

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pada era globalisasi, manusia dituntut untuk menjadi yang terdepan dalam mendapatkan sebuah informasi. Informasi masuk ke dalam pikiran melalui alat indera seperti mata (penglihatan), telinga (pendengaran), maupun sentuhan. Informasi-informasi tersebut dapat tersimpan di dalam memori untuk beberapa saat dan kemudian dilupakan, namun ada juga beberapa informasi yang tetap tersimpan di dalam memori bahkan dalam kurung waktu yang lama (Djiwandono,2002).

Informasi yang muncul terus-menerus menyebabkan banyak perubahan yang terjadi pada kelangsungan hidup manusia. Dengan demikian, manusia harus mampu beradaptasi atau menyesuaikan diri pada situasi maupun kondisi perubahan tersebut bila ingin tetap bertahan hidup. Dua poin penting yang dirumuskan oleh Chance (1998) yaitu *nature* dan belajar didukung oleh pendapat Anderson (1995) yang menyatakan bahwa evolusi dan belajar perlu dilakukan dalam adaptasi manusia terhadap lingkungannya masing-masing.

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan termasuk unsur yang sangat fundamental dalam kehidupan manusia. Manusia mengaplikasikan proses belajar melalui pengalaman-pengalaman yang sedang atau sudah terjadi, dan menyerap pengalaman tersebut menjadi sebuah informasi melalui sistem indera dan fungsi-fungsi tubuh manusia lainnya (Hassan, 2009).

Dalam prosesnya manusia membutuhkan sebuah media yang disebut sebagai sumber belajar. Sitepu (2008) mengenali perbedaan visi pendidikan dalam era industri dan era informasi dari aspek peserta didik, sarana dan prasarana belajar, proses belajar dan membelajarkan, serta pola pembelajaran. Berkaitan dengan sarana dan prasarana, dalam era industri buku merupakan satu-satunya alat utama, dan ruang kelas merupakan dunia belajar dan membelajarkan. Belajar dan membelajarkan tidak hanya dibatasi dalam ruang kelas yang tertutup oleh dinding, lantai dan langit-langit, tetapi dunia yang terbuka luas menjadi ruang kelas. Bahan ajar tidak lagi dibatasi pada rancangan yang dibuat guru tetapi mengacu pada pertanyaan-pertanyaan yang diajukan peserta didik.

Dilihat dari pembuatan dan peruntukannya, sumber belajar dikategorikan dalam sumber belajar yang dirancang dan diembankan secara khusus (*by design*) untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan sumber pembelajaran yang dimanfaatkan (*by utilization*). Dalam merancang dan mengembangkan sumber belajar *by design* diterapkan proses rekayasa yang sistematis dan berurutan dengan menggunakan berbagai disiplin ilmu serta hasil-hasil penelitian (Ely,1996; Januszewski,2002). Sedangkan sumber belajar *by utilization* bukan dirancang dan dibuat khusus untuk keperluan belajar dan membelajarkan tetapi dapat dimanfaatkan untuk mencapai tujuan belajar dan membelajarkan tertentu.

Sumber belajar mencakup apa saja yang dapat digunakan untuk membantu tiap orang untuk belajar dan menampilkan kompetensinya, Sumber belajar meliputi, pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan latar (AECT 1986).

Segala sesuatu yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan, baik secara tersendiri maupun terkombinasikan dapat memungkinkan terjadinya belajar (Miarso,2004).

Rincian yang lebih luas seperti yang disebutkan AECT(1994) terlihat dari pengertian yang dikemukakan oleh Dorrell (1993) bahwa sumber belajar adalah sumber yang berasal dari video, buku, program komputer,dan paket paket pembelajaran semua digabungkan dapat membentuk sebuah media pembelajaran yang baik. Dalam pendidikan khususnya sistem belajar mengajar,teknologi dimaknai tidaklah terbatas pada bahan, atau alat atau media sebagai produk, tetapi mengandung makna yang lebih luas, termasuk orang, lingkungan, pendekatan, strategi, metode, dan kiat-kiat belajar dan membelajarkan (Sitepu,2008).

Atas prakarsa pendidik dan tenaga kependidikan, teknologi pendidikan memungkinkan terwujudnya berbagai pola pendidikan dan pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar, proses, dan sistem belajar dan membelajarkan, sesuai dengan kebutuhan dan potensi setiap pembelajar menuju terwujudnya masyarakat gemar belajar dan berpengetahuan sepanjang hayat. Dengan demikian penggunaan teknologi dalam pendidikan sangat memperhatikan nilai-nilai kemanusiaan tanpa ketakutan terhadap teknologi itu sendiri (Miarso, 2008).

Pada saat ini perkembangan ilmu pendidikan semakin maju di dalam proses belajar mengajar. Melihat perkembangan zaman yang semakin maju, akan sangat tertinggal di dunia pendidikan jika kita tidak bisa memanfaatkan internet sebagai suatu sumber belajar. Koesnandar (2008) dalam Suroso Adi Winanto (2009) menjelaskan bahwa internet mempunyai peran yang besar dalam pembelajaran, yaitu sebagai referensi ilmu pengetahuan terkini, alat manajemen pengetahuan, jaringan pakar beragam ilmu, jaringan antar institusi pendidikan, pusat perkembangan materi ajar, wahana perkembangan kurikulum, dan komunitas perbandingan standar kompetensi.

Penguasaan kemampuan peserta didik dan pendidik dalam menggunakan sumber belajar serta mengintegrasikannya ke dalam desain pembelajaran, akan meningkatkan kualitas dan hasil belajar (BP. Sitepu, 2008). Sudjana (2010:22) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Hasil belajar siswa mengarah pada ketiga tujuan pengajaran yaitu tujuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Tujuan kognitif yaitu pengetahuan dan kemampuan, tujuan afektif bersifat emotif dan sikap, dan tujuan psikomotor bersifat mekanis atau menggunakan ketrampilan. Untuk melihat sejauh mana hasil belajar siswa dapat tercapai maka perlu dilakukan penilaian.

Sudjana (2010) juga menyatakan, penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Diantara ketiga ranah tersebut, ranah kognitiflah yang paling banyak

dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

Penerapan Problem Based Learning (PBL) di pendidikan kedokteran pertama kali dilakukan pada tahun 1969 di Mc Master University Canada dan berkembang sampai ke Indonesia (Widjajanti, 2011), salah satunya di Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Penerapan Problem Based Learning (PBL) di Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta dimulai tahun 2004/2005. PSDP FKIK UMY menerapkan sistem seperti ini menginginkan peserta didiknya agar lebih bisa memahami lagi apa yang diajarkan dan berprestasi dalam proses pendidikannya serta bisa terpacu belajar secara mandiri dengan sumber belajar yang bermacam-macam.

Perubahan pada fasilitas dan dana sudah diupayakan sesuai kebutuhan pelaksanaan metode PBL, namun khusus dalam hal *learning resources* masih dirasa belum memadai mengingat kemandirian belajar dan keaktifan mahasiswa sangat penting dalam keberhasilan PBL (Wiwik, 2012), dari masalah ini kita bisa melihat *learning resources* yang belum memadai akan sangat berpengaruh dalam keberhasilan PBL tentunya juga dengan pencapaian nilai pada mahasiswa.

Pembelajaran merupakan *individual discovery*, proses pembelajaran yang sebelumnya lebih berpusat pada guru atau *teacher centered learning* menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa atau *student centered learning* (Afiatin, 2009), menempatkan mahasiswa sebagai peserta didik aktif

yang mempunyai karakteristik “*long-life learner*” dan memiliki *hard skills* dan *soft skills*. Dokter sudah lama dikenal sebagai profesi yang harus belajar sepanjang hidupnya (*long-life learning profession*), berdasarkan *learning needs* itu seorang dokter hendaknya menyusun sendiri rencana pengembangan diri (Zunilda, 2008).

Dari penjelasan tersebut juga kita sebaiknya sebagai manusia yang dikaruniai oleh Allah dengan akal pikiran, akan lebih baik apabila kita gunakan sebaik mungkin karunia tersebut. Allah SWT memerintahkan kepada manusia menjadi prioritas utama untuk diketahui dan dipahami oleh setiap manusia, hambanya untuk selalu menuntut ilmu. Ilmu yang bermanfaat tentunya menjadi prioritas utama hingga ilmu pengetahuan lainnya. Semua itu sangat berguna untuk manusia menjalani kehidupannya.

Kewajiban belajar atau menjadi seorang pembelajar sepanjang hayat atau *long-life learner* sendiri telah di jabarkan pada Al-Qur’an surat Al-Alaq ayat 1-5:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝  
اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ  
مَا لَمْ يَكُن يَعْلَمُ ۝

Artinya: Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhan-mu yang Menciptakan. Dia telah Menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhan-mulah Yang Maha Mulia. Yang Mengajar (manusia) dengan pena. Dia Mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya. (QS. 80: 1 – 5).

Berdasar latar belakang ini, penulis ingin meneliti adakah hubungan antara pilihan sumber belajar terhadap hasil pencapaian belajar dilihat dari nilai MCQ.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian diatas, perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: Adakah hubungan antara pilihan sumber belajar terhadap hasil pencapaian nilai MCQ mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter (PSPD) FKIK UMY?

## **C. Tujuan Penelitian**

### 1. Tujuan Umum

Mengetahui perbedaan sumber belajar dengan pencapaian hasil belajar mahasiswa PSPD FKIK UMY.

### 2. Tujuan Khusus

Mengetahui pengaruh perbedaan sumber belajar terhadap hasil pencapaian ujian MCQ mahasiswa PSPD FKIK UMY.

## **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini mempunyai beberapa manfaat, antara lain :

### 1. Bagi ilmu pengetahuan :

- a. Mengetahui hubungan pemilihan sumber belajar bagi mahasiswa kedokteran terhadap pencapaian hasil belajar.
- b. Mengetahui sumber belajar yang paling efisien dalam pencapaian hasil belajar yang memuaskan.

### 2. Bagi Institusi Pendidikan :

- a. Sebagai referensi tambahan pembelajaran untuk blok keterampilan belajar bagi mahasiswa PSPD FKIK UMY.

- b. Sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki pemilihan sumber belajar guna mencapai hasil belajar yang memuaskan.

#### **E. Keaslian Penelitian**

Penelitian dengan judul “Pengaruh Ke Efektifan Sumber Belajar pada Pencapaian Nilai Ujian MCQ” sejauh ini belum diteliti. Namun begitu terdapat beberapa penelitian serupa dengan judul :

1. “Pengembangan Sumber Belajar” (BP. Sitepu, 2008). Pada penelitian ini paradigma masyarakat untuk mengembangkan suatu sistem belajar melalui pengembangan sumber belajar menjadi sebuah perhatian utama. Melalui percobaan beberapa metode belajar hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan keberadaan PSB (Pusat Sumber Belajar) seperti Perpustakaan dan Laboratorium menjadi sebuah titik vital dalam mengembangkan sumber belajar. Perbedaan dengan penelitian ini adalah penggunaan sumber belajar yang hanya berpusat pada satu sumber saja yaitu perpustakaan dan laboratorium.
2. “Efektifitas Penerapan *e-book* sebagai Sumber Belajar Mandiri dalam Pembelajaran Biologi” (Eka, 2013). Penelitian ini menerapkan penggunaan *e-book* sebagai sebuah sumber pembelajaran tambahan dalam kegiatan belajar mandiri. Penelitian ini dilakukan di SMA N 16 Jakarta dengan menggunakan 60 siswa yang terdiri dari 30 kelas eksperimen dan 30 kelas kontrol. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih memuaskan dibanding kelas kontrol. Perbedaan



dengan penelitian ini adalah penggunaan sumber belajar yang terpaku hanya pada satu macam saja yaitu penggunaan *e-book*.

3. “Niat Penggunaan Internet Sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas III SMK N 3 Yogyakarta” (Rama, 2012). Pada penelitian ini meneliti tentang sumber belajar yang efektif dan paling diminati para siswa SMK N 4 Yogyakarta. Menggunakan sampel sebanyak 44 orang siswa kelas III SMK N 4 Yogyakarta yang diambil disetiap jurusan sekitar 3-4 orang. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa minat siswa dalam menggunakan internet sebagai sumber belajar sangat tinggi. Perbedaan dengan penelitian ini adalah penggunaan sumber belajar yang terfokus pada satu sumber saja yaitu internet.