praktikum, dan skill lab. Kemampuan ranah kognitif yang dapat dinilai pada sistem kurikulum blok ini yaitu tutorial.

Sebagian besar sistem penilaian kurikulum blok terdiri dari penilaian formatif dan sumatif. Penilaian formatif adalah penilaian yang dilakukan oleh pengajar ketika pengajar sedang melakukan proses pembelajaran, hal ini dilakukan untuk melihat tingkat keberhasilan proses belajar mengajar sendiri, dengan demikian, penilaian formatif berorientasi kepada proses belajar mengajar untuk memperbaiki program pengajaran dan strategi pelaksanaannya. Sedangkan penilaian sumatif adalah penilaian yang dilakukan pada akhir program. Hal ini dilakukan untuk melihat hasil yang dicapai oleh mahasiswa, Ditjen PMPTK, 2008 dalam (Zafirah, 2017)

Penilaian sumatif meliputi nilai evaluasi belajar, tutorial, praktikum, OSCE, tugas terstruktur dan metode lainnya. Pada kurikulum sistem blok penilaian keberhasilan hasil belajar mahasiswa meliputi penilaian pada nilai evaluasi belajar (60%), tutorial (30%) dan praktikum (10%).

C. Tutorial

1. Pengertian tutorial

Menurut Harsono (2008) Tutorial adalah salah satu bagian yang sangat penting dari penerapan *problem based learning*, tutorial merupakan diskusi kelompok kecil yang terdiri dari beberapa mahasiswa (10-12 orang) dan seorang fasilitator yang memiliki peranan masing-masing yaitu sebagai *learning facilitator* dan *knowledge transmission*. Pada saat tutorial mahasiswa dituntut untuk berkomunikasi secara aktif, mendengarkan satu sama lain, memiliki minat terhadap kelompok dan berpartisipasi secara aktif agar tutorial berjalan efektif.

Didalam *problem based learning*, tutorial merupakan suatu proses belajar aktif dimana mahasiswa distimulasi oleh masalah yang bertujuan untuk mendefinisikan masalah mereka sendiri. Didalam tutorial, mahasiswa dituntut untuk berpartisipasi aktif agar dapat memberikan kontribusi yang merata, sehingga mahasiswa saling melengkapi pengetahuan mengenai masalah yang sedang dipelajari (Wood, ABC of Learning and teaching in Medicine : Problem Based Learning, 2005). Didalam tutorial PBL dikenal suatu metode yaitu *seven jump*, metode ini dikembangkan oleh Gijsselaers 1995 di

Universitas of Limburg-Maastricht. Metode ini terdiri dari tujuh langkah, yaitu:

Pertemuan pertama

1. Langkah 1 : Mengidentifikasi dan mengklarifikasi istilah dan konsep yang belum dikenal dalam skenario, kemudian akan dijelaskan oleh mahasiswa yang mengetahui artinya.
2. Langkah 2 : mengidentifikasi masalah, pada tahap ini mahasiswa mencari dan mengidentifikasi masalah yang ada didalam skenario dan mencari pemecahan masalahnya.
3. Langkah 3 : *Brainstorming*, pada tahap ini mahasiswa berdiskusi mengenai masalah yang telah ditentukan. Dan pada tahap ini mahasiswa mempunyai kesempatan untuk mengungkapkan pendapatnya.
4. Langkah 4 : penjelasan secara mendalam dari hasil *brainstorming* yang dilakukan pada tahap sebelumnya.
5. Langkah 5 : merumuskan tujuan pembelajaran (*learning objective*), apabila hasil diskusi pada tahap ke empat dirasa masih kurang, maka pertanyaan tersebut dapat dijadikan sebagai *learning objective*, pada tahap ini mahasiswa juga dapat menentukan materi pembelajaran yang mereka butuhkan dalam menyelesaikan masalah

yang ada dalam skenario. Kemudian tutor memastikan bahwa tujuan pembelajaran yang mereka rumuskan terfokus, bisa dicapai, komprehensif, dan tepat.

6. Langkah 6 : belajar mandiri, setelah mahasiswa merumuskan *learning objective* mahasiswa akan belajar secara mandiri untuk mencari dan mengumpulkan informasi yang berhubungan dengan *learning objective*.

Pertemuan kedua

7. Langkah 7 : kelompok berbagi hasil belajar mandiri yang telah mereka dapatkan, dan pada tahap ini mahasiswa akan mendapatkan jawaban dari apa yang telah dirumuskan di *learning objective* sebelumnya. (Wood, ABC of learning and teaching in medicine : problem based learning, 2005)

Setelah proses tutorial selesai, mahasiswa maupun fasilitator saling memberikan *feedback* mengenai tutorial yang telah mereka lakukan agar mereka mereka dapat memperbaiki pada tutorial selanjutnya (Read, 2014)

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi tutorial

Menurut prihanti (2010) dalam (Mahardika, Hubungan Kesiapan Belajar Mandiri Dengan Peforma mahasiswa FK UNILA Angkatan 2015 Dalam Mengikuti Tutorial Blok Spesial

Sense (skripsi), 2017) menjelaskan bahwa efektifitas tutorial dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu :

a. Tutor

Fasilitator memiliki peran untuk bertanggung jawab membimbing mahasiswa dalam melaksanakan kegiatan tutorial agar mahasiswa dapat menemukan *learning objective* dan cara untuk mempelajari topik masalah.

b. Skenario

Skenario atau kasus dalam tutorial digunakan sebagai pemicu mahasiswa dalam melaksanakan tutorial agar tujuan pembelajaran dalam tutorial tercapai. Skenario dapat mempengaruhi diskusi kelompok dan ketertarikan mahasiswa terhadap topik diskusi, dengan demikian diharapkan dapat meningkatkan pencapaian belajar mahasiswa dalam hal kognitif maupun sosial.

c. Mahasiswa

Kesiapan belajar mandiri atau *self directed learning* yang dimiliki oleh mahasiswa mempunyai pengaruh terhadap usaha untuk meningkatkan pengetahuan, keahlian, prestasi dan mengembangkan diri suatu individu yang mempunyai dampak terhadap hasil belajar mahasiswa.

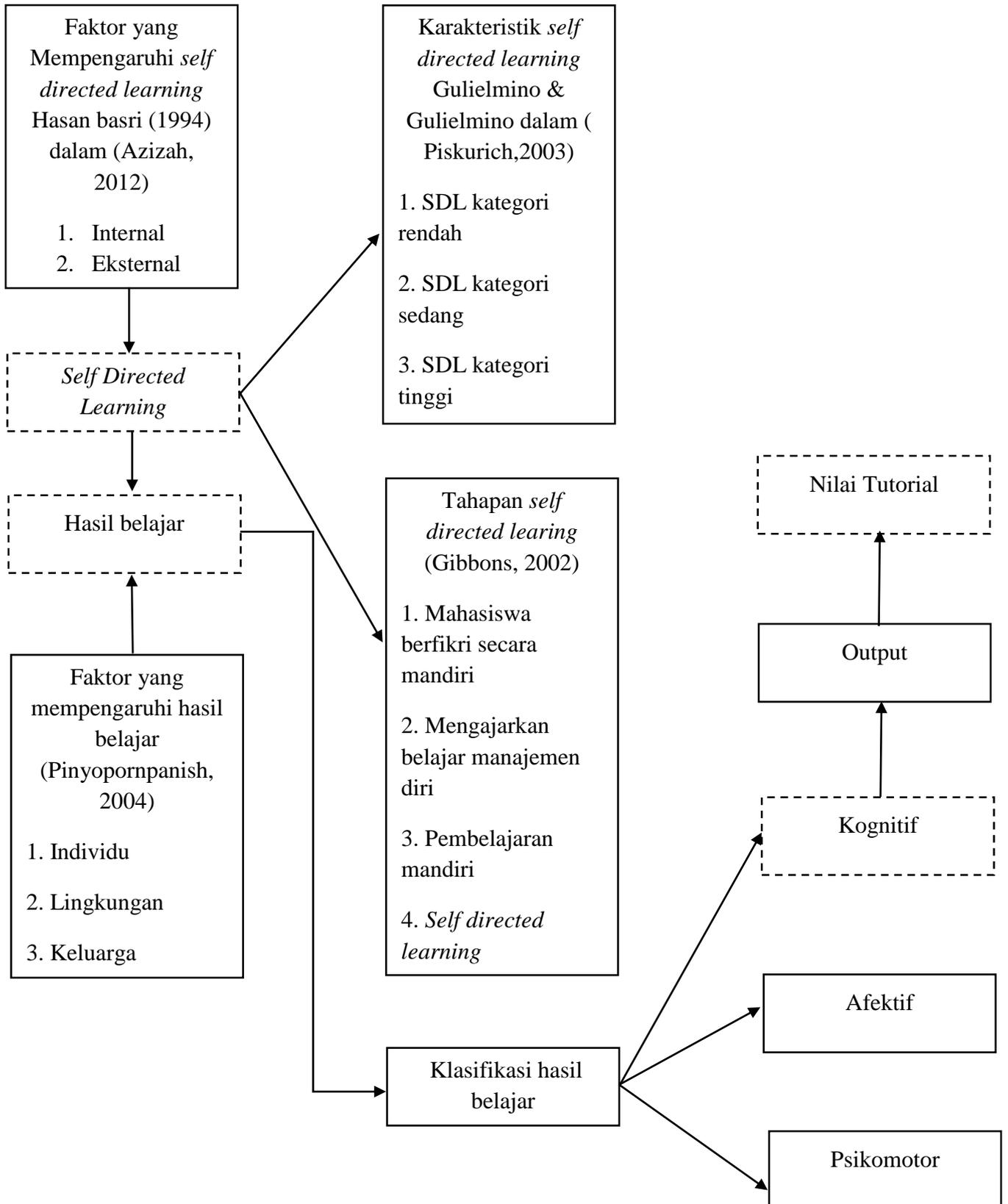
d. Psikologis

Kecemasan yang timbul dalam kelompok tutorial dapat timbul dalam penyelesaian tugas di dalam kelompok dan akan mempengaruhi kegiatan tutorial.

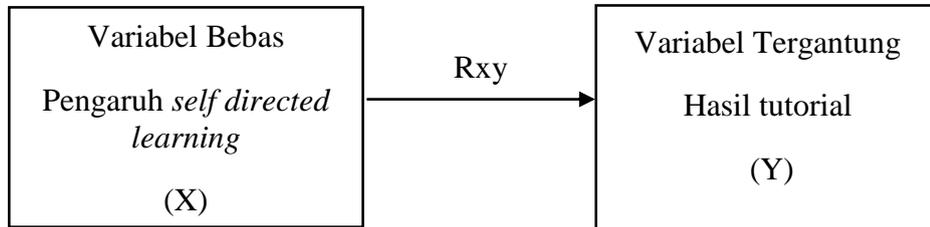
D. Hubungan antara *self directed learning* dengan hasil tutorial

Dalam *self directed learning*, dapat menilai kebutuhan belajar, perencanaan yang efektif, time management, evaluasi untuk pemilihan literatur yang baik dan evaluasi dari kemampuan *self directed learning* masing-masing. Kemudian diatas telah dijelaskkan bahwa hasil belajar dibagi kedalam tiga ranah, yaitu : ranah kognitif, ranah afektif dan psikomotor, namun pada penelitian ini lebih berfokus pada ranah kognitif, dimana tutorial termaksud kedalam ranah kognitif. Dalam tutorial mahasiswa harus menilai sendiri *learning objective* berdasarkan analisis dari diskusi masalah dalam kelompok tutorial. *Learning objective* ini akan menjadi sebuah pertanyaan dimana mahasiswa harus mencari jawaban pertanyaan tersebut. Dari pencarian literatur dan pembelajran yang mendalam mahasiswa akan berusaha untuk mendapatkan jawaban dari pertanyaan tersebut. Selain itu mahasiswa juga dapat memutuskan seberapa detail dan besarnya mereka mempelajari suatu topik. Oleh sebab itu, *self directed learning* mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar dengan metode pembelajaran *problem based learning* terutama dalam tutorial (Rikers, 2008).

E. Kerangka Teori



F. Kerangka Konsep



G. Hipotesis

Hipotesis pada penelitian ini adalah:

H₀ : Tidak ada pengaruh *self directed learning* terhadap nilai tutorial mahasiswa Program Studi Kedokteran UMY

H₁ : Ada pengaruh *self directed learning* terhadap nilai tutorial mahasiswa Program Studi Kedokteran UMY