

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Problem Based Learning*

2.1.1 Definisi

Problem Based Learning (PBL) merupakan metode pembelajaran berdasarkan pada prinsip penggunaan kasus (masalah) sebagai titik pangkal untuk mendapatkan dan mengintegrasikan ilmu pengetahuan yang baru (Barrows, 1982). Pengertian lain dikemukakan oleh Albanese dan Mitchel (1993) PBL adalah metoda instruksional yang ditandai oleh penggunaan masalah pasien sebagai konteks untuk mahasiswa mempelajari kemampuan memecahkan masalah dan mendapatkan pengetahuan tentang ilmu-ilmu dasar kedokteran dan klinik (Jusuf, 2009).

Problem Based Learning (PBL) pertama kali diimplementasikan di Fakultas Kedokteran Universitas McMaster, Kanada, tahun 1969, sebagai sebuah cara belajar baru yang radikal dan inovatif dalam pendidikan dokter (Gwee, 2009). Namun gerakan PBL sendiri untuk merestrukturisasi pendidikan kedokteran sudah dimulai di Universitas McMaster sejak tahun 1950an (Halonen, 2010). Sejak itu PBL telah menjadi *trend* baru pendidikan kedokteran. Kini PBL telah diterapkan pada banyak Fakultas Kedokteran di seluruh dunia.

PBL memadukan sejumlah teori dan prinsip pendidikan yang saling melengkapi ke dalam suatu desain sistem pembelajaran. PBL mengandalkan strategi belajar yang berpusat kepada pelajar (*student-centered*), kolaboratif, kontekstual, terpadu, diarahkan sendiri, dan reflektif. Desain dan pelaksanaan pembelajaran meliputi belajar dalam kelompok-kelompok kecil dan *peer teaching*. Mahasiswa bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil untuk

membangun pengetahuan dengan menggunakan kasus masalah yang realistis untuk memicu proses belajar (Gwee, 2009). Model pembelajaran ini banyak menumbuhkembangkan kreativitas belajar, baik secara individu maupun secara kelompok, bahkan hampir setiap langkahnya menuntut keaktifan pebelajar, sedangkan peranan pembelajar lebih banyak sebagai stimuli, membimbing kegiatan pebelajar, dan menentukan arah apa yang harus dilakukan oleh pebelajar (Apriono, 2011).

PBL merepresentasikan pergeseran besar dalam paradigma pendidikan dari pembelajaran tradisional yang berpusat kepada dosen (*teacher-centered*) ke pembelajaran yang berpusat kepada mahasiswa (*student-centered*). Pendidik dan penyelenggara pendidikan yang akan mengimplementasikan PBL harus memahami prinsip-prinsip dasar, pelaksanaan, dan filosofi PBL (Murti, 2011).

Perhatian khusus perlu diberikan untuk melatih dan memilih tutor PBL karena mereka memiliki peran penting dalam proses PBL. Perubahan *mindset* (pola pikir) yang signifikan perlu dilakukan, baik pada mahasiswa maupun dosen, agar implementasi PBL berhasil. Oleh karena itu program pelatihan dan pembekalan untuk mahasiswa dan dosen harus dilakukan sebelum implementasi PBL. PBL merupakan strategi pembelajaran yang sangat banyak menggunakan sumber daya. Pengalaman banyak institusi yang telah menerapkan PBL menunjukkan, Fakultas Kedokteran UGM di Yogyakarta yang telah menerapkan sejak awal 1990an, implementasi PBL merupakan pekerjaan berat dan membutuhkan perencanaan yang seksama dan terinci (Murti, 2011). Dibutuhkan komitmen tinggi di pihak pendidik yang diberi tanggungjawab mengimplementasikan PBL dalam suatu institusi (Gwee, 2007).

Di sisi lain, PBL menawarkan banyak keuntungan, yaitu pendidikan yang lebih berkualitas, holistik (menyeluruh), dan bernilai tambah, untuk membekali mahasiswa dalam belajar menjadi tenaga kesehatan profesional pada abad ke 21. Implementasi PBL akan membantu mahasiswa dalam mengembangkan kebiasaan berpikir, bersikap, dan berperilaku yang dibutuhkan sebagai tenaga kesehatan profesional yang kompeten, melayani, dan etis pada abad ke 21. Jika dilakukan dengan benar, PBL dapat memberikan sumbangan penting bagi perbaikan pelayanan kesehatan di suatu negara yang diberikan oleh para tenaga kesehatan profesional (Gwee, 2009).

2.1.2. Karakteristik PBL

Wood menerangkan, dalam PBL mahasiswa menggunakan masalah dari sebuah skenario sebagai “pemicu” (*trigger*) untuk menentukan tujuan pembelajaran (*learning objective*). Lalu mahasiswa melakukan studi secara mandiri dan diarahkan sendiri, sebelum kembali ke dalam kelompok untuk membahas dan menyempurnakan pengetahuan yang diperoleh. Jadi terdapat perbedaan antara konsep PBL (*problem-based learning*) dan pemecahan masalah (*problem solving*). Pemecahan masalah menempatkan masalah sebagai target untuk dipecahkan. PBL menggunakan masalah yang tepat sebagai pemicu untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman. Meskipun demikian bisa saja masalah yang digunakan sebagai pemicu dalam PBL merupakan masalah yang perlu dipecahkan oleh mahasiswa (Murti, 2012).

Meskipun “hanya” sebagai pemicu, masalah yang digunakan dalam PBL hendaknya realistis, membumi, sering dijumpai, yang sesuai dengan konteks masalah yang sesungguhnya yang akan dihadapi mahasiswa ketika telah

menjadi dokter praktik (Wood, 2003). Dalam buku Standar Kompetensi Dokter yang dikeluarkan Konsil Kedokteran Indonesia menegaskan bahwa yang diharapkan adalah kompetensi dokter untuk memberikan pelayanan kesehatan tingkat primer, bukan pelayanan kesehatan tingkat sekunder atau spesialisik (KKI, 2006). Selain itu, masalah yang dikemukakan dalam PBL sebaiknya tidak bersifat monolitik yang hanya memicu hadirnya pengetahuan tunggal, melainkan masalah yang terbuka (*open-ended*) yang memicu mahasiswa untuk mengeksplorasi pengetahuan transdisipliner (Halonen, 2010).

PBL menekankan pengetahuan awal ("*pre-existing knowledge*", "*prior knowledge*") mahasiswa: "Mulailah dengan yang Anda ketahui". Mahasiswa kemudian mengambil peran aktif dalam merencanakan, menata, dan memilih masalah-masalah yang akan menjadi tujuan pembelajaran (Murti, 2011).

Ciri-ciri umum menurut Wahjoedi (2012). pembelajaran yang menggunakan pendekatan PBL adalah sebagai berikut:

1. Pengajuan masalah

Pembelajaran berbasis masalah dimulai dengan pengajuan masalah nyata. Hal ini tidak seperti pembelajaran konvensional yang menyajikan struktur materi secara lengkap. Pembelajaran berbasis masalah mengorganisasikan pengajaran di sekitar pertanyaan atau masalah yang kedua-duanya secara sosial penting dan secara pribadi bermakna bagi siswa.

2. Menggunakan pendekatan antar disiplin

Meskipun PBL mungkin berpusat pada mata pelajaran tertentu. Masalah yang dipilih benar-benar nyata agar dalam pemecahannya, siswa meninjau masalah itu dari banyak mata pelajaran. Ketika siswa belajar ekonomi yang

terkait dengan pencemaran lingkungan siswa dituntut juga untuk belajar biologi, kimia, pertanian, peternakan dan lain-lain yang dianggap berkaitan.

3. Penyelidikan masalah nyata

Masalah bukanlah soal-soal yang dibuat guru tetapi soal-soal nyata yang dihadapi siswa maupun masyarakat. Para siswa dituntut untuk mencari penyelesaian yang tepat terhadap masalah nyata. Mereka harus menganalisis dan mendefinisikan masalah mengembangkan hipotesis, mengumpulkan data, menganalisis informasi, dan merumuskan kesimpulan seperti dalam tahap-tahap metode ilmiah.

4. Menghasilkan produk dan memamerkannya

PBL menuntut siswa untuk menghasilkan produk tertentu dalam bentuk karya nyata dan peragaan yang menjelaskan atau mewakili bentuk penyelesaian masalah yang mereka temukan. Bentuk tersebut dapat berupa laporan, model fisik, video, maupun program komputer. Karya nyata itu kemudian didemonstrasikan kepada teman-temannya yang lain tentang apa yang telah mereka pelajari dan menyediakan suatu alternatif segar terhadap laporan tradisional atau makalah.

5. Kerjasama

Model pembelajaran berbasis masalah dicirikan oleh siswa yang bekerjasama satu sama lain, paling sering secara berpasangan atau dalam kelompok kecil. Bekerjasama memberikan motivasi untuk secara berkelanjutan terlibat dalam tugas-tugas kompleks dan memperbanyak peluang untuk berbagi inkuiri dan dialog dan untuk mengembangkan keterampilan sosial dan keterampilan berpikir.

2.1.3. Langkah-langkah PBL

Pelaksanaan metode pembelajaran PBL di PSPDG FKUB didominasi dengan diskusi kelompok. Menurut pedoman akademik PSDG FKUB, metode ini melibatkan sekelompok kecil mahasiswa (8-12 orang/kelompok) dalam diskusi kelompok dengan dibimbing oleh seorang tutor/fasilitator. Pada pertemuan pertama sebuah skenario masalah (*problem*) akan diberikan pada awal diskusi untuk memicu proses pembelajaran. Masalah biasanya diberikan dalam bentuk tertulis, berisi fenomena yang membutuhkan penjelasan. Kemudian mahasiswa akan memulai diskusi pertama. Diskusi akan dikemas menggunakan *Seven Jumps* :

- 2.1.3.1 Mengidentifikasi dan mengklarifikasi istilah asing/ belum dikenal yang terdapat dalam skenario
- 2.1.3.2 Menetapkan masalah-masalah yang perlu didiskusikan
- 2.1.3.3 Curah pendapat untuk mendiskusikan masalah yang telah disepakati
- 2.1.3.4 Mahasiswa membuat review terhadap hasil langkah-langkah 2 dan 3
- 2.1.3.5 Mahasiswa membuat formulasi tujuan belajar
- 2.1.3.6 Mahasiswa bekerja secara independent (*private study*) untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan masing-masing tujuan belajar
- 2.1.3.7 Mahasiswa kembali bertemu untuk melaporkan dan mendiskusikan temuan informasi masing-masing

Diskusi kelompok dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dalam satu minggu. Pertemuan pertama disebut dengan Diskusi Kelompok 1 (DK1) dan pertemuan kedua disebut dengan Diskusi Kelompok 2 (DK2). Skenario akan diberikan sebagai pemicu pada kegiatan DK1. Hasil dari DK1 adalah tujuan

pembelajaran yang telah disepakati bersama satu kelompok. Setelah itu mahasiswa akan melakukan diskusi pada tahap 1 sampai 5 pada *Seven Jumps*. Selanjutnya tahap 6 akan dilakukan oleh mahasiswa sebagai kegiatan belajar mandiri. Kemudian mahasiswa akan bertemu kembali pada Diskusi Kelompok 2 (DK2) untuk melakukan berdiskusi pada tahap 7 dalam *Seven Jumps*. Setelah kegiatan diskusi berakhir dalam setiap minggunya, mahasiswa akan mendapatkan kuliah klarifikasi tentang materi pelajaran yang masih dirasa membingungkan.

2.1.4. Keuntungan dan Kerugian PBL

Menurut Halonen yang disitasi oleh Murti (2011) PBL memberikan aneka keuntungan dan kerugian sebagai berikut :

Keuntungan:

- 2.1.4.1 Kemampuan retensi dan pemanggilan kembali (*recall*) pengetahuan lebih besar
- 2.1.4.2 Mengembangkan keterampilan interdisipliner :
 - a. Mengakses dan menggunakan informasi dari aneka domain subjek
 - b. Mengintegrasikan pengetahuan dengan lebih baik
 - c. Mengintegrasikan belajar di kelas dan lapangan
- 2.1.4.3 Mengembangkan keterampilan belajar seumur hidup:
 - a. Cara meneliti
 - b. Cara berkomunikasi dalam kelompok
 - c. Cara mengatasi masalah
- 2.1.4.4 Menciptakan lingkungan belajar yang aktif, kooperatif, penilaian diri dan

kelompok (*peer assessment*), berpusat pada mahasiswa, efektivitas tinggi.

2.1.4.5 Menciptakan lingkungan belajar yang memberikan

- a. Umpan balik segera
- b. Kesempatan untuk mempelajari aneka sasaran belajar yang disukai
- c. Kesempatan untuk belajar pada berbagai tingkat pembelajaran (taksonomi Bloom)

2.1.4.6 Menciptakan lingkungan belajar yang dapat meningkatkan ketrampilan berpikir kritis dan memecahkan masalah

2.1.4.7 Meningkatkan motivasi dan kepuasan mahasiswa, interaksi mahasiswa-mahasiswa, dan interaksi mahasiswa-dosen/ instruktur

Kerugian :

2.1.4.8 Membutuhkan perencanaan dan sumber daya yang sangat besar:

- a. Pembuatan skenario, meliputi masalah, kasus, situasi
- b. Penyediaan sumberdaya untuk mahasiswa, misal, ruang diskusi, literatur, perpustakaan tradisional maupun *e-library*, narasumber, tenaga profesional di bidangnya

2.1.4.9 Membutuhkan komitmen untuk menjalankan PBL, dan kesediaan dosen untuk menghargai pengetahuan, pengalaman, dan ketrampilan yang diperoleh mahasiswa selama proses pembelajaran

2.1.4.10 Memerlukan perubahan paradigma:

- a. Pergeseran dari fokus dari “apa yang diajarkan dosen” (*teacher-centered*) menjadi “apa yang dipelajari mahasiswa” (*student-centered*)

- b. Perubahan pandangan dosen sebagai “pakar” yang berperan sebagai “bank pengetahuan”
- c. melalui kuliah dan peragaan di kelas, menjadi dosen sebagai “fasilitator” atau “tutor” pembelajaran.

2.1.5 Prinsip Pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*)

Sebagai strategi pembelajaran, PBL dibangun atas empat prinsip pembelajaran modern yaitu pembelajaran yang konstruktif, mandiri, kolaboratif dan kontekstual (Dolmans, dikutip dalam Romauli, 2009). Konstruktif adalah proses aktif dalam memahami, dimana seseorang secara aktif membangun dan mengatur pengetahuannya sendiri (Dolmans dan Savery, dikutip dalam Romauli, 2009). Mandiri atau *selfdirected learning* merupakan proses dimana seseorang memainkan peran aktif dalam belajarnya sendiri dengan atau tanpa bantuan orang lain (Dolmans dan kocaman, dikutip dalam Romauli, 2009). Kolaboratif merupakan proses interaksi dari beberapa orang yang menghasilkan efek positif (Subramaniam dan Dolmans, dikutip dalam Romauli, 2009). Sedangkan, pembelajaran kontekstual berarti belajar sesuai dengan konteks kehidupan nyata sehingga sesuai dengan keperluan di masa mendatang (Subramaniam dan Dolmans, dikutip dalam Romauli, 2009).

2.1.6 Penilaian Dalam PBL (*Assessment in PBL*)

Penelitian-penelitian menunjukkan bahwa ketika tes standar digunakan, siswa yang menggunakan metode PBL umumnya tidak mendapatkan skor yang baik seperti siswa yang diajarkan dengan pengajaran tradisional (Grady, 2004). Namun, ketika penilaian non-standar diterapkan, siswa yang menggunakan PBL

setidaknya sama bagusnya dengan siswa yang lain (Vernon & Blake, dikutip dalam Grady, 2004) dan ketika memperhitungkan masalah retensi jangka panjang, siswa dengan PBL melakukannya dengan lebih baik (Farnsworth, dikutip dalam Grady, 2004). Oleh sebab itu dilakukan penilaian tersendiri dalam metode PBL.

2.1.7 Macam-Macam Penilaian Dalam PBL (*Assessment in PBL*)

2.1.7.1 *Peer dan Self Assessment*

Penggunaan *self* dan *peer assessment* secara sendiri-sendiri ataupun kombinasi antara keduanya dapat dilakukan untuk penilaian formatif. Kombinasi penggunaan *self assessment* dan *peer assessment* untuk penilaian formatif akan lebih meningkatkan efektifitas penilaian (Zulharman, 2007).

Di dalam *peer assessment*, siswa melakukan penilaian terhadap rekan dalam timnya. Siswa bisa mengevaluasi rekan dalam timnya dan dapat diikutkan dalam mengevaluasi performa final dari rekannya dalam kelas (Mansoor, 1997).

Sedangkan, *Self assessment* adalah sebuah proses dimana pelajar memiliki tanggung jawab untuk menilai hasil belajarnya sendiri (Zulharman, 2007).

2.1.7.2 *Team Presentations*

Presentasi tim ini dipakai di berbagai institusi yang menggunakan metode PBL, diantaranya adalah *Northern Arizona University College of Education*, *University of Maryland School of Pharmacy*, *Cornell medical college*, dan banyak lagi (Grady, 2004). Ini dilakukan dengan cara presentasi kepada tim yang lain kemudian dibandingkan dan dikritik oleh rekannya (yang juga melakukan presentasi) dan juga fasilitator (Grady, 2004).

2.1.7.3 Learning Journal

learning journal ini ditujukan bagi siswa guna merekam secara tertulis refleksi tentang pembelajaran. Kegiatan menulis ini membantu untuk mengorganisir pikiran dan memfasilitasi pemahaman (Grady, 2004).

Logs Book adalah salah satu bentuk *learning journal* yang digunakan dalam proses pembelajaran. Para siswa diminta untuk menggambarkan kembali tentang pengalaman belajar yang telah mereka alami berupa kelebihan, kekurangan dan seberapa jauh hasil yang telah dicapai (Zulharman, 2007).

2.1.7.4 Tests and Quizzes

Tes merupakan salah satu upaya pengukuran terencana yang digunakan oleh guru untuk mencoba menciptakan kesempatan bagi siswa dalam memperlihatkan prestasi mereka yang berkaitan dengan tujuan yang telah ditentukan (Calongesi, 1995, dikutip dalam Wulan).

2.1.7.5 Observasi Diskusi Siswa

Fasilitator memandu siswa melalui praktek-praktek yang berulang-ulang dalam penalaran dan memberikan dorongan dan nasihat tentang bagaimana meningkatkan kemampuan mereka untuk melakukan belajar secara mandiri. Kemudian dengan observasi, fasilitator dapat mengamati siswa bekerja melalui proses ini dan dapat merumuskan penilaian tentang siswa memahami berdasarkan keterlibatan mereka dengan proses belajar misalnya mendefinisi masalah, identifikasi *learning issues*, membaca, berdiskusi, melakukan tes teori dan kemungkinan solusi (Grady, 2004).

2.2 Evaluasi Pendidikan

2.2.1 Definisi

Dalam pendidikan, ada awalnya pengertian evaluasi pendidikan selalu dikaitkan dengan prestasi belajar siswa. Definisi yang pertama dikembangkan oleh Ralph Tyler. Ahli ini mengatakan bahwa evaluasi merupakan sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana, dalam hal apa, dan bagian mana tujuan tercapai. Jika belum, bagaimana yang belum dan apa sebabnya. Definisi ini diperluas oleh dua ahli lain, yakni Cronbach dan Stufflebeam. Tambahan definisi tersebut adalah bahwa proses evaluasi bukan sekedar mengukur sejauh mana tujuan tercapai, digunakan untuk membuat keputusan (Arikunto, 2001).

2.2.2 Tujuan atau Fungsi Penilaian

Menurut Arikunto (2001), dengan diketahuinya makna dari penilaian, maka dapat dikatakan bahwa fungsi penilaian adalah sebagai berikut :

a. Penilaian berfungsi selektif.

Dengan cara penilaian guru mempunyai cara untuk mengadakan seleksi atau penilaian terhadap siswanya.

b. Penilaian berfungsi diagnostik.

Apabila alat yang digunakan dalam penilaian cukup memenuhi syarat, maka dengan melihat hasilnya guru dapat mengetahui kelemahan siswa. Disamping itu akan diketahui pula sebab-sebab kelemahan itu. Jadi dengan mengadakan penilaian guru sebenarnya melakukan diagnosis kepada siswanya.

c. Penilaian berfungsi sebagai penempatan

Setiap siswa sejak lahir telah membawa bakat sendiri-sendiri sehingga belajar akan lebih efektif jika di sesuaikan dengan pembawaan yang ada. Untuk dapat menentukan dengan pasti kelompok mana yang sesuai dengan kemampuan siswa, maka digunakan suatu penilaian.

d. Penilaian berfungsi sebagai pengukur keberhasilan.

Fungsi ini dimaksudkan untuk mengetahui suatu mana suatu program berhasil diterapkan kepada siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa penilaian berfungsi sebagai alat ukur keberhasilan dalam proses belajar.

2.2.3 Bentuk-Bentuk Tes

Menurut Arikunto (2001), terdapat dua macam test, yaitu tes subyektif dan tes obyektif.

2.2.3.1 Tes Subyektif

Secara umum soal subyektif adalah pertanyaan yang menuntut peserta didik menjawab dalam bentuk menguraikan, menjelaskan, mendiskusikan, membandingkan, memberikan alasan, dan bentuk lain yang sejenis sesuai dengan tuntutan pertanyaan dengan menggunakan kata-kata dan bahasa sendiri. Jumlah soal-soal bentuk subyektif biasanya tidak banyak, hanya sekitar 5-10 buah soal dalam waktu kurang lebih 90-120 menit. Soal-soal bentuk ini menuntut kemampuan peserta didik untuk dapat mengorganisir, menginterpretasi, dan menghubungkan pengertian-pengertian yang telah dimiliki.

2.2.3.2 Tes Obyektif

Tes objektif adalah tes yang dalam pemeriksaannya dapat dilakukan secara objektif (Arikunto, 1995 : 165). Karena sifatnya yang objektif maka

penkorannya dapat dilakukan dengan bantuan mesin. Soal ini tidak memberi peluang untuk memberikan penilaian yang bergradasi karena dia hanya mengenal benar dan salah. Apabila respons siswa sesuai dengan jawaban yang dikehendaki maka respons tersebut benar dan biasa diberi skor 1. Apabila kondisi yang terjadi sebaliknya, maka respons siswa salah dan biasa diberi skor 0. Jawaban siswa bersifat mengarah kepada satu jawaban yang benar (*convergence*).

Merujuk kepada berbagai pendapat tentang tes objektif dapat diambil kesimpulan bahwa tes objektif adalah tes yang semua informasi yang diperlukan peserta tes untuk memberikan respon telah disediakan oleh penyusun tes, sehingga peserta tes tinggal memilihnya. Jawaban yang berupa pilihan bersifat deterministik, sehingga hanya ada dua kemungkinan kebenaran jawaban – benar atau salah.

2.2.3.2.1 Macam-Macam Tes Objektif

2.2.3.2.1.1 Bentuk Tes Benar Salah (*True-False Test*)

Tes benar salah adalah bentuk tes yang mengajukan beberapa pernyataan yang bernilai benar atau salah. Biasanya ada dua pilihan jawaban yaitu huruf B yang berarti pernyataan tersebut benar dan S yang berarti pernyataan tersebut salah. Tugas peserta tes adalah menentukan apakah pernyataan tersebut benar atau salah.

Contoh salah satu tes bentuk uraian adalah :

B S : Ibukota Peru berjumlah lima buah.

B S : Manado adalah Ibukota propinsi Sulawesi Utara

2.2.3.2.1.1 Kelebihan dan Kelemahan Tes Benar Salah:

Kelebihan tes benar salah adalah sebagai berikut :

- a) Dapat mencakup bahan yang luas dan tidak memakan tempat yang banyak
- b) Mudah dalam penyusunannya
- c) Petunjuk mengerjakannya mudah dimengerti
- d) Dapat digunakan berkali-kali
- e) Objektif
- f) Praktis

Kelemahan tes benar salah adalah sebagai berikut :

- a) Banyak masalah yang tidak dapat dinyatakan hanya dengan kemungkinan benar atau salah
- b) Reliabilitasnya rendah
- c) Hanya dapat mengungkapkan daya ingat dan pengenalan kembali

2.2.3.2.1.2 Bentuk Pilihan Ganda (*Multiple Choice Test*)

Tes pilihan ganda merupakan tes yang menggunakan pengertian/ pernyataan yang belum lengkap dan untuk melengkapinya maka kita harus memilih satu dari beberapa kemungkinan jawaban benar yang telah disiapkan.

Apabila dilihat konstruksinya maka tes pilihan ganda terdiri dari dua hal pokok yaitu stem atau pokok soal dengan 4 atau 5 alternatif jawaban. Satu di antara alternatif jawaban tersebut adalah kunci jawaban. Alternatif jawaban selain kunci disebut dengan pengecoh (*distractor*). Semakin banyak alternatif jawaban yang ada (misalnya 5) maka probabilitas menebaknya akan semakin kecil

2.2.3.2.1.2.1 Kelebihan dan Kelemahan Bentuk Pilihan Ganda (*Multiple Choice Test*)

Kelebihan bentuk pilihan ganda adalah sebagai berikut :

- a) Dapat menguji pemahaman dengan cepat dalam grup besar.
- b) Digunakan untuk mendapatkan *feedback* yang cepat
- c) Dapat diskor dengan otomatis
- d) Dapat disimpan pada bank soal dan bisa digunakan kembali ketika dibutuhkan.

Kelemahan bentuk pilihan ganda adalah sebagai berikut :

- a) Membutuhkan waktu lama dalam penyusunan
- b) Hanya menguji pengetahuan dan *recall* saja
- c) Tidak bisa menguji kemampuan untuk menganalisa
- d) Tidak bisa menguji kreativitas
- e) Mendorong siswa untuk belajar secara superfisial (Robert, 2006).

2.2.3.2.1.3 Menjodohkan (*Matching Test*)

Menjodohkan terdiri atas satu sisi pertanyaan dan satu sisi jawaban, setiap pertanyaan mempunyai jawaban pada sisi sebelahnya. Siswa ditugaskan untuk memasangkan atau mencocokkan, sehingga setiap pertanyaan mempunyai jawaban yang benar.

2.2.3.2.1.3.1 Kelebihan dan Kelemahan Bentuk Menjodohkan (*Matching Test*)

Kelebihan bentuk menjodohkan (*matching test*) adalah sebagai berikut :

- a) Dipergunakan untuk menilai bermacam-macam hal, misalnya: problem dan penyelesaiannya, sebab akibat, istilah dan definisinya, dsb.

- b) Relatif mudah disusun
- c) Jika disusun dengan baik, maka faktor menerka-nerka dapat dihilangkan
- d) Dapat dinilai dengan mudah, cepat dan objektif.

Kelemahan bentuk menjodohkan (*matching test*) adalah sebagai berikut :

- a) Sukar menyusun test jenis ini yang benar-benar baik
- b) Untuk menilai ingatan saja
- c) Pengarahan jawaban sering terjadi
- d) Memakan banyak waktu dan tenaga untuk menyusunnya.

2.2.3.2.1.4 Tes Isian (*Complementary Test*)

Tes isian terdiri dari kalimat yang dihilangkan (diberi titik-titik). Bagian yang dihilangkan ini yang diisi oleh peserta tes merupakan pengertian yang diminta agar pernyataan yang dibuat menjadi pernyataan yang benar. Contoh:

1. Yang merupakan nama asli dari Sultan Hamengkubuwono X adalah
2. Para filsuf zaman modern menegaskan bahwa pengetahuan tidak berasal dari kitab suci atau ajaran agama, tidak juga dari para penguasa, tetapi dari diri manusia sendiri. Namun tentang aspek mana yang berperan ada beda pendapat. Aliran beranggapan bahwa sumber pengetahuan adalah rasio: kebenaran pasti berasal dari rasio (akal). Aliran, sebaliknya, meyakini pengalamanlah sumber pengetahuan itu, baik yang batin, maupun yang inderawi.

2.2.3 Sistem Evaluasi di PSPDG FKUB

Menurut pedoman pendidikan PSPDG FKUB, evaluasi dalam kurikulum berbasis kompetensi dengan metode PBL yang digunakan di PSPDG FKUB

meliputi elemen hasil pembelajaran yaitu pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh oleh mahasiswa, proses dan sikap mahasiswa selama proses pembelajaran.

Teknik penilaian pengetahuan/hasil belajar mahasiswa :

a) Ujian Tertulis

Kegiatan penilaian pengetahuan/hasil belajar mahasiswa dilakukan melalui ujian tertulis. Ujian tertulis dibuat dalam format MCQ (*Multiple Choice Question*). Ujian tertulis akan dilaksanakan setiap akhir Blok. Ujian dilakukan sesuai dengan jadwal kegiatan yang disusun oleh tim blok.

b) Ujian Skills

Ujian Skills dilakukan setelah berakhirnya pembelajaran keterampilan klinis pada Skill's Lab. Ujian ini dilakukan untuk menilai pencapaian kemampuan keterampilan klinis mahasiswa setiap blok. Materi yang diujikan meliputi keterampilan klinis yang diajarkan pada masing-masing blok sesuai dengan tema blok tersebut.

c) OSCE

OSCE adalah sebuah metode penilaian keterampilan klinis yang dapat menilai kompetensi keterampilan klinis mahasiswa secara objektif dan terstruktur. Ujian OSCE dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu setiap akhir Blok 7 dan Blok 14. Materi keterampilan klinis yang diujikan meliputi keseluruhan pembelajaran keterampilan klinis mulai Blok 1-7 dan Blok 8-14.

d) Penilaian Proses Pembelajaran dan Sikap

Penilaian ini meliputi proses berlangsungnya Diskusi Kelompok PBL. Penilaian proses pembelajaran dan sikap yang terjadi dalam Diskusi Kelompok PBL menggunakan prinsip penilaian PBL (*Assessment in PBL*), yaitu peer dan self

assessment, tes skenario, *Learning journal* (dengan pembuatan *logbook*), dan observasi yang dilakukan oleh fasilitator.

2.2.3.1 Sistem Penilaian di PSPDG FKUB

Sistem pemberian nilai berdasarkan acuan universitas Brawijaya dalam nilai angka mutu, huruf mutu, bobot dan sebutan adalah sebagai berikut :

Tabel 2.1 Sistem Penilaian

Kisaran Angka	Huruf Mutu	Bobot
>80 – 100	A	4
>75 – 80	B+	3,5
>69 – 75	B	3
>60 – 69	C+	2,5
>55 – 60	C	2
>50 – 55	D+	1,5
>44 – 50	D	1
0 – 44	E	0

catatan :

- kelulusan tutorial PBL : C
- kelulusan *Reinforcement* : C
- kelulusan Skills Lab : B+

2.2.3.2 Pembobotan Nilai PBL Akhir Blok

Pembobotan nilai PBL yang dilakukan di PSPDG FKUB adalah sebagai berikut :

Tabel 2.2 Pembobotan nilai PBL

No.	Penilaian	Jenis	Bobot
1.	Pengetahuan 80%	-Ujian - <i>Reinforcement</i> -Tes skenario	70% 20% 10%
2.	Proses 20%	-Proses dan sikap ketika DK - Laporan DK	80% 20%

Catatan :

1. Elemen penilaian proses dan sikap ketika DK meliputi elemen: Persiapan, Partisipasi, Komunikasi, Berpikir Kritis, dan Profesionalisme.
2. Nilai *Reinforcement* harus > 55
3. Nilai tes skenario harus ≥ 70
4. Apabila tidak ada penilaian *reinforcement* dalam blok maka nilai ujian 90%
5. Nilai K ditulis pada akhir blok, apabila *reinforcement* ≤ 55

