

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Kurikulum D-III Perkam Medis dan Informasi Kesehatan**

Menurut Soedijarto, kurikulum merupakan serangkaian pengalaman dan kegiatan belajar yang direncanakan untuk diatasi oleh siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh suatu lembaga pendidikan yang berwenang. Adapun di Indonesia, dalam UU No.20 tahun 2003 pasal 1 ayat (19), kontitusi menyatakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Keputusan Ka.BPPSDMK Nomor HK.02.05/I/III/2/08661/2011 tentang kurikulum Inti Program Pendidikan D-III Rekam Medis dan Informasi Kesehatan tanggal 16 Desember 2011 merupakan acuan yang digunakan Kurikulum Instiusional Program Studi DIII Perkam Medis dan Informasi Kesehatan Poltekkes Kemenkes. Penyusunan kurikulum melalui berbagai proses antara lain studi banding, workshop, penelaahan kurikulum Inti PMIK 2003 dan penelaahan kurikulum Inti RMIK 2011. Melibatkan para stake holder dari RS, Dinkes, organisasi profesi dan aptiRMIK dimana penyusunannya menggunakan pendekatan kurikulum berbasis kompetensi (KBK) sesuai dengan SK Mendiknas No.19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan dan Buku Panduan Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi Pendidikan Tinggi (sebuah alternatif penyusunan kurikulum).

Penyelenggaraan teknis pendidikan pada kurikulum Jurusan Perekam Medis dan Informasi Kesehatan Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang disusun berdasarkan kajian kompetensi yang disesuaikan dengan kebutuhan pelayanan kesehatan, industri dan masyarakat pada saat ini dan masa mendatang serta memperhatikan standar yang dituntut oleh profesi.

Program Studi D-III Rekam Medis dan Informasi Kesehatan memiliki beban studi sebanyak 116 SKS yang terdiri dari 55 SKS Teori, 41 SKS Praktik dan 20 SKS Klinik/Lapangan. Adapun alokasi dari waktu adalah pengalaman belajar yang diperoleh selama 1 (satu) semester melalui kegiatan terjadwal perminggu sebanyak 50 menit perkuliahan atau 170 menit praktikum, atau 170 menit kerja lapangan, yang masing-masing diiringi oleh sekitar 60 menit kegiatan terstruktur dan sekitar 60 menit kegiatan mandiri.

a. Sistem Penilaian

Kurikulum D-III Rekam Medis dan Informasi Kesehatan pada sistem penilaian hasil belajar, cara penilaian yang digunakan adalah PAP ( Penilaian Acuan Patokan) dan nilai hasil belajar berupa nilai absolut atau nilai angka. Dalam rangka menghargai hasil nilai yang dicapai oleh mahasiswa dan untuk meningkatkan tingkat kebermaknaan beda nilai maka Poltekkes Malang berdasarkan SK. Menkes. RI No. HK- 03.2.4.444.1 memodifikasi konversi nilai sebagai berikut:

**Tabel 2.1 Konversi Nilai**

<b>Angka Absolut</b>	<b>Angka Mutu</b>	<b>Huruf Mutu</b>
80 – 100	4,00	A
75 – 79	3,70	A-
72 – 74	3,30	B+
68 – 71	3,00	B

64 – 67	2,70	B-
61 – 63	2,30	C+
58 – 60	2,00	C
52 – 57	1,70	C-
41 – 51	1,00	D
0 – 40	0,00	E

Pada kurikulum D-III Rekam Medis dan Informasi Kesehatan terdapat 6 semester. Masing-masing semester memiliki jumlah SKS yang berbeda-beda. Berikut adalah contoh rangkaian mata kuliah pada semester III :

**Tabel 2.2 Kartu Rencana Studi Mahasiswa D-III Rekam Medis dan Informasi Kesehatan Semester 3**

No.	Mata Kuliah	Kode	Sks
1	Algoritma dan Pemrograman	RMIK306	2
2	Desain dan Manajemen Formulir	RMIK302	2
3	Farmakologi	RMIK307	2
4	Kodefikasi Terkait Sistem Penginderaan, Saraf, Gangguan Jiwa dan Perilaku	RMIK301	4
5	Manajemen Penanggulangan Bencana dan <i>Patient Safety</i>	RMIK3900	4
6	Organisasi dan Manajemen	RMIK303	2
7	Sistem Manajemen Mutu	RMIK304	2
8	Statistik Fasyankes	RMIK305	3
9	Terminologi Medis	RMIK308	2
<b>Total SKS :</b>			21

*Sumber : Kartu Rencana Studi Prodi Rekam Medis di Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang*

- b. Pelaksanaan evaluasi.
  - 1) Evaluasi mata kuliah teori dilaksanakan sekurang-kurangnya Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS).

- 2) Evaluasi selain teori diatur oleh tim dosen dalam tim mata kuliah.
- 3) Mahasiswa yang memperoleh nilai D dan C dianjurkan mengikuti ujian ulang dan atau penugasan yang pelaksanaannya diatur oleh jurusan masing-masing. Hasil akhir nilai diambil yang tertinggi. Nilai uji ulang maksimal B. Mahasiswa yang memperoleh nilai E dianggap gagal dan harus mengulang mata kuliah pada semester yang tersedia.

Pada Laporan Tugas Akhir ini peneliti melakukan penelitian pada mata kuliah Statistik Fasyankes. Mata kuliah Statistik Fasyankes memiliki 3 SKS yang harus dipenuhi oleh mahasiswa. Alokasi waktu pada mata kuliah Statistik Fasyankes yaitu, 2 x 50 menit teori, 2 x 60 menit mandiri dan 2 x 60 menit praktek.

## **2. Teori Pembelajaran**

### **a. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Salah satu pengertian pembelajaran dikemukakan oleh Gagne (1977) yaitu pembelajaran adalah seperangkat peristiwa-peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung beberapa proses belajar yang bersifat internal. Lebih lanjut, Gagne (1985) mengemukakan teorinya lebih lengkap dengan mengatakan bahwa pembelajaran dimaksudkan untuk menghasilkan belajar, situasi eksternal harus dirancang sedemikian rupa untuk mengaktifkan, mendukung, dan

mempertahankan proses internal yang terdapat dalam setiap peristiwa belajar.

Dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar tentunya banyak faktor yang mempengaruhi berhasil atau tidaknya kegiatan belajar mengajar. Faktor yang mempengaruhi belajar dibedakan menjadi dua golongan, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang berada di luar individu. Slameto. (2003:54). Yang termasuk faktor intern antara lain: faktor faktor jasmaniah (faktor kesehatan dan cacat tubuh); faktor psikologis (intelligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan); dan faktor kelelahan (kelelahan jasmani dan rohani). Sedang yang termasuk faktor ekstern antara lain faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan); faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dan siswa, disiplin sekolah, alat pengajaran, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode mengajar, dan tugas rumah); dan faktor masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat).

Belajar merupakan proses dasar perkembangan hidup manusia. Dengan belajar, manusia melakukan perubahan – perubahan kualitatif individu sehingga tingkah lakunya berkembang. Purwanto, dalam Panen (1999:84). mengemukakan belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku, yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman. Belajar merupakan kegiatan orang sehari-hari kegiatan belajar tersebut dapat dihayati atau dialami oleh orang yang sedang belajar

Suatu pengajaran akan berhasil secara baik apabila seorang guru mampu mengubah diri siswa dalam arti luas

menumbuhkembangkan keadaan siswa untuk belajar, sehingga dari pengalaman yang diperoleh siswa selama ia mengikuti proses pembelajaran tersebut dirasakan manfaatnya secara langsung bagi perkembangan pribadi siswa.

Menurut Taksonomi Bloom dibagi menjadi 3 ranah kemampuan intelektual yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik adalah sebagai berikut:

#### 1) Ranah Kognitif

Tujuan kognitif atau Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktifitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Dalam ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berfikir, mulai dari jenjang terendah sampai jenjang yang tertinggi yang meliputi 6 tingkatan antara lain :

##### a) Pengetahuan (*Knowledge*) – C1

Pada level atau tingkatan terendah ini dimaksudkan sebagai kemampuan mengingat kembali materi yang telah dipelajari, misalnya: (1) pengetahuan tentang istilah; (2) pengetahuan tentang fakta khusus; (3) pengetahuan tentang konvensi; (4) pengetahuan tentang kecenderungan dan urutan; (5) pengetahuan tentang klasifikasi dan kategori; (6) pengetahuan tentang kriteria; dan (7) pengetahuan tentang metodologi. Contoh: menyatakan kebijakan.

##### b) Pemahaman (*Comprehension*) – C2

Pada level atau tingkatan kedua ini, pemahaman diartikan sebagai kemampuan memahami materi tertentu, dapat dalam bentuk: (1) translasi (mengubah dari satu bentuk ke bentuk lain); (2) interpretasi (menjelaskan atau merangkum materi); (3) ekstrapolasi (memperpanjang/memperluas

arti/memaknai data). Contoh : Menuliskan kembali atau merangkum materi pelajaran.

c) Penerapan (*Application*) – C3

Pada level atau tingkatan ketiga ini, aplikasi dimaksudkan sebagai kemampuan untuk menerapkan informasi dalam situasi nyata atau kemampuan menggunakan konsep dalam praktek atau situasi yang baru. Contoh: Menggunakan pedoman/ aturan dalam menghitung gaji pegawai.

d) Analisa (*Analysis*) – C4

Analisis adalah kategori atau tingkatan ke-4 dalam taksonomi Bloom tentang ranah (*domain*) kognitif.

Analisis merupakan kemampuan menguraikan suatu materi menjadi bagian-bagiannya. Kemampuan menganalisis dapat berupa: (1) analisis elemen (mengidentifikasi bagian-bagian materi); (2) analisis hubungan (mengidentifikasi hubungan); (3) analisis pengorganisasian prinsip (mengidentifikasi pengorganisasian/organisasi). Contoh: Menganalisa penyebab meningkatnya Harga pokok penjualan dalam laporan keuangan dengan memisahkan komponen- komponennya.

e) Sintesis (*Synthesis*) – C5

Level kelima adalah sintesis yang dimaknai sebagai kemampuan untuk memproduksi. Tingkatan kognitif kelima ini dapat berupa: (1) memproduksi komunikasi yang unik; (2) memproduksi rencana atau kegiatan yang utuh; dan (3) menghasilkan/memproduksi seperangkat hubungan abstrak. Contoh: Menyusun kurikulum dengan mengintegrasikan pendapat dan materi dari beberapa sumber.

f) Evaluasi (*Evaluation*) – C6

Level ke-6 dari taksonomi Bloom pada ranah kognitif adalah evaluasi. Kemampuan melakukan evaluasi diartikan sebagai kemampuan menilai ‘manfaat’ suatu benda/hal untuk tujuan tertentu berdasarkan kriteria yang jelas. Paling tidak ada dua bentuk tingkat (level) evaluasi menurut Bloom, yaitu: (1) penilaian atau evaluasi berdasarkan bukti internal; dan (2) evaluasi berdasarkan bukti eksternal. Contoh: Membandingkan hasil ujian siswa dengan kunci jawaban.

2) Ranah Afektif

Ranah Afektif mencakup segala sesuatu yang terkait dengan emosi, misalnya perasaan, nilai, penghargaan, semangat, minat, motivasi, dan sikap. Lima kategori ranah ini diurutkan mulai dari perilaku yang sederhana hingga yang paling kompleks.

a) Penerimaan (*Receiving*) – A1

Mengacu kepada kemampuan memperhatikan dan memberikan respon terhadap stimulasi yang tepat. Penerimaan merupakan tingkat hasil belajar terendah dalam domain afektif. Dan kemampuan untuk menunjukkan atensi dan penghargaan terhadap orang lain. Contoh: mendengar pendapat orang lain, mengingat nama seseorang.

b) Responsive (*Responding*) – A2

Satu tingkat di atas penerimaan. Dalam hal ini siswa menjadi terlibat secara afektif, menjadi peserta dan tertarik. Kemampuan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan selalu termotivasi untuk segera bereaksi dan mengambil tindakan atas suatu kejadian. Contoh: berpartisipasi dalam diskusi kelas.



c) Nilai yang dianut (*Value*) – A3

Mengacu kepada nilai atau pentingnya kita menterikatkan diri pada objek atau kejadian tertentu dengan reaksi-reaksi seperti menerima, menolak atau tidak menghiraukan. Tujuan-tujuan tersebut dapat diklasifikasikan menjadi “sikap dan apresiasi”. Serta kemampuan menunjukkan nilai yang dianut untuk membedakan mana yang baik dan kurang baik terhadap suatu kejadian/obyek, dan nilai tersebut diekspresikan dalam perilaku. Contoh: Mengusulkan kegiatan *Corporate Social Responsibility* sesuai dengan nilai yang berlaku dan komitmen perusahaan.

d) Organisasi (*Organization*) – A4

Mengacu kepada penyatuan nilai, sikap-sikap yang berbeda yang membuat lebih konsisten dapat menimbulkan konflik-konflik internal dan membentuk suatu sistem nilai internal, mencakup tingkah laku yang tercermin dalam suatu filsafat hidup. Dan Kemampuan membentuk sistem nilai dan budaya organisasi dengan mengharmonisasikan perbedaan nilai. Contoh: Menyepakati dan mentaati etika profesi, mengakui perlunya keseimbangan antara kebebasan dan tanggung jawab.

e) Karakterisasi (*characterization*) – A5

Mengacu kepada karakter dan daya hidup seseorang. Nilai-nilai sangat berkembang nilai teratur sehingga tingkah laku menjadi lebih konsisten dan lebih mudah diperkirakan. Tujuan dalam kategori ini ada hubungannya dengan keteraturan pribadi, sosial dan emosi jiwa. Dan kemampuan mengendalikan perilaku berdasarkan nilai

yang dianut dan memperbaiki hubungan intrapersonal, interpersonal dan social. Contoh: Menunjukkan rasa percaya diri ketika bekerja sendiri, kooperatif dalam aktivitas kelompok

### 3) Ranah Psikomotorik

Ranah Psikomotorik meliputi gerakan dan koordinasi jasmani, keterampilan motorik dan kemampuan fisik. Ketrampilan ini dapat diasah jika sering melakukannya. Perkembangan tersebut dapat diukur sudut kecepatan, ketepatan, jarak, cara/teknik pelaksanaan. Ada tujuh kategori dalam ranah psikomotorik mulai dari tingkat yang sederhana hingga tingkat yang rumit.

#### a) Peniruan – P1

Terjadi ketika siswa mengamati suatu gerakan. Mulai memberi respons serupa dengan yang diamati. Mengurangi koordinasi dan kontrol otot-otot saraf. Peniruan ini pada umumnya dalam bentuk global dan tidak sempurna.

#### b) Manipulasi – P2

Menekankan perkembangan kemampuan mengikuti pengarahannya, penampilan, gerakan-gerakan pilihan yang menetapkan suatu penampilan melalui latihan. Pada tingkat ini siswa menampilkan sesuatu menurut petunjuk-petunjuk tidak hanya meniru tingkah laku saja.

#### c) Ketetapan – P3

Memerlukan kecermatan, proporsi dan kepastian yang lebih tinggi dalam penampilan. Respon-respon lebih terkoreksi dan kesalahan-kesalahan dibatasi sampai pada tingkat minimum.

#### d) Artikulasi – P4

Menekankan koordinasi suatu rangkaian gerakan dengan membuat urutan yang tepat dan mencapai yang diharapkan

atau konsistensi internal di antara gerakan-gerakan yang berbeda.

e) Pengalamiahan – P5

Menurut tingkah laku yang ditampilkan dengan paling sedikit mengeluarkan energi fisik maupun psikis. Gerakannya dilakukan secara rutin. Pengalamiahan merupakan tingkat kemampuan tertinggi dalam domain psikomotorik.

Berdasarkan penjelasan di atas mengenai ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik maka peneliti ini akan membahas ranah kognitif yaitu bagian pemahaman. Pemahaman berada pada ranah kognitif tingkat dua setelah mengingat atau remembering. Pemahaman merupakan kemampuan diri untuk menafsirkan suatu materi yang telah diberikan atau kejadian yang telah dilihat secara langsung.

Terdapat proses kognitif dalam kategori pemahaman atau understanding, yaitu:

- 1) Menafsirkan (*interpreting*) atau mengartikan/ menggambarkan ulang : mengubah dari satu bentuk gambaran (misal: angka) ke bentuk lain (misal: kalimat) (misalnya: menafsirkan hal penting yang disampaikan dan ditulis)
- 2) Memberi contoh (*exemplifying*) atau mengilustrasikan : menemukan contoh yang sesuai dan cocok atau mengilustrasikan suatu konsep (misal: memberi contoh macam-macam gaya menggambar artistik)
- 3) Mengklasifikasi (*Classifying*) atau mengelompokkan : menentukan konsep yang ada pada suatu materi atau kategori (misal : klasifikasi atau menentukan apakah kasus kelainan jiwa akan diobservasi atau dideskripsikan)

- 4) Meringkas (*summarizing*) : meringkas suatu bagian yang umum atau poin-poin utama dari suatu tema (misal: menulis ringkasan singkat dari kejadian-kejadian dalam bentuk gambar yang direkam)
- 5) Menduga (*inferring*) atau mengambil kesimpulan atau memprediksi: menggambarkan kesimpulan secara nyata dari informasi yang disajikan (misal: mempelajari bahasa luar, menduga atau mengambil kesimpulan mengenai tata bahasa dari contoh yang disajikan)
- 6) Membandingkan (*comparing*) atau memetakan dan mencocokkan : mendeteksi atau mencari kesesuaian antara dua ide, objek dan hal-hal yang serupa (misal: membandingkan kejadian-kejadian bersejarah dengan keadaan masa kini)
- 7) Menjelaskan (*explaining*) atau membangun suatu model : membangun hubungan sebab-akibat dari suatu sistem (misal: menjelaskan penyebab kejadian penting pada abad ke-18 di Perancis)

Pada ranah kognitif dalam kategori pemahaman, terdapat kata kunci yang dapat digunakan meliputi Menerangkan, menjelaskan, menterjemahkan, menguraikan, mengartikan, menafsirkan, menginterpretasikan, mendiskusikan, menyeleksi, mendeteksi, melaporkan, menduga, mengelompokkan, memberi contoh, merangkum, menganalogikan, mengubah, memperkirakan.

### **3. Model Pembelajaran**

Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan pendidik serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

Model mengajar dapat diartikan sebagai suatu rencana atau pola yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi peserta

didik, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelas dalam setting pengajaran atau setting lainnya.

Fungsi Model Pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa setiap model yang akan digunakan dalam pembelajaran menentukan perangkat yang dipakai dalam pembelajaran tersebut. Selain itu, model pembelajaran juga berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Menurut Agus Suprijono (2009: 46-77) ada berbagai model pembelajaran yang dapat digunakan pada proses pembelajaran, yaitu :

1) Model pembelajaran langsung (*direct instruction*)

Model pembelajaran langsung disebut juga *active teaching*, guru terlibat aktif dalam menyampaikan isi pelajaran kepada peserta didik dan mengajarkannya secara langsung kepada seluruh kelas. Pembelajaran langsung dirancang untuk penguasaan pengetahuan prosedural, pengetahuan deklaratif, serta berbagai keterampilan.

2) Model pembelajaran kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran berbasis sosial. Model pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran kerja kelompok dengan diarahkan oleh guru. Guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan, serta menyediakan bahan-bahan dan informasi untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah. Model pembelajaran kooperatif dapat menumbuhkan pembelajaran yang efektif.

3) Model pembelajaran berbasis masalah

Model pembelajaran berbasis masalah menekankan pada aktivitas penyelidikan. Termasuk pembelajaran berbasis masalah adalah *discovery learning* dan *inquiry learning* yang merupakan

pembelajaran beraksentuasi pada masalah-masalah kontekstual. Hasil dari pembelajaran berbasis masalah adalah peserta didik memiliki keterampilan penyelidikan, keterampilan mengatasi masalah, dan dapat menjadi pembelajar yang mandiri.

#### 4) Model Pembelajaran *Inquiry*

Model pembelajaran *inquiry* adalah model pembelajaran dimana pengajar melibatkan kemampuan berpikir kritis pembelajar untuk menganalisis dan memecahkan persoalan secara sistematis (Kindsvater dalam Suparno, 2006).

Pembelajaran kooperatif berasal dari kata kooperatif yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim. Menurut Davidson dan Warsham (1992) dalam Isjoni (2010:28), pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengelompokkan siswa untuk tujuan menciptakan pendekatan pembelajaran yang berefektivitas yang mengintegrasikan keterampilan sosial yang bermuatan akademik. Menurut Sugiyanto (2010: 37), pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Menurut Depdiknas (dalam Gazali, 2016), bahan ajar merupakan seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar. Bahan ajar yang diharapkan adalah bahan ajar yang disusun oleh guru itu sendiri karena guru adalah orang yang ahli dalam praktek lapangan yang lebih paham kondisi di lapangan bahkan karakteristik dan tingkat kemampuan siswa di kelas. Salah satu contoh bahan ajar yang dapat didesain guru adalah modul. Modul merupakan bahan ajar yang disusun secara sistematis dan menarik yang mencakup isi materi, metode, dan evaluasi yang dapat digunakan secara mandiri. Menurut Prastowo (dalam

Tjiptiany dkk, 2016) pembelajaran dengan menggunakan modul bertujuan: (a) siswa mampu belajar secara mandiri atau dengan bantuan guru seminimal mungkin, (b) peran guru tidak mendominasi dan tidak otoriter dalam pembelajaran, (c) melatih kejujuran siswa, (d) mengakomodasi berbagai tingkat dan kecepatan belajar siswa, dan (e) siswa dapat mengukur sendiri tingkat penguasaan materi yang dipelajari.

Berdasarkan penjelasan tersebut peneliti mengimplementasikan penggunaan modul pembelajaran Sensus Harian Rumah Sakit sebagai tambahan bahan ajar dan evaluasi mandiri bagi mahasiswa.

#### **4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Media Ajar**

Faktor-faktor yang mampu mempengaruhi media ajar dapat menjadikan media tersebut semakin baik dan sesuai jika diterapkan pada pembelajaran. Namun juga dapat berakibat kebalikannya, media ajar tidak sesuai lagi untuk pembelajaran dan harus dihilangkan dari daftar media ajar yang akan diberikan. Dalam buku Teknologi Pengajaran (Sudjana dan Rivai, 2007: 83) diuraikan bahwa terdapat 4 faktor utama yang dapat mempengaruhi sumber belajar, yaitu:

##### **a) Perkembangan Teknologi**

Seperti banyak diketahui bahwa teknologi berkembang dengan sangat cepat. Jika dahulu sumber belajar didominasi oleh sumber belajar yang tidak dirancang, maka sekarang ini dengan adanya teknologi sumber belajar dapat dirancang agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dengan cara yang relatif mudah. Perkembangan teknologi juga mampu memberikan dan menciptakan banyak alternatif sumber belajar baru yang jauh lebih efektif dan efisien digunakan. Komponen-komponen sumber belajar juga semakin kaya berkat adanya perkembangan teknologi.

##### **b) Nilai-Nilai Budaya**

Nilai budaya dalam masyarakat utamanya sangat berkaitan erat dengan penggunaan sumber belajar yang tidak dirancang. Terutama jika menggunakan lingkungan sekitar untuk sumber belajar. Contohnya saja ketika perlu mempelajari sebuah tradisi, namun masyarakat yang memiliki tradisi sangat tertutup maka akan sangat sulit untuk mempelajari, dan ketika masyarakat sudah mulai terbuka, maka tradisi tersebut bisa dijadikan sumber belajar langsung bahkan sekaligus bisa melestarikan.

c) Keadaan Ekonomi

Tingkat finansial atau ekonomi sangat mempengaruhi terhadap produksi atau pengadaan dan juga penyebaran sumber belajar. Jelas sangat tidak mungkin guru untuk mewajibkan setiap murid agar memiliki sumber belajar yang memiliki harga mahal. Instansi pendidikan juga tentunya harus mengalokasikan dana dengan baik dan tidak dengan mudah mengadakan dan menyebarkan secara cuma-cuma sumber belajar.

d) Keadaan Pemakai

Kondisi pengguna atau pemakai tentu merupakan salah satu faktor utama yang mempengaruhi sumber belajar. Jelas sekali bahwa pengguna ini sebagai pelaku yang memanfaatkan sumber belajar yang dipilih. Keadaan pemakai ini meliputi banyak hal seperti latar belakang pengguna, tingkat kecerdasan, kondisi sosial, jumlah pemakai, dan kondisi pemakai pada umumnya.

Faktor-faktor tersebut merupakan faktor yang sangat memberikan pengaruh terhadap sumber belajar. Sedikit saja perubahan terjadi pada faktor-faktor tersebut, maka sumber belajar juga harus mengalami perubahan, paling tidak harus menyesuaikan dengan kondisi dan informasi terbaru dari faktor-faktor yang mempengaruhi sumber belajar. Baik mulai dari pemilihan sumber belajar, penggunaan, hingga



evaluasi sangat penting memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi sumber belajar ini.

## **5. Media Ajar Modul**

Peningkatan kualitas proses pembelajaran di perguruan tinggi dapat dilakukan dengan berbagai strategi dan salah satu alternatif yang dapat ditempuh adalah pengembangan bahan ajar. Pengembangan bahan ajar dilakukan oleh seorang dosen untuk memecahkan permasalahan pembelajaran dengan memperhatikan sasaran atau mahasiswa dan juga menyesuaikan dengan kompetensi yang harus dicapai (Haryanto, 2016:108).

Bahan ajar disusun dengan tujuan menyediakan bahan untuk pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku dengan mempertimbangkan kebutuhan mahasiswa yang meliputi karakteristik dan lingkungan mahasiswa. Bahan ajar dapat membantu mahasiswa memperoleh alternatif bahan pembelajaran disamping buku teks pelajaran yang kadang-kadang sulit diperoleh. Salah satu bentuk bahan ajar yang dapat dikembangkan adalah modul. Modul merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang dikemas secara lengkap dan sistematis yang modul memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan didesain untuk membantu mahasiswa menguasai tujuan pembelajaran (Daryanto, 2013).

Modul dapat dipelajari sendiri oleh siswa (*self instructional*) dan ditulis untuk satu satuan kompetensi mata pelajaran atau satu paket bahan ajar (Akbar, 2013:33). Modul sebagai sebagai bahan ajar memiliki karakteristik tertentu yang membedakannya dengan bahan ajar lain. Karakteristik modul mencakup: (a) self contain, (b) bersandar pada perbedaan individu, (c) adanya asosiasi, (d) pemakaian bermacam-macam media, (e) partisipasi aktif siswa, (f) penguatan langsung, dan (g) pengawasan strategi evaluasi (Wena, 2010:230).

Karakteristik modul sebagai bahan ajar yang dipelajari secara mandiri oleh peserta didik diharapkan memiliki tampilan yang menarik dan menggunakan bahasa yang sederhana (Pratiwi, 2015:122). Modul disajikan dengan menggunakan bahasa yang baik, menarik, dilengkapi dengan ilustrasi (Majid, 2008:176). Sebuah modul akan bermakna jika peserta didik dapat dengan mudah menggunakannya.

Tjipto (1991:72), mengungkapkan beberapa keuntungan yang diperoleh jika belajar menggunakan modul, antara lain :

- 1) Motivasi siswa dipertinggi karena setiap kali siswa mengerjakan tugas pelajaran dibatasi dengan jelas dan yang sesuai dengan kemampuannya.
- 2) Sesudah pelajaran selesai guru dan siswa mengetahui benar siswa yang berhasil dengan baik dan mana yang kurang berhasil.
- 3) Siswa mencapai hasil yang sesuai dengan kemampuannya.
- 4) Beban belajar terbagi lebih merata sepanjang semester.
- 5) Pendidikan lebih berdaya guna.

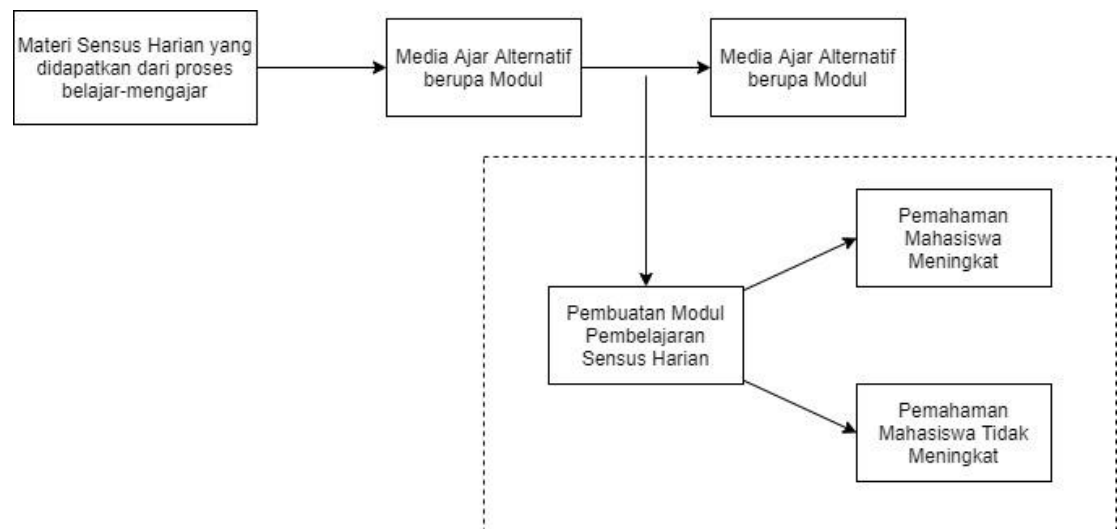
Selain itu Santyasa (Suryaningsih, 2010:31), juga menyebutkan beberapa keuntungan yang diperoleh dari pembelajaran dengan penerapan modul adalah sebagai berikut :

- 1) Meningkatkan motivasi siswa, karena setiap kali mengerjakan tugas pelajaran yang dibatasi dengan jelas dan sesuai dengan kemampuan.
- 2) Setelah dilakukan evaluasi, guru dan siswa mengetahui benar, pada modul yang mana siswa telah berhasil dan pada bagian modul yang mana mereka belum berhasil.
- 3) Bahan pelajaran terbagi lebih merata dalam satu semester.
- 4) Pendidikan lebih berdaya guna, karena bahan pelajaran disusun menurut jenjang akademik.

Secara garis besarnya, penyusunan modul atau pengembangan modul menurut S. Nasution (1987:217-218) dapat mengikuti langkah-langkah berikut:

- 1) Merumuskan sejumlah tujuan secara jelas, spesifik, dalam bentuk kelakuan siswa yang dapat diamati dan diukur.
- 2) Urutan tujuan itu yang menentukan langkah-langkah yang diikuti dalam modul itu.
- 3) Tes diagnostik untuk mengukur latar belakang siswa, pengetahuan, dan kemampuan yang telah dimilikinya sebagai prasyarat untuk menempuh modul itu (*Entry Behaviour* atau *Entering Behaviour*).
- 4) Menyusun alasan atau rasional pentingnya modul ini bagi siswa. Ia harus tahu apa gunanya ia mempelajari modul ini, siswa harus yakin akan manfaat modul itu agar ia bersedia mempelajarinya dengan sepenuh tenaga.
- 5) Kegiatan-kegiatan belajar direncanakan untuk membantu dan membimbing siswa agar mencapai kompetensi-kompetensi seperti dirumuskan dalam tujuan. Kegiatan itu dapat berupa mendengarkan rekaman, melihat film, mengadakan percobaan dalam laboratorium, mengadakan bacaan membuat soal, dan sebagainya. Perlu disediakan beberapa alternatif, beberapa cara yang dijalani oleh siswa sesuai dengan pribadinya. Bagian inilah yang merupakan inti modul, aspek yang paling penting dalam modul itu, karena menyangkut proses belajar itu sendiri.
- 6) Menyusun post-tes untuk mengukur hasil belajar murid, hingga manakah ia menguasai tujuan-tujuan modul. Dapat pula disusun beberapa bentuk tes yang paralel. Butir-butir tes harus bertalian erat dengan tujuan-tujuan modul.
- 7) Menyiapkan pusat sumber-sumber berupa bacaan yang terbuka bagi siswa setiap waktu ia memerlukannya.

## B. Kerangka Konsep



Gambar 2.1 Kerangka Konsep

— — — : Area yang akan di teliti

## C. Hipotesis

$H_0$  : Tidak ada perbedaan tingkat pemahaman mahasiswa setelah diberikan modul pembelajaran sensus harian.

$H_1$  : Ada perbedaan tingkat pemahaman mahasiswa setelah diberikan modul pembelajaran sensus harian

