

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pandemi *Coronavirus Disease-2019* yang disebabkan oleh virus *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus-2* telah menjadi peristiwa yang mengancam kesehatan masyarakat dan menarik perhatian dunia (Yanti *et al.*, 2020). Kejadian *COVID - 19* pertama di Indonesia terjadi pada 2 Maret 2020, dan terus bertambah sampai menewaskan 6,9 juta jiwa di seluruh dunia dan berakhir pada 5 Mei 2023. (Sari, Sulistyani and Pertiwi, 2020). Menurut data Tim Gugus Tugas *COVID-19* Republik Indonesia per 12 September 2021, tercatat kasus terkonfirmasi *COVID-19* mencapai 4.167.511 kasus, jumlah kasus aktif mencapai 109.869 orang, dan jumlah kematian mencapai 138.889 orang. Daerah Sumatera Utara, per tanggal 12 Februari 2022 tercatat 1,749 kasus terkonfirmasi positif dan 92 meninggal dunia. Sementara pada wilayah Kota Medan tercatat 6.114 terkonfirmasi dan 861 meninggal dunia (Dinkes Sumut, 2022). Berdasarkan data tersebut, masyarakat dihimbau untuk segera melakukan tindakan deteksi dini guna mengetahui infeksi dan pencegahan penyebaran *COVID-19*. Sebagian besar spesies yang terinfeksi oleh virus ini, yang memiliki ukuran sangat kecil sekitar 120-160 nm, termasuk kelelawar dan unta. Penularan dari manusia ke manusia saat ini merupakan cara utama penularan, yang menyebabkan virus ini sering menyebar (Susilo *et al.*, 2020).

Pandemi *COVID-19* telah menyebabkan seluruh sekolah harus melaksanakan kegiatan pembelajaran yang biasanya secara tatap muka menjadi pembelajaran secara daring. Mahasiswa harus siap untuk berpartisipasi dalam pembelajaran *online* sepanjang proses pembelajaran jarak jauh, karena pembelajaran jarak jauh secara signifikan membatasi penggunaan pembelajaran campuran, yang menggabungkan pendekatan pengajaran *online* dan *offline*. Meskipun pembelajaran *online* telah diimplementasikan, teknologi informasi terbukti membantu proses pembelajaran mahasiswa. Namun, hal ini juga

menimbulkan sejumlah kendala bagi mahasiswa. Proses adaptasi secara langsung diperlukan untuk mengatasi salah satu masalah dalam adopsi mendadak ini (Sodiq, 2021).

Pendidikan kedokteran di Indonesia juga terdampak oleh epidemi *COVID-19* karena pembelajaran tatap muka tidak mungkin dilakukan antara tahun 2020 dan 2021, saat pandemi mencapai puncaknya. Menurut beberapa pengumuman, per tanggal 10 Maret 2020, mahasiswa belum siap untuk pembelajaran online, yang menghambat kelancaran proses pembelajaran *online* (Megawanti, Megawati, dan Nurkhafifah, 2020).

Beberapa tantangan yang dihadapi mahasiswa dalam menerapkan sistem pembelajaran *online*, baik dari segi penggunaan maupun infrastruktur dan dukungan (Setiawan, 2021). Menurut penelitian yang dilakukan oleh Ni'mah (2016), masalah dalam program pembelajaran *online* dan jarak jauh melibatkan berbagai hal seperti akses internet yang buruk, pemadaman listrik, dan kurangnya komitmen dari orangtua dan mahasiswa. Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sumatera Utara memberikan pembelajaran *online* pada seluruh mata pelajaran dari Maret 2020 hingga Februari 2021. Mulai Maret 2021, tepatnya pada semester genap tahun akademik 2020-2021, diterapkan metode pembelajaran campuran, di mana sesi tutorial dan perkuliahan dilakukan secara daring, sementara pembelajaran keterampilan dilakukan secara tatap muka.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik melakukan penelitian mengenai Hubungan persepsi dalam pembelajaran daring dengan motivasi belajar mahasiswa FK UISU tahun 2021 dengan melibatkan semua angkatan mahasiswa tahap akademik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah penelitian ini “Hubungan persepsi dalam pembelajaran daring dengan motivasi belajar mahasiswa FK UISU tahun 2021”

1.3 Hipotesis Penelitian

Terdapat hubungan antara persepsi dalam pembelajaran daring dengan motivasi belajar mahasiswa FK UISU tahun 2021.

1.4 Tujuan Penelitian

1.4.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui Hubungan persepsi dalam pembelajaran daring dengan motivasi belajar mahasiswa FK UISU tahun 2021.

1.4.2 Tujuan Khusus

1. Untuk mengetahui Hubungan persepsi dalam pembelajaran daring dengan motivasi belajar mahasiswa FK UISU tahun 2021. Untuk mengetahui tingkat persepsi mahasiswa
2. Untuk mengetahui rata rata motivasi belajar mahasiswa dalam pembelajaran daring
3. Untuk mengetahui Hubungan persepsi dalam pembelajaran daring dengan motivasi belajar mahasiswa FK UISU tahun 2021

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Universitas

Untuk mengetahui persepsi dalam pembelajaran daring dengan motivasi belajar mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sumatera Utara

2. Bagi Mahasiswa

Untuk memberikan informasi terhadap mahasiswa tentang persepsi dalam pembelajaran daring dengan motivasi belajar mahasiswa nya.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai data dasar untuk penelitian mengenai hubungan persepsi dalam pembelajaran daring dengan motivasi belajar mahasiswa pada penelitian selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Belajar

2.1.1 Definisi Belajar

Menurut Hakim (2005), belajar adalah proses transformasi kepribadian seseorang. Transformasi ini tampak sebagai peningkatan baik dalam jumlah maupun kualitas perilaku, termasuk peningkatan kemampuan, kapasitas berpikir, sikap, keterampilan, dan pemahaman.

Belajar adalah suatu proses yang lebih komprehensif yang melibatkan pengalaman daripada sekadar mengingat atau menghafal. Ketika siswa aktif berpartisipasi atau mengalami proses belajar, hal itu menjadi lebih berhasil. Pendidikan dipandang sebagai suatu proses daripada sekadar produk atau tujuan (Hamalik, 2019).

2.1.2 Metode Belajar

Belajar tidak terjadi melalui "sihir" atau ilusi. Sebaliknya, itu adalah suatu proses yang memerlukan pertimbangan yang cermat terhadap sejumlah faktor, termasuk penggunaan berbagai teknik dan media pembelajaran. Berbagai pendekatan digunakan berdasarkan tujuan pembelajaran, yang dapat mencakup keterampilan, emosional, atau kognitif.

2.1.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Terdapat dua faktor yang mempengaruhi belajar berupa:

1. Faktor Intrinsik

Variabel ekstrinsik dan intrinsik adalah dua kelompok elemen yang dapat dibagi-bagi dalam mempengaruhi pembelajaran (Setiawan, 2021).

1) Faktor Fisiologis

Keadaan fisik yang ada di dalam seseorang terkait dengan pertimbangan fisiologis. Ini melibatkan fungsi dan tonus tubuh (Setiawan, 2021).

a. Keadaan tonus tubuh

Tingkat kesehatan dan kebugaran fisik seseorang merupakan faktor yang berkontribusi pada kondisi tonus tubuh mereka. Pembelajaran dipengaruhi positif oleh tubuh yang sehat dan bugar. Sebaliknya, kegiatan pembelajaran dapat terhambat oleh tubuh yang lemah atau tidak terlatih. Oleh karena itu, proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kondisi tonus tubuh (Setiawan, 2021).

b. Keadaan fungsi jasmani

Cara tubuh berfungsi dapat memengaruhi bagaimana seseorang belajar. Ini terkait dengan bagaimana organ-organ indera manusia berfungsi. Kemampuan seseorang untuk belajar difasilitasi oleh organ-organ inderanya yang berfungsi dengan baik. Organ-organ indera berfungsi sebagai titik masuk pengetahuan seseorang selama proses pembelajaran (Setiawan, 2021).

2) Faktor psikologis

Variabel psikologis terkait dengan keadaan mental individu. Meskipun ada banyak variabel psikologis yang dapat memengaruhi pembelajaran, yang utama adalah bakat, minat, dorongan, kecerdasan, dan kesiapan.

a. Kecerdasan atau intelegensi

Vernon (2018) mendefinisikan kecerdasan sebagai kapasitas untuk mengenali hubungan bermakna antara konsep-konsep dan kemampuan untuk menerapkan hubungan-hubungan ini pada konteks-konteks baru. Proses pembelajaran umumnya lebih mudah bagi siswa yang cerdas. Sebaliknya, siswa yang rendah kecerdasannya mungkin mengalami kesulitan dalam proses belajar (Rahmawati, 2016). Namun, karena ada begitu banyak variabel lain yang dapat mempengaruhi hasil pembelajaran, anak-anak dengan IQ tinggi

tidak selalu memiliki hasil pembelajaran yang baik (Sundari, 2019).

b. Motivasi

Sebagai motivator utama bagi siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pendidikan, motivasi adalah komponen penting dalam proses pembelajaran. Motivasi siswa dapat digunakan untuk memantau pencapaian tujuan pembelajaran. Tingkat motivasi seseorang memiliki dampak signifikan pada hasil pembelajaran. Hasil pembelajaran siswa akan lebih baik jika mereka sangat termotivasi. Siswa yang sangat termotivasi menunjukkan ketekunan dan keuletan dalam upaya akademis mereka. Di sisi lain, peserta didik yang kurang termotivasi mungkin mengalami kesulitan dalam belajar (Nurjan, 2016).

c. Minat

Minat adalah keinginan atau daya tarik individu terhadap suatu hal. Minat sangat berdampak terhadap efektivitas pembelajaran sangat besar. Keterlibatan siswa dalam kegiatan dapat menciptakan lingkungan yang kondusif untuk pembelajaran. Kurangnya minat siswa dalam proses pembelajaran dapat menyebabkan tantangan belajar. Seseorang mungkin tidak bersedia untuk berpartisipasi dalam suatu kegiatan jika mereka tidak memiliki minat (Aritonang, 2018).

d. Bakat

Menurut Asrori, bakat adalah kemampuan bawaan untuk memahami informasi dan keterampilan umum dan khusus. Setiap orang memiliki bakat unik. Ketika materi pembelajaran relevan dengan bakat dan minat seseorang, hal itu akan menarik minat mereka lebih banyak. Untuk keberhasilan suatu keterampilan, diperlukan latihan, pendidikan, pengalaman, dan dorongan (Nurjan, 2016).

e. Kesiapan

Bersiap untuk merespon atau memberikan solusi terhadap suatu keadaan tertentu dikenal sebagai kesiapan. Kualitas proses pembelajaran ditentukan oleh kesiapan pembelajar untuk belajar. Kesiapan pembelajar untuk belajar menentukan apakah proses pembelajaran berhasil atau tidak. Siswa yang siap belajar akan berhasil secara akademis, memengaruhi hasil pembelajaran. Sebaliknya, siswa yang kurang siap untuk belajar biasanya tampil lebih buruk secara akademis (Mudjino, 2019).

2. Faktor Ekstrinsik

Faktor-faktor yang berada di luar individu dikenal sebagai ekstrinsik. Ada tiga jenis variabel eksternal yang memengaruhi pembelajaran: sekolah, masyarakat, dan keluarga.

1) Faktor keluarga

Institusi terkecil dalam kehidupan masyarakat adalah keluarga. Tanggung jawab setiap anggota keluarga memiliki dampak besar pada pendidikan seseorang. Seseorang menerima pendidikan dan petunjuk awal dari orang tua di keluarga. Kinerja seorang anak dalam pembelajaran dapat dipengaruhi oleh cara orang tua mengajar, dinamika dalam keluarga, lingkungan di rumah, dan status keuangan keluarga. Untuk memengaruhi proses pembelajaran anak secara positif, lingkungan keluarga harus aman, nyaman, dan damai (Sundari, 2019).

2) Faktor sekolah

Kemampuan seseorang untuk belajar sangat dipengaruhi oleh elemen-elemen sekolah selain pengaruh di rumah. Seseorang menerima pendidikan resmi mereka di sekolah. Strategi pengajaran, kurikulum, interaksi guru-murid, disiplin sekolah, mata pelajaran, jam sekolah, standar kurikulum, kondisi bangunan, strategi pengajaran, dan tugas rumah adalah contoh faktor-faktor sekolah (Sundari, 2019).

3) Faktor masyarakat

Faktor-faktor eksternal yang memiliki dampak setara pada proses pembelajaran adalah faktor-faktor masyarakat. Orang akan menyesuaikan diri dengan adat istiadat yang umum di lingkungan mereka. Kepribadian seseorang dapat dibentuk oleh masyarakat setempat mereka. Seseorang yang tinggal di lingkungan yang terdidik kemungkinan besar akan berhasil secara akademis. Rahmawati (2016).

2.2 Pembelajaran daring

Sebuah jaringan komputer yang menghubungkan dan mendukung prosedur pengajaran formal dan informal serta aktivitas pembelajaran dikenal sebagai lingkungan pembelajaran daring. Pembelajaran daring meliputi berbagai aplikasi dan proses seperti *computer based learning*, *web based learning*, *virtual classroom*, *virtual zoom*, dan aplikasi lainnya (Pransetyapri SE, 2018).

Kegiatan pembelajaran langsung digantikan dengan latihan pembelajaran ini. Infrastruktur dan sumber daya tambahan diperlukan untuk proses pembelajaran daring agar pembelajaran dapat terjadi. Ponsel pintar, laptop, PC, perangkat lunak, dan jaringan internet adalah beberapa alat dan infrastruktur tersebut (Dwi, 2020).

Awalnya, sistem pembelajaran yang memanfaatkan teknologi komputer berbasis internet disebut sebagai model pembelajaran daring. Ponsel pintar telah menggantikan peran PC dalam perkembangan terkini. Bahkan dalam situasi di mana ada jarak yang cukup besar antara guru dan murid, pembelajaran dapat terjadi kapan saja, di mana saja (Kuntarto, 2017).

Berdasarkan Surat Edaran Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran (*COVID-19*) yang dimana pembelajaran daring dilaksanakan dengan ketentuan berupa:

1. Tujuan pembelajaran daring/jarak jauh di rumah adalah memberikan pengalaman pendidikan yang berarti bagi siswa tanpa memberi tekanan untuk

menyelesaikan seluruh kurikulum agar dapat lulus atau naik kelas.

2. Pendidikan keterampilan hidup, termasuk informasi mengenai wabah *COVID-19*, mungkin menjadi subjek utama pembelajaran di rumah.
3. Aktivitas dan tugas pembelajaran di rumah dapat bervariasi antar siswa tergantung pada minat dan keadaan unik masing-masing. Ini termasuk mempertimbangkan perbedaan akses dan ketersediaan sumber daya pembelajaran.
4. Guru memberikan umpan balik kualitatif terhadap hasil kegiatan pembelajaran di rumah, tanpa memerlukan penilaian kuantitatif atau nilai.

2.3 Persepsi

2.3.1 Definisi Persepsi

Persepsi adalah reaksi instan (penerimaan) terhadap sesuatu atau cara seseorang menggunakan indranya untuk mendapatkan informasi. Seseorang menggunakan persepsi, yang berasal dari pengamatan, untuk menilai kebenaran dari apa yang mereka lihat. Sensasi, atau penerimaan indra terhadap masukan, adalah langkah pertama dalam proses pengamatan, yang berakhir dengan persepsi. Setelah itu, mencapai perhatian individu dan berlanjut ke otak, di mana baru kemudian individu menyadari fenomena yang disebut sebagai persepsi (Notoatmodjo, 2010).

Persepsi adalah salah satu proses psikologis utama yang memungkinkan manusia merespons berbagai elemen dan kejadian di sekitarnya. Istilah "persepsi" sangat luas dan mencakup elemen internal dan eksternal. Meskipun secara konseptual, semua definisi persepsi memiliki makna yang sama, berbagai spesialis memberikan arti yang berbeda. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, persepsi adalah reaksi instan (penerimaan) terhadap sesuatu. Ini adalah cara seseorang memperoleh pengetahuan khusus dari indranya. Menurut Sugihartono dkk., persepsi adalah proses di mana masukan yang mencapai organ indera manusia diterjemahkan oleh otak.

Berbagai sudut pandang berperan dalam persepsi manusia (Elda Jayanti, 2018). Beberapa orang memiliki pandangan baik terhadap sesuatu, sedangkan

orang lain mungkin memiliki pandangan negatif yang memengaruhi perilaku manusia yang tampak atau terlihat. Persepsi adalah aktivitas terpadu yang terjadi dalam diri seseorang dan merupakan proses pengorganisasian yang mengubah masukan menjadi sesuatu yang bermakna. Respons perseptual dapat berupa berbagai bentuk. Stimulus yang akan menimbulkan respons dari seseorang tergantung pada perhatian individu tersebut (Elda Jayanti, 2018).

2.3.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Persepsi

Persepsi bervariasi dari satu orang ke orang lain. Kerch dan Crutchfield mengategorikan terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi yaitu: (Syifa, 2012),

1. Faktor Fungsional

Elemen ini berasal dari kepentingan individu, *mood*, pelayanan yang diterima, dan pengalaman masa lampau mereka. Elemen-elemen ini umumnya bersifat individual dan subjektif. Persepsi dipengaruhi oleh respons individu terhadap rangsangan daripada jenis atau bentuk rangsangan itu sendiri.

2. Faktor Struktural

Faktor struktural berarti bahwa faktor-faktor tersebut timbul atau dihasilkan dari bentuk stimulus dan efek netral yang dihasilkan oleh sistem saraf individu. Ini lebih ke arah aspek biologis tubuh. Menurut psikolog Geslat, ketika manusia mempersepsi sesuatu, mereka cenderung memandangnya sebagai suatu keseluruhan. Meskipun stimulus yang diterima tidak lengkap, interpretasinya tetap konsisten sejalan dengan rangkaian stimulus yang dipersepsikan.

3. Faktor Situasional

Faktor ini erat kaitannya dengan bahasa nonverbal. Petunjuk proksemik, petunjuk kinesik, petunjuk wajah, dan petunjuk paralinguistik adalah beberapa faktor situasional yang memengaruhi persepsi.

4. Faktor Personal

Faktor ini meliputi pengalaman, latar belakang sosio-kultural, harapan, motivasi, dan kepribadian individu. Menurut Sobur (2003) dalam (Wanto

and Asha, 2020), persepsi dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu:

a. Harapan

Harapan melibatkan kemampuan secara umum, termasuk kemampuan menghasilkan strategi untuk mencapai tujuan dan motivasi untuk menggunakannya. Harapan positif untuk mencapai tujuan menjadi dasar harapan. Harapan akan menjadi lebih kuat jika didukung oleh tujuan yang berharga dan dapat dicapai daripada tujuan yang mustahil tinggi

b. Pengalaman

Proses pembelajaran melalui pengalaman menghasilkan informasi yang dapat ditingkatkan dan diperluas. Individu berpengalaman akan memberikan sumber pengetahuan dan wawasan tambahan

c. Masa Lampau

Saat ini dan masa depan sangat berbeda dengan masa lampau. Semua yang terjadi sebelum suatu saat tertentu disebut sebagai masa lampau.

d. Keadaan Mental

Aspek-aspek kondisi psikologis melibatkan kesehatan mental, *mood* emosional, perspektif tentang pengelolaan informasi, dan perilaku sosial pada manusia. Sangat penting untuk melihat psikologi sebagai komponen fundamental pada kesehatan manusia.

2.3.3 Proses Terjadinya Persepsi

Proses persepsi melibatkan (Notoatmodjo, 2012):

1. Proses Penerimaan Stimulus

Proses pertama dalam persepsi adalah menerima rangsangan atau data dari berbagai sumber melalui panca indera

2. Proses Seleksi Stimulus

Setelah diterima, stimulus atau data dipilih. Tidak mungkin menunjukkan semua data yang diterima. Untuk menghemat perhatian

yang digunakan, stimulus disaring dan dipilih untuk proses lebih lanjut.

3. Proses Organisasi

Stimulus yang diterima kemudian diorganisasikan dalam suatu bentuk tertentu.

4. Proses Interpretasi

Setelah menerima dan mengevaluasi rangsangan atau data, penerima kemudian menggunakan beberapa metode untuk menganalisis data tersebut. Dikatakan bahwa persepsi muncul setelah data yang disebutkan diinterpretasikan. Menurut logikanya, persepsi memberikan wawasan terhadap berbagai data dan informasi yang diperoleh.

5. Proses Pengecekan

Setelah menerima dan menafsirkan data, penerima melakukan beberapa langkah untuk memeriksa apakah interpretasinya akurat. Terkadang, dalam upaya untuk memastikan apakah interpretasi atau kesan itu akurat atau apakah ada informasi baru, proses pemeriksaan ini mungkin dilakukan terlalu cepat. Anda dapat memverifikasi informasi atau kesan ini dengan mendapatkan pandangan orang lain.

6. Proses Reaksi

Merupakan langkah terakhir dalam proses perseptual, yaitu merespons terhadap apa yang telah diserap. Hal ini sering dilakukan ketika seseorang terlibat dalam perilaku yang terkait dengan persepsinya (Notoatmodjo, 2012).

2.4 Metode Pembelajaran di Fakultas Kedokteran UISU

Fakultas Kedokteran menggunakan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK). KBK mengacu pada Standar Kompetensi Dokter Indonesia (SKDI) 2012. Fakultas Kedokteran menggunakan sistem blok berbeda dengan fakultas lain yang menggunakan Sistem Kredit Semester (SKS), terutama di Universitas Sumatera Utara (USU).

Menurut Hamzah B. Uno, teknik pembelajaran merujuk pada langkah-

langkah atau tahapan yang digunakan oleh instruktur dan siswa dalam melaksanakan tanggung jawab mereka dan berperan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Fakultas Kedokteran UISU menggunakan beberapa strategi pembelajaran berikut dalam kegiatan sehari-hari:

1. Kuliah

Dosen memberikan materi kuliah kepada kelompok sekitar 150 mahasiswa di dalam ruang kelas. Materi disampaikan dalam bentuk teori yang ditampilkan melalui slide presentasi PowerPoint.

2. Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-Based Learning/ PBL*) dalam Kelas

Salah satu metode dalam KBK adalah Pembelajaran Berbasis Masalah, suatu pendekatan pembelajaran aktif yang terkadang disebut sebagai berpusat pada mahasiswa (Lisiswanti, 2016). Pendekatan ini mendorong pemikiran kritis dan minat belajar dengan memberikan kasus kepada mahasiswa untuk didiskusikan. Satu kasus biasanya dibahas dalam dua pertemuan. Tutorial PBL menggunakan metode Seven Jumps untuk membagi mahasiswa menjadi kelompok sepuluh hingga dua belas orang, dengan seorang profesor sebagai fasilitator.

3. Pleno Pakar

Pleno Pakar merupakan kelanjutan dari pembelajaran PBL di mana hasil diskusi PBL dipresentasikan. Dosen yang memiliki keterkaitan dengan materi pembelajaran menjadi ahli.

4. Skills Lab

Pentingnya pembelajaran di lab keterampilan bagi mahasiswa kedokteran terletak pada pemenuhan kriteria kompetensi selama program sarjana. Tujuan dari pembelajaran di lab keterampilan adalah untuk mempersiapkan mahasiswa sebelum terlibat dalam interaksi langsung dengan pasien dalam pendidikan profesional. Pembelajaran di lab keterampilan dilaksanakan melalui penyelenggaraan pelatihan keterampilan medis yang terstruktur dan terencana dengan baik. Berbagai metode digunakan, termasuk latihan bersama teman sejawat,

menggunakan manekin, dan berinteraksi dengan pasien simulasi (Widyandana, 2013).

5. Praktikum Laboratorium

Dilaksanakan berdasarkan blok yang sedang berjalan. Dalam praktikum laboratorium, mahasiswa dibagi menjadi beberapa kelas, sekitar 40 mahasiswa dan satu dosen dalam satu kelas.

Penggunaan pembelajaran jarak jauh adalah salah satu cara yang dipengaruhi oleh *COVID-19* terhadap strategi pembelajaran Fakultas Kedokteran UISU. Dalam pembelajaran jarak jauh, kelompok belajar berada di tempat yang berbeda dan berkomunikasi satu sama lain menggunakan teknologi komunikasi (Holden & Westfall, 2008). Untuk memfasilitasi interaksi dan komunikasi antara mahasiswa dan pengajar, teknologi sangat penting. Alat-alat saat ini seperti simulasi komputer, podcast, tayangan slide, dan video dapat membantu pengajar dalam mendukung pembelajaran dan pelatihan mahasiswa (Goh & Sandars, 2020).

E-learning, atau pembelajaran daring, pembelajaran berbasis web, atau pembelajaran berbasis internet, adalah proses pembelajaran berbasis elektronik yang menggunakan internet (Ellaway, R. & Masters, K., 2008). Penggunaan sumber daya pembelajaran *online* selama pandemi bertujuan untuk mempercepat proses pembelajaran.

2.5 Motivasi Belajar

2.5.1 Definisi Motivasi Belajar

Kata "motif," yang mengimplikasikan sesuatu yang bergerak, adalah asal-usul kata "motivasi." Rangsangan, dorongan, atau kekuatan lain yang memulai perilaku disebut sebagai motif dalam arti yang lebih luas (Puspita, 2017). Motivasi seseorang adalah apa yang mendorong mereka untuk melakukan tindakan tertentu dengan niat mencapai tujuan yang ditentukan (Uno, 2008). Definisi motivasi adalah segala sesuatu yang bertindak sebagai katalis atau pendorong untuk membantu seseorang mencapai tujuan tertentu.

Motivasi melibatkan penyelidikan tentang faktor-faktor yang mendorong

individu untuk mencapai tujuan, menjaga ketertarikan mereka terhadap tujuan tersebut, serta membantu mereka dalam menyelesaikan tugas. Oleh karena itu, konsep motivasi mencakup keinginan untuk bertindak, arah tindakan (pilihan yang dibuat), intensitas tindakan (usaha dan ketekunan), dan akhirnya pencapaian atau kinerja yang sebenarnya (Pintrich, 2003). Pembelajaran dan motivasi saling terkait. Motivasi seseorang memengaruhi proses pembelajaran mereka; mereka termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan pendidikan. Winkel menjelaskan ini dengan mendefinisikan motivasi belajar sebagai kekuatan penggerak mental bersama di dalam siswa yang menciptakan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar untuk mencapai suatu tujuan (Winkel, 2005). Siswa yang termotivasi akan lebih cenderung berpartisipasi dalam kegiatan belajar, memilih jalur tindakan mereka, dan mengambil langkah-langkah yang sesuai untuk mencapai tujuan mereka (Sadirman, 2011).

Beberapa penelitian telah menunjukkan efek positif motivasi pada proses pembelajaran mahasiswa kedokteran (Sary, 2015). Mahasiswa kedokteran yang lebih termotivasi untuk belajar lebih cenderung belajar dengan baik dan melanjutkan studi mereka dengan baik serta berprestasi dengan baik (Pelaccia & Viau, 2017)

Penelitian dari Fakultas Kedokteran Universitas Lampung menunjukkan bahwa mahasiswa tingkat pertama memiliki tingkat keinginan belajar yang tinggi (Pusphita, 2017). Menurut penelitian dari Fakultas Kedokteran Universitas Samratulangi, 87,5% mahasiswa di sana memiliki keinginan yang kuat untuk belajar (Umboh dkk, 2016).

2.5.2 Jenis-Jenis Motivasi Belajar

Dilihat dari asalnya, motivasi dalam pembelajaran dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu motivasi internal dan motivasi eksternal

1. Motivasi Intrinsik

Motivasi yang berasal dari dalam diri individu tanpa bergantung pada faktor eksternal dikenal sebagai motivasi intrinsik. Motivasi ini dapat muncul tanpa adanya rangsangan dari luar. Motivasi intrinsik memungkinkan siswa berpartisipasi dalam kegiatan pendidikan tanpa

tekanan dari luar. Kegiatan pembelajaran dilakukan untuk memahami dan menangkap nilai-nilai yang terkandung dalam materi, bukan untuk tujuan pengakuan, hadiah, atau nilai tinggi. Karena mereka melihat pembelajaran sebagai keputusan yang disengaja, siswa yang memiliki motivasi seperti ini merasa lebih mudah untuk belajar sendiri (Puspitha, 2017).

Menurut Stipek (2002), terdapat tiga elemen utama dari motivasi intrinsik: keyakinan dalam kemampuan untuk menyelesaikan tugas, rasa ingin tahu tentang aktivitas baru dan menantang, serta otonomi dalam menyelesaikan tugas. Selain itu, keinginan, harapan, dan minat adalah contoh elemen yang dapat memengaruhi motivasi intrinsik (Taufik, 2007). Ketika inspirasi berasal dari dalam diri, itu biasanya menghasilkan dorongan yang lebih kuat dibandingkan dengan sumber luar.

2. Motivasi Ekstrinsik

Tujuan dari motivasi ekstrinsik adalah pembelajaran itu sendiri, dan motivasi ini diciptakan sebagai hasil dari faktor-faktor luar seperti orang lain atau lingkungan sekitar. Motivasi ekstrinsik dapat dipicu oleh berbagai faktor, seperti dukungan positif dari keluarga, imbalan finansial seperti uang, bonus, penghargaan, serta pengakuan berupa pujian dan apresiasi. Faktor lain yang dapat menjadi pemicu motivasi ekstrinsik melibatkan kompensasi seperti gaji tinggi, insentif, peluang pekerjaan, dan sebagainya. Kesiapan seseorang untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar dapat berubah dari tidak ingin menjadi ingin karena dorongan eksternal (Suhardi, 2013).

2.5.3 Fungsi Motivasi dalam Belajar

Menurut Sadirman (2011), fungsi motivasi dalam belajar yakni:

1. Mendorong Manusia untuk Bertindak

Motivasi adalah motor yang mendorong atau menginspirasi setiap upaya tertentu. Motivasi memengaruhi sikap yang seharusnya dimiliki seseorang saat belajar. Motivasi akan membuat peserta didik tertarik

pada apa yang sedang dipelajarinya.

2. Menentukan Arah Perbuatan

Fungsi motivasi dapat membantu siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

3. Memilih Kegiatan

Dengan mengabaikan kegiatan yang tidak produktif untuk mencapai suatu tujuan, motivasi memilih kegiatan yang seharusnya diikuti untuk mencapai tujuan tersebut. Tingkat kepercayaan diri yang tinggi akan ditanamkan oleh tindakan yang sudah ditentukan atau dilaksanakan karena proses pemilihan telah dilakukan.

2.5.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Berikut adalah beberapa faktor yang dapat memengaruhi motivasi belajar.

1. Cita-cita atau Tujuan Mahasiswa

Harapan masa depan memiliki sifat yang langgeng. Harapan tersebut dapat mempertahankan motivasi belajar seseorang dan membimbing mereka menuju masa depan yang lebih baik. Pencapaian harapan tersebut dapat menghasilkan pencapaian diri yang optimal bagi mahasiswa (Dimiyati & Mudjiono, 2015).

2. Kemampuan Belajar Mahasiswa

Kemampuan belajar mahasiswa melibatkan aspek pengamatan, konsentrasi, daya ingat, kemampuan berpikir kritis, dan imajinasi. Tingkat kemampuan belajar yang lebih tinggi akan berkorelasi positif dengan motivasi mahasiswa yang lebih tinggi. Mahasiswa yang memiliki motivasi yang tinggi cenderung memiliki potensi lebih besar untuk mencapai kesuksesan, yang pada gilirannya akan meningkatkan motivasi mereka lebih lanjut (Dimiyati & Mudjiono, 2015).

3. Kondisi Mahasiswa

Kesejahteraan fisik dan mental mahasiswa memiliki dampak pada motivasi belajar mereka. Mahasiswa yang mengalami kondisi seperti kelelahan, kelaparan, sakit, atau kelesuan mungkin mengalami gangguan dalam konsentrasi belajar mereka (Dimiyati & Mudjiono, 2015).

4. Kondisi Lingkungan Mahasiswa

Faktor dari luar diri mahasiswa terkait dengan kondisi lingkungan, yang mencakup lingkungan keluarga, kampus, dan masyarakat. Ketika lingkungan tersebut diatur dengan baik, aman, nyaman, dan menyenangkan, dapat memberikan dorongan positif bagi mahasiswa, mendorong mereka untuk merasa antusias dan termotivasi dalam proses belajar (Dimiyati & Mudjiono, 2015).

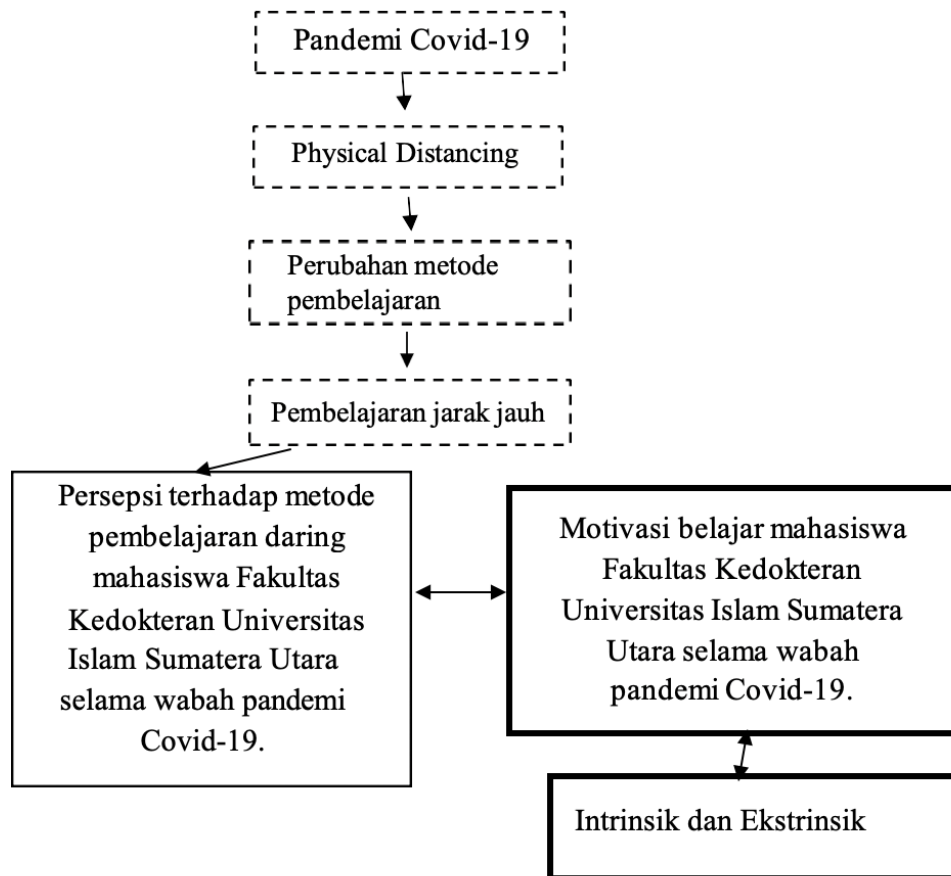
5. Elemen Dinamis Belajar

Unsur dinamis belajar adalah elemen-elemen yang keberadaannya dalam proses belajar tidak stabil, tidak tetap, dan bahkan bisa hilang terutama pada kondisi yang sifatnya kondisional. Contohnya adalah keadaan emosi mahasiswa, gairah belajar, situasi dalam pembelajaran, dan lain-lain (Dimiyati & Mudjiono, 2015).

6. Usaha pembelajaran pada mahasiswa

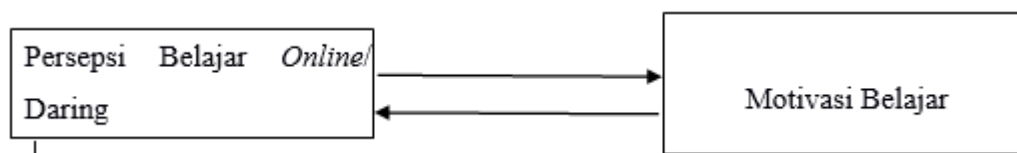
Upaya pengajar melibatkan penguasaan materi, cara penyampaian materi yang menarik perhatian mahasiswa, dan mengevaluasi hasil belajar mahasiswa. Jika seorang pengajar tidak dapat menarik perhatian dan minat mahasiswa dengan cara mengajarnya, maka mahasiswa dapat kehilangan motivasi (Dimiyati & Mudjiono, 2015)

2.6 Kerangka Teori



Gambar 2. 1 Kerangka Teori

2.7 Kerangka Konsep



Gambar 2. 2 Kerangka Konsep