

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sesuatu yang penting yang diakui oleh semua orang termasuk bangsa Indonesia. Bagi bangsa yang sedang berkembang, Ibu S. C. Sri Utami Munandar (1999) sebagai pakar pendidikan menyatakan bahwa pendidikan atau proses pembelajaran mempunyai peran yang amat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara. Sejalan dengan perkembangan bangsa, sumber daya manusia Indonesia perlu memiliki kompetensi yang tinggi.

Untuk memenuhi tuntutan masyarakat akan pendidikan maka didirikanlah perguruan tinggi. Salah satu fakultas di perguruan tinggi yang tidak pernah sepi peminat adalah Fakultas Kedokteran. Fakultas Kedokteran adalah fakultas yang membentuk mahasiswanya untuk menjadi seorang Sarjana Kedokteran (S. Ked) yang kemudian berkompentensi menjadi seorang dokter (dr.). Hal ini dapat diperoleh dengan cara menempuh program pendidikan profesi dokter (P3D). Program pendidikan profesi dokter ini berguna bagi para mahasiswa yang sudah menjadi Sarjana kedokteran untuk meningkatkan kompetensinya dan mengaplikasikan yang sudah dipelajarinya secara langsung kepada pasien.

Untuk dapat lulus dari P3D bukanlah hal yang mudah. Mereka harus belajar dengan lebih mendalam daripada sebelumnya untuk mahir melakukan pemeriksaan fisik kelak. Fakultas Kedokteran memberikan tuntutan yang tinggi

terhadap mahasiswa P3D atau yang biasanya disebut dengan ko-asisten (ko-as). Mereka dituntut oleh Fakultas Kedokteran untuk dapat menerapkan teori yang sudah didapat selama delapan semester kuliah di Fakultas Kedokteran.

Sejak menjadi mahasiswa dari Fakultas Kedokteran sampai lulus dan menjadi dokter, mahasiswa Program Pendidikan Profesi Dokter (P3D) akan melakukan pemeriksaan pada orang yang sakit. Diagnosa yang diberikan sangat berpengaruh atas kesembuhan pasien. Apabila diagnosa yang diberikan oleh dokter tepat maka diharapkan pasien akan sembuh. Sedangkan, bila seorang dokter salah mendiagnosa maka akan fatal akibatnya.

Dalam kamus Inggris-Indonesia yang disusun oleh Echols dan Shaddily, malpraktik diartikan sebagai salah mengobati, cara mengobati pasien yang salah, tindakan salah. Selanjutnya jika pengertian tersebut diaplikasikan dalam standar pelayanan medis, maka malpraktik adalah kesalahan tindakan atau prosedur yang tidak sesuai dengan standar yang ditetapkan dalam proses pelayanan medis. (www.kompas.com, 2004). Dari penjelasan tersebut dimungkinkan bahwa kesalahan dalam mengobati atau kesalahan dalam mendiagnosa bisa disebabkan oleh kurangnya pemahaman yang mendalam mengenai prosedur pengobatan yang dimiliki oleh seorang dokter.

Kesalahan diagnosa dari seorang dokter dapat disebabkan oleh pengetahuan yang kurang mengenai suatu penyakit. Seperti contoh berikut, kesalahan diagnosa yang dilakukan oleh dokter terjadi karena kurangnya pengetahuan dokter mengenai penyakit hipertensi paru (*pulmonal*). Seorang pasien yang bernama E. I. didiagnosa salah dan penyakit diarahkan pada kembang

atau liver, padahal sebenarnya yang diderita adalah hipertensi paru (www.kompas.com, 2006).

Seperti sudah disebutkan sebelumnya, ketepatan diagnosa dokter tidak lepas dari seberapa dalam dan seberapa banyak pengetahuan yang dimilikinya. Pengetahuan tentang suatu penyakit yang diderita oleh pasien didapatnya ketika masa kuliah sampai dengan masa program pendidikan profesi kedokteran. Pengetahuan yang diperolehnya tidak hanya diterima sebagai informasi semata tapi juga dapat diaplikasikan oleh mereka. Salah satu hal yang bisa mempengaruhi kesalahan diagnosis dokter adalah pendekatan belajar ketika dokter tersebut menjadi mahasiswa Program Pendidikan Profesi Dokter (P3D)

Oleh karena itu, pada waktu mengikuti program pendidikan profesi dokter, diharapkan mahasiswa dapat menginternalisasikan apa yang sudah mereka pelajari. Pendalaman akan materi yang dilakukan mahasiswa Program Pendidikan Profesi Dokter (P3D) diharapkan dapat mengurangi kesalahan diagnosa. Dengan begitu dapat mengurangi kesalahan yang dapat terjadi ketika praktek.

Fakultas Kedokteran Universitas “X” merupakan salah satu institusi pendidikan yang semakin banyak diminati. Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada salah satu pegawai tata usaha Program Pendidikan Profesi Dokter (P3D) di Rumah Sakit ‘X’, jumlah pelamar P3D semakin bertambah setiap tahunnya. Visi dan misi dari Fakultas Kedokteran Universitas “X” antara lain menghasilkan dokter yang mandiri dan handal, dengan masa studi yang sesuai dengan kurikulum yang sudah ditentukan. Masa studi yang harus ditempuh oleh

mahasiswa Program Pendidikan Profesi Dokter (P3D) adalah empat semester atau dua tahun.

Tujuan dari Program Pendidikan Profesi Dokter (P3D) Universitas “X” Bandung khususnya tujuan pendidikan pada bagian kepaniteraan madya adalah mendidik para mahasiswa agar menjadi dokter yang mempunyai pengetahuan yang tinggi, terampil, mempunyai sikap dan akhlak yang baik. Berdasarkan tujuan tersebut diharapkan para mahasiswa dapat berperan salah satunya sebagai klinikus yang profesional dan selalu siap meningkatkan pengetahuan sesuai dengan kemajuan ilmu Kedokteran. Untuk dapat menjadi mahasiswa Program Pendidikan Profesi Dokter harus memenuhi beberapa persyaratan yang sudah ditentukan. Salah satunya adalah lulus Sarjana Kedokteran dengan IPK minimal 2,25 dan tidak lebih dari dua tahun sejak dinyatakan lulus S.Ked (Buku Pedoman Kepaniteraan, 2004).

Dalam proses adaptasi terhadap tuntutan kurikulum tersebut, mahasiswa P3D khususnya kepaniteraan madya, yang telah menempuh lab keterampilan klinik selama delapan minggu, diharapkan mampu menyesuaikan cara belajarnya dengan tuntutan kurikulum. Berdasarkan observasi yang dilakukan ketika mahasiswa Program Pendidikan Profesi Dokter di salah satu bagian melakukan responsi kasus suatu penyakit, masih terdapat mahasiswa yang belum dapat menyesuaikan cara belajarnya dengan tuntutan P3D. Mereka masih kesulitan menjawab ketika mengikuti responsi tersebut, masih ada dari mereka yang terlihat kurang telalu aktif ketika berdiskusi, yaitu dari tiga orang yang diberikan pertanyaan. Keberhasilan mahasiswa dalam menjawab tuntutan tersebut

dipengaruhi oleh pendekatan belajar (*learning approach*) yang mereka gunakan dalam mempelajari materi kepaniteraan.

Pada waktu mempelajari materi kepaniteraan, mahasiswa yang mempelajari materi dengan tujuan lulus dari bagian tertentu tanpa berusaha memahaminya secara mendalam, menghindari nilai jelek dengan hanya menghafalkan soal ujian yang pernah diujikan sebelumnya tergolong menggunakan *surface approach*. Hal ini akan berakibat pada tidak dapatnya mengingat materi kepaniteraan dalam jangka waktu lama. Hal ini menyebabkan belajar menjadi suatu hal yang sia-sia karena tidak terjadi pemahaman dalam diri mahasiswa.

Mahasiswa yang memiliki tujuan untuk mengolah materi kepaniteraan, berusaha untuk menghubungkan materi tersebut dengan kenyataan sehari-hari dapat digolongkan sebagai mahasiswa yang menggunakan *deep approach*. Hal ini mereka lakukan dengan banyak membaca, berdiskusi dengan sesama rekan mahasiswa ataupun dokter pengajar. Dengan begitu, mereka akan dapat memahami materi kepaniteraan lebih mendalam dan dapat meningkatkan ketajaman berpikir. Berdasarkan tuntutan dari P3D yang mengharapakan mahasiswanya mampu mengaplikasikan materi selama kuliah dalam kegiatan di kepaniteraan, maka pendekatan belajar yang sesuai dengan tuntutan tersebut adalah *deep approach*.

Mengingat pentingnya *learning approach* yang dipakai oleh mahasiswa dalam upaya untuk mengolah materi pelajaran yang diterimanya, memunculkan minat bagi peneliti untuk melakukan penelitian tentang *learning approach*.

Penelitian ini dilakukan terhadap mahasiswa program pendidikan profesi kedokteran, khususnya mahasiswa Kepaniteraan Madya. Hal ini didasarkan atas pertimbangan bahwa mahasiswa yang ada akan melakukan penyesuaian dengan materi perkuliahan yang lebih kompleks dibandingkan dengan materi perkuliahan pada masa kuliah program sarjana. Peneliti memilih Fakultas Kedokteran Universitas “X” Bandung karena Fakultas Kedokteran Universitas “X” Bandung ini memiliki akreditasi yang sangat baik yaitu A, sehingga dapat diasumsikan mampu mendorong mahasiswanya untuk mengaplikasikan ilmu yang dimiliki dan dengan demikian mahasiswa yang lulus merupakan mahasiswa yang berkualitas.

Berdasarkan survei awal yang dilakukan peneliti terhadap 20 mahasiswa P3D, diketahui mengenai kecenderungan belajar mahasiswa P3D yang berbeda-beda. Dari 20 mahasiswa P3D sebanyak 65% lulus S.Ked dengan IPK di bawah 2,5, sebanyak 30% lulus S.Ked dengan IPK antara 2,7 sampai dengan 3,4, dan sebanyak 5% lulus S.Ked dengan IPK mencapai 3,5 dan di atasnya. Sebanyak 40% mahasiswa P3D pernah mengikuti kepaniteraan pada bagian tertentu sebanyak lebih dari satu kali, dan sebanyak 60% mengikuti kepaniteraan pada bagian yang diikuti sebanyak satu kali. Sebanyak 65% mahasiswa hanya puas dengan mendengarkan responsi yang dilakukan atau penjelasan yang diberikan bahkan ada dari mahasiswa ini yang mengabaikan penjelasan apabila materi kepaniteraan tidak menarik bagi dirinya selain itu juga mereka hanya menghafalkan soal yang sudah diujikan sebelumnya dan sebanyak 35% mahasiswa berusaha mencari informasi lebih mengenai materi yang dipelajari dengan bertanya baik kepada dokter pengajar ataupun berdiskusi dengan teman

mahasiswa P3D. Berdasarkan fenomena yang ada dan hasil survei awal peneliti lakukan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai *learning approach* pada Mahasiswa Program Pendidikan Profesi Dokter (P3D) di Universitas “X”, Bandung.

1.2. Identifikasi Masalah

Jenis *learning approach* apakah yang digunakan oleh mahasiswa Program Pendidikan Profesi Dokter (P3D) Universitas “X” Bandung?

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Untuk memperoleh gambaran mengenai *learning approach* dan aspek dari *learning approach* yang digunakan oleh mahasiswa Program Pendidikan Profesi Dokter (P3D) Universitas “X” Bandung.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Untuk memperoleh gambaran lebih komprehensif mengenai *learning approach* dan aspek dari *learning approach* yang digunakan mahasiswa Program Pendidikan Profesi Dokter (P3D) Universitas “X” Bandung, dikaitkan dengan faktor-faktor yang turut mempengaruhi *learning approach*.

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoritis

1. Memberikan informasi tambahan, terutama bidang psikologi pendidikan mengenai *learning approach*.
2. Memberikan informasi mengenai *learning approach* kepada peneliti lain, yang ingin meneliti lebih lanjut mengenai *learning approach*.

1.4.2 Kegunaan Praktis

1. Sebagai masukan bagi mahasiswa Program Pendidikan Profesi Dokter (P3D) Universitas “X” mengenai *learning approach* yang mereka pergunakan sehingga dapat menentukan cara belajar yang sesuai dengan tuntutan Fakultas Kedokteran dan masyarakat.
2. Memberikan informasi bagi Fakultas Kedokteran Universitas “X” Bandung, terutama dosen wali mengenai *learning approach* yang digunakan mahasiswa Program Pendidikan Profesi Dokter (P3D), untuk proses bimbingan dan pengarahan dalam pendekatan belajar sesuai tuntutan fakultas.
3. Memberikan informasi bagi para dokter yang menjadi pengajar mahasiswa Program Pendidikan Profesi Dokter (P3D) untuk lebih memperhatikan kualitas belajar mahasiswa yang dididiknya, dengan melihat perkembangan hasil belajar mahasiswa Program Pendidikan Profesi Dokter (P3D) terutama pada waktu melakukan praktek.

1.5. Kerangka Pemikiran

Mahasiswa kedokteran adalah mahasiswa yang belajar dan terdaftar di Fakultas Kedokteran. Mereka akan menempuh perkuliahan di Fakultas Kedokteran selama kurang lebih empat tahun atau delapan semester untuk mendapatkan gelar S. Ked (Sarjana Kedokteran). Untuk meraih gelar dr. sehingga berhak menjadi seorang dokter, mahasiswa yang sudah memperoleh gelar S. Ked harus melanjutkan pendidikan dengan mengikuti Program Pendidikan Profesi Dokter (P3D) selama dua tahun atau empat semester. Begitu juga dengan Fakultas Kedokteran di Universitas “X” Bandung. Para mahasiswanya akan memperoleh gelar S. Ked terlebih dan melanjutkan Program Pendidikan Profesi Dokter (P3D).

Mahasiswa yang sudah terdaftar di Program Pendidikan Profesi Dokter (P3D) Fakultas Kedokteran Universitas “X” Bandung akan melakukan praktek di rumah sakit pendidikan. Mahasiswa dalam menyelesaikan pendidikan di P3D bukanlah hal yang mudah. P3D Fakultas Kedokteran Universitas “X” Bandung menuntut mahasiswanya untuk dapat menerapkan teori yang sudah didapat selama delapan semester kuliah di Fakultas Kedokteran di rumah sakit pendidikan yang sudah ditentukan. Para mahasiswa dituntut untuk tidak sekedar mengetahui materi namun mereka dituntut untuk memahami suatu penyakit bahkan mengaplikasikan pengetahuan yang sudah dimilikinya untuk melakukan diagnosa.

Berdasarkan tujuan dari P3D Fakultas Kedokteran Universitas “X” Bandung khususnya tujuan pendidikan pada bagian kepaniteraan madya yaitu mendidik para mahasiswa agar menjadi dokter yang mempunyai pengetahuan yang tinggi, terampil, mempunyai sikap dan akhlak yang baik (Buku Pedoman

Kepaniteraan, 2004), diharapkan para mahasiswa dapat berperan salah satunya sebagai klinikus yang profesional dan selalu siap meningkatkan pengetahuan sesuai dengan kemajuan ilmu kedokteran. Oleh karena itu, mahasiswa P3D harus berusaha memenuhi tuntutan ini, salah satunya adalah dengan memiliki pendekatan belajar yang sesuai dengan tuntutan Fakultas Kedokteran Universitas “X” Bandung. Pemilihan pendekatan belajar yang tepat akan memudahkan mahasiswa P3D menyelesaikan pendidikannya. Pendekatan belajar atau *learning approach* adalah pendekatan yang dominan digunakan dan diterapkan seseorang ketika belajar.

Mahasiswa P3D berada dalam rentang usia 22 sampai 35 tahun. Menurut Schaie, mereka berada pada tahap perkembangan kognitif *achieving stage*. Pada tahap ini pengetahuan yang diperoleh tidak hanya digunakan untuk kepentingan diri sendiri, tetapi mereka menggunakan apa yang mereka ketahui untuk mengejar tujuan, seperti pekerjaan. Selain itu, pada tahap ini mereka menggunakan pengetahuan mereka untuk mencapai kompetensi dan kemandirian (Papalia, 2001). Dengan berada di tahap ini, mahasiswa P3D mampu menggunakan pendekatan belajar (*learning approach*) yang disesuaikan antara tuntutan P3D dengan tahap perkembangan kognitifnya.

Adapun dua *learning approach* yang biasa digunakan adalah *deep approach* dan *surface approach*. Pada masing-masing *learning approach* tersebut terdapat dua aspek yaitu motif dan strategi. Pendekatan yang pertama yaitu *deep approach*. Orang-orang yang cenderung menggunakan pendekatan ini memiliki ciri-ciri berusaha untuk memahami materi yang disampaikan, giat berinteraksi

dengan isi (*content*) dari materi yang dipelajarinya, menghubungkan ide yang baru kepada pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya, menghubungkan konsep ke dalam kehidupan sehari-hari, menghubungkan setiap bukti untuk memperoleh kesimpulan, serta yang terakhir adalah menguji argumen yang logis.

Pendekatan yang kedua adalah *surface approach*. Mereka yang cenderung menggunakan pendekatan ini memiliki ciri-ciri berusaha untuk menyelesaikan setiap tugas yang diperlukan, mengingat informasi yang diperlukan untuk ujian, gagal dalam membedakan prinsip dari latihan, menganggap tugas sebagai beban, memusatkan perhatian pada setiap bagian yang berbeda tanpa berusaha untuk mengintegrasikan, dan tidak merefleksikan manfaat atau strategi (Biggs, 1993). Kedua pendekatan ini ada dalam diri mahasiswa, hanya saja akan ada satu pendekatan yang lebih sering digunakan untuk belajar.

Di dalam pendekatan *deep approach* juga tercakup dua aspek. Aspek yang pertama yaitu motif, meliputi minat dan rasa ingin tahunya yang besar untuk memperoleh pemahaman terhadap materi yang sedang dipelajarinya. Aspek yang kedua adalah strategi yang mencakup usahanya untuk mengerti materi yang dipelajarinya yaitu melalui interrelasi berbagai ide dan banyak membaca dan memanfaatkan tugas yang diberikan secara tepat.

Mahasiswa P3D yang menggunakan *deep approach*, didasarkan pada motivasi intrinsik atau rasa ingin tahu. Pada *deep approach*, terdapat komitmen pribadi untuk belajar, dengan cara menghubungkan materi pelajaran secara pribadi pada konteks yang berarti baginya atau pada pengetahuan yang telah ada sebelumnya, tergantung apa yang menjadi perhatian mahasiswa P3D. *Deep*

process yaitu proses yang diperlukan apabila seseorang cenderung menggunakan *deep approach* dalam belajar mereka, meliputi proses *higher cognitive level*. *Higher cognitive level* adalah suatu proses pengolahan tingkat tinggi pada pemikiran mahasiswa P3D yang memungkinkan materi yang telah diterima diolah lebih mendalam sampai terbentuk suatu pemahaman (*understanding*) dan mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari, bukan semata-mata hanya untuk dihafalkan saja. Pada *deep process* aktivitas yang dilakukan adalah mencari analogi, menghubungkan dengan pengetahuan sebelumnya, berteori mengenai yang telah dipelajari, mendapatkan keluasan pengetahuan. Strategi yang dilakukan adalah dengan memperluas pemahaman melalui banyak membaca, diskusi, merefleksikan apa yang sudah dipahaminya.

Pada pendekatan *surface approach* tercakup pula dua aspek. Aspek yang pertama yaitu motif. Motif ini tujuan utamanya adalah untuk memperoleh kualifikasi atau menghindari kegagalan, dan mendapatkan hadiah (*reward*). Aspek yang kedua adalah strategi yang digunakan untuk menghasilkan hal-hal yang sederhana, dengan cara menyediakan waktu seminimal mungkin dan usaha yang konsisten untuk memberikan segala sesuatu yang diperlukan.

Mahasiswa P3D yang menggunakan *surface approach* memiliki motivasi ekstrinsik untuk menyelesaikan tugas yang didasarkan pada konsekuensi positif atau negatif. Mereka mengerjakan tugas dan menyelesaikannya seminimal mungkin karena mereka menganggap bahwa hidup akan menjadi tidak menyenangkan jika tidak menyelesaikan tugas, atau mengharapkan untuk memperoleh kualifikasi dengan kesalahan seminimal mungkin dengan usaha

seminimal mungkin. Mahasiswa P3D yang menggunakan pendekatan *surface motive* memfokuskan pada topik yang tampaknya penting dan mereproduksi topik tersebut. Dikarenakan yang menjadi fokus yaitu untuk mereproduksi (*recalling*) materi yang telah dipelajarinya, mereka tidak melihat hubungan diantara berbagai unsur, atau makna dan implikasinya dari sesuatu yang telah dipelajari. Identik dengan *surface strategy* adalah *rote learning*, memfokuskan pada bahan yang telah diseleksi sebelumnya dan sekedar menghafalkan materi (*rote learning*).

Terdapat dua faktor yang mempengaruhi pemilihan *learning approach*, yakni *personal factors* dan *background factors*. *Personal factors* adalah yang terkait dengan faktor-faktor dalam diri dan *background factors* adalah yang terkait dengan faktor-faktor di luar diri. Pada *personal factors* terdapat subfaktor *conceptions of learning* (konsepsi belajar), di mana terdapat bahwa hubungan antara pandangan seseorang mengenai konsep belajar dan bagaimana seseorang akan menyelesaikan suatu tugas, faktor ini dapat disebut sebagai faktor terkuat. Apabila mahasiswa P3D memahami makna belajar bagi dirinya sendiri maka mahasiswa tersebut akan cenderung menggunakan *deep approach* dalam belajar, sedangkan mahasiswa yang tidak memahami manfaat dari belajar, akan cenderung menggunakan *surface approach*.

Subfaktor yang kedua adalah *abilities* (kemampuan), di mana siswa dengan kemampuan verbal memengaruhi penggunaan *surface approach* atau *deep approach* (Biggs, 1987). Mahasiswa dengan kecerdasan di bawah rata-rata akan menggunakan *surface approach* dalam belajar, sedangkan mahasiswa dengan kecerdasan rata-rata atau di atas rata-rata mampu menggunakan kedua

pendekatan belajar ini. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa *ability* merupakan salah satu indikator yang mendukung penggunaan *learning approach*.

Subfaktor yang ketiga adalah *locus of control* (kontrol kendali). Dikatakan *locus of control* internal dapat dihubungkan dengan aktivitas *metalearning* atau berpikir kompleks. Beberapa penelitian mengenai *locus of control* mengindikasikan bahwa siswa dengan *locus of control* internal lebih aktif memperhatikan dan menggunakan informasi yang didapatnya untuk memecahkan masalah. Mahasiswa P3D dengan kontrol kendali internal, menentukan sendiri apa yang dipelajarinya dan usaha seperti apa yang akan dilakukannya untuk memahami apa yang dipelajarinya. Hal ini menyebabkan mahasiswa dengan kontrol kendali internal akan menggunakan *deep approach* dalam belajar. Bagi mahasiswa P3D dengan kontrol kendali eksternal akan menggunakan *surface approach* dalam belajar. Mereka belajar berdasarkan dorongan dari orang lain, sehingga tidaklah mengherankan bila penerimaan materi yang didapat oleh mahasiswa dengan *locus of control* internal lebih banyak daripada siswa dengan *locus of control* eksternal.

Faktor yang kedua adalah *background factors*, subfaktor yang pertama adalah *parental education* (pendidikan orangtua). *Learning approach* yang digunakan siswa berkaitan dengan pendidikan orang tua, dimana berdasarkan penelitian penggunaan *deep approach* terkait dengan orang tua pada level pendidikan SLTA atau di atasnya. Orang tua tersebut akan menggunakan waktunya dengan banyak membaca buku, sehingga anak mereka mencontoh apa yang dilakukan oleh orang tua mereka.

Subfaktor yang kedua adalah *everyday adult experience* (pengalaman belajar dengan orang dewasa), Volet, Lawrence dan Dodds (1986) menemukan bahwa siswa inteligensi tinggi dengan orang tua yang *immature* menunjukkan penyelesaian tugas yang jauh lebih buruk bila dibandingkan dengan siswa inteligensi sedang dengan orang tua yang *mature*. Orang tua yang *mature* akan memahami bagaimana cara mendidik anak. Salah satunya dengan menuntut anak sesuai kemampuannya. Orang tua yang *mature* akan menuntut anaknya untuk memahami apa yang mereka pelajari bukannya menuntut anaknya untuk memiliki nilai yang baik terus menerus, sehingga anak mereka akan menggunakan *deep approach* kelak.

Pada *background factors* subfaktor lainnya yaitu *bilingual experiences* (kemampuan dwibahasa). Beberapa kelompok siswa yang menunjukkan aktivitas berpikir kompleks tinggi adalah siswa yang menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa kedua mereka (Biggs, 1987). Mereka terus-menerus mempelajari arti dari apa yang orang lain katakan dan secara hati-hati mengungkapkan apa yang dimaksud sambil memperhatikan tanda dari orang lain apakah terjadi kekeliruan menangkap maksudnya. Hal ini memerlukan keterlibatan *metalearning* (berpikir kompleks). Dengan demikian mereka akan menggunakan *deep approach* dalam belajar.

Kemudian, *experience in learning institutions* (pengalaman dalam institusi belajar) dimana siswa yang menggunakan *deep approach* mengatakan bahwa mereka menyukai sekolah, memandang sekolah berguna dan para guru adil. Newble dan Clark (1986) juga menemukan bahwa penggunaan *deep approach*

banyak ditemukan pada sekolah modern, dibanding pada sekolah tradisional dengan beban akademik yang berat. Maka dari itu, institusi sangat mempengaruhi iklim pengajaran yang baik dan efektif dalam belajar.

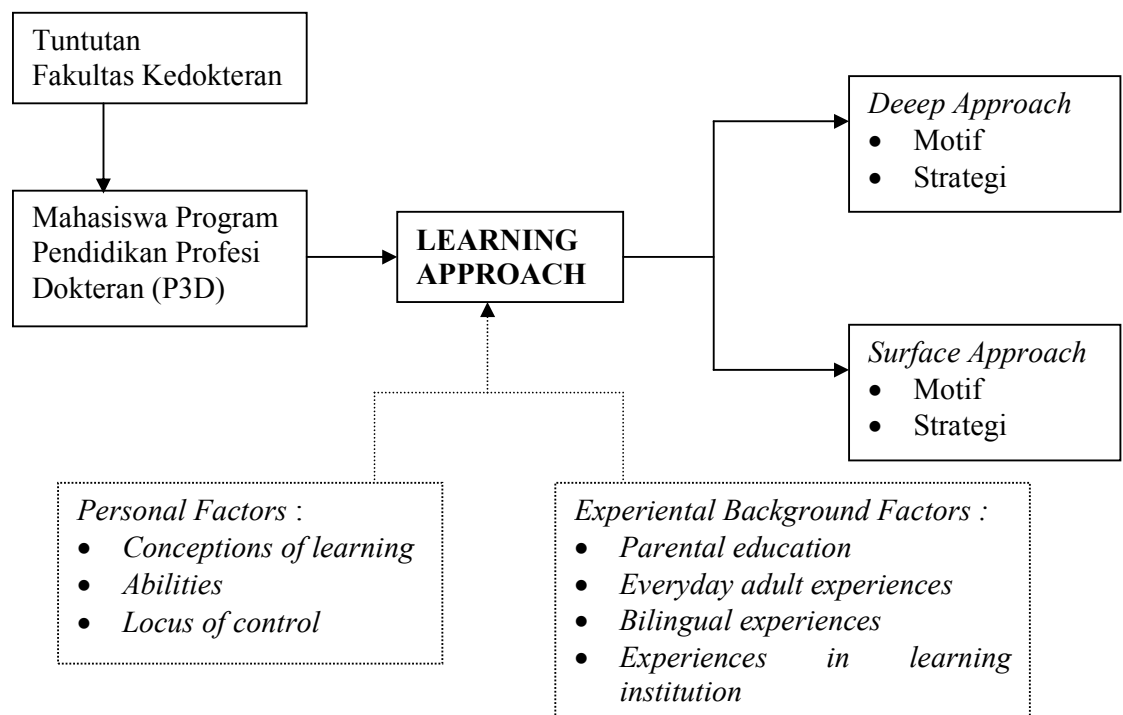
Dalam belajar, mahasiswa P3D dapat memilih lebih dari satu *learning approach*, tidak terbatas pada satu jenis saja. *Surface* dan *deep* memang tidak dapat digunakan secara bersamaan, hal ini dikarenakan olah motif dan strategi yang bertentangan. Namun, hal ini mungkin saja dapat terjadi dalam jangka panjang karena beragamnya materi yang dipelajari. Pendekatan belajar bukan hal yang mutlak ada dalam diri mahasiswa, namun dapat dimodifikasi sesuai dengan perubahan dalam diri mahasiswa.

Berdasarkan hal tersebut, mahasiswa P3D memiliki kecenderungan pendekatan yang berbeda di dalam melakukan pengolahan terhadap informasi yang sudah dimiliki atau materi kepaniteraan baru yang mereka dapatkan. Kecenderungan pendekatan mana yang digunakan oleh mahasiswa P3D dapat diketahui dari penggunaan salah satu pendekatan secara terus-menerus dan secara pribadi memberikan kenyamanan bagi mahasiswa P3D dalam lingkungan belajar setiap harinya. Oleh karena ada kemungkinan berbagai macam materi baru akan diterima oleh setiap mahasiswa P3D dan harus mereka pahami, maka kecenderungan pendekatan yang lebih banyak digunakan mahasiswa P3D akan digunakan untuk mengolah informasi atau materi baru tersebut.

Learning approach yang dipilih oleh mahasiswa P3D akan menentukan bagaimana materi kuliah yang diterimanya akan diolah dan selanjutnya akan menentukan kualitas belajar mereka. Mahasiswa P3D memiliki tanggung jawab

untuk memenuhi tuntutan fakultas kedokteran. Fakultas Kedokteran mengharapkan mahasiswa P3D dapat mengaplikasikan apa yang sudah mereka pelajari selama delapan semester ketika menempuh program sarjana. Pendekatan dalam belajar yang mereka lakukan, akan menentukan keberhasilan mereka dalam mengikuti studi profesi kedokteran ini.

Melalui penjelasan tersebut maka dapat dibuat skema kerangka pikir seperti di berikut ini.



Bagan 1.5. Bagan Kerangka Pikir

1.6. Asumsi

1. Mahasiswa Program Pendidikan Profesi Dokter (P3D) memiliki *learning approach* yang berbeda dalam belajar.

2. *Learning approach* mahasiswa Program Pendidikan Profesi Dokter (P3D) dipengaruhi *personal factors* dan *background factors*.
3. *Learning approach* mahasiswa Program Pendidikan Profesi Dokter (P3D) terbagi menjadi dua yaitu *surface approach* dan *deep approach*, yang nantinya akan menentukan strategi dan motif mereka dalam memenuhi tuntutan Fakultas Kedokteran.