

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era digital saat ini, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi berlangsung dengan cepat. Akses ke dunia yang luas melalui genggaman tidak lagi menjadi sesuatu yang sulit diterima. Komunikasi dan akses terhadap berbagai informasi menjadi lebih mudah. Perkembangan ini memiliki dampak yang signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk sosial budaya, ekonomi, politik, dan tentu saja, pendidikan. Pendidikan berperan sebagai proses integrasi individu yang sedang berkembang ke dalam struktur sosial masyarakat. Melalui pendidikan, individu diberikan pembinaan untuk mengembangkan potensi mereka guna mencapai kesejahteraan pribadi dan kolektif di dalam masyarakat. Pendidikan diarahkan secara sadar untuk mempersiapkan peserta didik dengan cara bimbingan, pengajaran, serta latihan agar dapat memainkan peran yang diperlukan di dalam masyarakat pada masa depan. (Shomedran, 2020).

Dalam mengembangkan potensi itu sendiri terdapat pelatihan, dan pelatihan termasuk ke dalam jalur pendidikan nonformal dan diyakini sebagai pendidikan yang dapat mengatasi berbagai kesulitan pelayanan pendidikan masyarakat. Pelatihan sendiri adalah usaha terencana & sistematis yang bertujuan untuk meningkatkan serta mengembangkan kompetensi dan keahlian seseorang, seperti yang tercantum dalam UU No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan pada Pasal 26 ayat 3: "Pendidikan nonformal meliputi pendidikan kecakapan hidup, pendidikan anak usia dini, pendidikan kepemudaan, pendidikan pemberdayaan perempuan, pendidikan keaksaraan, pendidikan keterampilan dan pelatihan kerja, pendidikan kesetaraan, serta pendidikan lain yang ditujukan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik." Diperjelas pada ayat 5: "Kursus dan pelatihan diselenggarakan bagi masyarakat yang memerlukan bekal pengetahuan, keterampilan, kecakapan hidup, dan sikap untuk mengembangkan profesi, bekerja, usaha mandiri, atau melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi."

Di era teknologi saat ini, mulai banyak bermunculan pelatihan keterampilan berbasis *E-learning* yang menyediakan di dalamnya pelatihan-pelatihan digital skill

yang dibutuhkan di abad 21 sekarang. Dalam era digital ini, pelatihan keterampilan berbasis *e-learning* dapat menjadi salah satu pilihan untuk meningkatkan kompetensi. *E-learning* atau pembelajaran berbasis elektronik adalah sebuah konsep yang menawarkan pembelajaran jarak jauh interaktif melalui platform web, yang memungkinkan pengguna untuk mengakses pengetahuan tanpa batasan waktu atau ruang (Aparacio, Baca, & Oliveira, 2016). Penggunaan teknologi komunikasi untuk menyampaikan informasi untuk pelatihan dan pendidikan dikenal sebagai *e-learning* (Sun, Tsai, Finger, Chen, & Yeh, 2008). Salah satu penyelenggara pelatihan keterampilan berbasis *e-learning* adalah platform *e-learning* Belajarskill.id. Belajarskill.id merupakan platform pengembangan *skill* di bidang digital. Di dalam program *e-learning* Belajarskill.id ini terdapat berbagai macam pelatihan di berbagai bidang, yaitu seperti *digital marketing, data science & data analysis, microsoft excel, Website Development, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Canva Design, Social Media Specialist, Google, Facebook & Instagram Ads, Corel Draw, Game Development, UI/UX Design, Informatika Programming*, dan lain-lain.

Pelatihan keterampilan berbasis *e-learning* ini dapat dilakukan secara asinkron atau sinkron, sehingga hal tersebut mengarahkan individu untuk menyelesaikan proses tersebut sendiri (*self-directed learning*). Kebebasan belajar dan kegiatan belajar mandiri merupakan elemen kunci dari konsep pendidikan dewasa, yang dikenal sebagai andragogi. Knowles (1975) menyatakan bahwa Pembelajaran Mandiri (*Self-directed Learning*) mencakup proses di mana individu secara aktif mengidentifikasi kebutuhan mereka akan pengetahuan, menetapkan tujuan belajar, mencari sumber daya yang diperlukan, memilih serta menerapkan strategi pembelajaran yang tepat, dan akhirnya mengevaluasi hasil yang telah dicapai, baik secara mandiri maupun dengan bantuan. Pada dasarnya, SDL dicirikan oleh tanggung jawab pembelajar untuk pembelajaran mandiri mereka sendiri. Dalam SDL, individu memiliki kebebasan untuk menetapkan tujuan pembelajaran mereka sendiri dan menentukan apa yang layak dipelajari. Pembelajaran ini dapat terjadi baik di dalam maupun di luar lembaga pendidikan formal (Loeng, 2020). SDL menurut Williamson (2007) memiliki lima aspek penting dalam menggambarkan kemandirian belajar yaitu melalui aspek pemahaman (*awareness*),

aspek strategi belajar (*learning strategies*), aspek kegiatan belajar (*learning activities*), aspek evaluasi (*evaluations*), dan aspek kemampuan interpersonal (*interpersonal skills*).

Penerapan *self-directed learning* (SDL) dalam pelatihan berbasis *e-learning* ini memiliki tantangan tersendiri bagi setiap peserta yang mengikutinya, dan berikut terdapat hasil temuan lapangan mengenai beberapa penyebab kurangnya penerapan SDL pada peserta, di antaranya; 1) Peserta pelatihan keterampilan berbasis *e-learning* 96,7% tidak memiliki strategi pembelajaran dalam mengikuti pelatihan skill online tersebut. 2) Peserta pelatihan keterampilan berbasis *e-learning* 96,7% tidak memiliki jadwal khusus untuk kegiatan belajarnya. Sehingga video pelatihan menjadi jarang sekali dibuka atau diakses oleh peserta. Hal ini dapat menghambat mereka dalam kemampuan menerapkan *self-directed learning*. 3) Peserta pelatihan keterampilan berbasis *e-learning* 93,3% dalam seminggu hanya mengakses video pelatihan sebanyak 1-2 kali, dan durasi yang dihabiskan dalam setiap mengakses video 15-30 menit. Hal-hal tersebut diperkuat oleh hasil penelitian dari Fathoni, M. I. dkk. (2023) bahwa peserta didik belum bisa merealisasikan penerapan SDL dikarenakan belum mampu melawan rasa malas yang muncul serta terlena dalam menikmati konten hiburan pada media sosial serta kurangnya upaya disiplin terhadap waktu karena berbagai distraksi yang terkadang muncul begitu saja. Serta hasil penelitian dari Laine, S. dkk. (2022) bahwa terdapat beberapa tantangan SDL dalam pembelajaran jarak jauh yaitu keterampilan manajemen waktu, keterbatasan dukungan sosial, dan kesulitan dalam mengelola distraksi.

Kemampuan untuk belajar secara mandiri adalah suatu hal yang penting dalam mendorong pembelajaran sepanjang hayat bagi setiap individu. *Self-directed learning* ini mengharuskan individu untuk mengambil tanggung jawab penuh dan mengendalikan keputusan terkait dengan proses pembelajarannya, merupakan suatu aspek yang krusial dalam hal ini (Jaelani, 2021). Dalam konteks pendidikan dan pelatihan di era digital saat ini, yang mana tidak terbatas pada lingkungan fisik, SDL atau pembelajaran mandiri menjadi semakin penting karena hal tersebut memungkinkan individu untuk mengontrol proses belajar mereka sendiri, dan penting juga untuk memahami bagaimana SDL dapat diterapkan dalam proses pelatihan keterampilan berbasis *e-learning* ini demi meningkatkan kualitas dan

efektivitas pembelajaran. Apabila penerapan SDL ini masih kurang dalam selama proses mengikuti pelatihan keterampilan berbasis *e-learning*, maka akan timbul dampak seperti, kurangnya kemampuan untuk menetapkan tujuan pembelajaran dan memanfaatkan sumber daya pembelajaran secara efektif, sehingga memengaruhi perilaku dan hasil belajar mereka. (Li, J., & Wu, C. H. 2023).

Permasalahan yang terjadi pada bagian atas, bukan tanpa alasan, *self - directed learning* pada peserta pelatihan dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Basri dalam Mirzawati, N. dkk. (2020) bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi *self-directed learning* pada pembelajar berasal dari dalam diri dan dari luar diri pembelajar. Faktor internal atau dalam diri yaitu faktor psikis yang meliputi efikasi diri, motivasi belajar, minat, sikap, dan kebiasaan belajar. Faktor eksternal atau dari luar diri, yaitu faktor lingkungan belajar, sosial ekonomi, guru, metode pengajaran, kurikulum, mata pelajaran, dan sarana prasarana.

Faktor lingkungan merupakan faktor yang sangat penting dalam membantu individu tumbuh dan berkembang. Lingkungan yang dimaksud adalah lingkungan belajar, menurut Hamalik dalam Mirzawati, N. dkk. (2020) lingkungan belajar merupakan segala hal yang ada di sekitar pelajar ketika melakukan kegiatan belajar, dan mempunyai arti serta pengaruh tertentu pada diri individu. Lingkungan belajar menjadi salah satu faktor penting dalam mempengaruhi efektivitas dan kesuksesan *self-directed learning*. Lingkungan belajar yang terstruktur dengan baik dapat membantu pembelajar untuk merencanakan dan mengatur waktu mereka secara efisien. Misalnya, platform pembelajaran *online* yang intuitif dan mudah digunakan dapat membantu pembelajar untuk menavigasi materi pembelajaran dengan lebih baik dan fokus pada tujuan pembelajaran mereka. Penggunaan teknologi di sini menjadi faktor penting dalam menciptakan fleksibilitas dalam pembelajaran, memungkinkan siswa untuk belajar di mana saja dan kapan saja sesuai dengan situasi kehidupan masing-masing. Interaksi sosial dan kolaborasi juga dianggap penting dalam lingkungan belajar online, di mana teknologi memungkinkan interaksi antar siswa meskipun tidak berada di tempat fisik yang sama. (Hyypiä, M. dkk. 2019).

McFarland dalam Mirzawati, N. dkk. (2020) menekankan bahwa lingkungan belajar yang positif adalah ketika pelajar merasa didukung dan dihargai

dalam apapun yang dilakukan pelajar sehingga pembelajaran dapat dikuasai dengan mudah. Selain itu, seluruh pelajar dengan tantangan pribadi yang luar biasa dapat belajar dengan baik apabila mendapat dukungan dan motivasi penuh. Hal ini menekankan bahwa menciptakan lingkungan belajar yang positif dapat menstimulasi belajar seorang pelajar, dan hal ini berlaku pada pengembangan *self-directed learning* pelajar. Lingkungan belajar mempengaruhi cara individu berpikir dan hidup (Pusawiro, 2011). Dari pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa lingkungan belajar merupakan komponen penting dalam keberhasilan individu baik dalam kehidupan sehari-hari maupun keberhasilannya dalam belajar atau mengikuti pelatihan. Dengan begitu, untuk meningkatkan *self-directed learning* perlu memperbaiki lingkungan belajar menjadi lebih baik.

Berdasarkan hal tersebut peneliti sebelumnya oleh Mirzawati, N. dkk. (2020) menunjukkan bahwa efikasi diri dan lingkungan belajar bersama-sama berkontribusi sebesar 28,6% terhadap pembelajaran mandiri, dan terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara efikasi diri dan lingkungan belajar dengan *self-directed learning*. Lalu berikutnya hasil penelitian dari Karawani, M., & Preece, A. S. (2022) yaitu bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara metode pembelajaran sinkron dan asinkron dengan keterampilan pembelajaran yang mandiri atau *self-directed learning* pada mahasiswa. Variabel independen berupa metode pembelajaran sinkron dan asinkron memiliki hubungan yang signifikan dengan variabel dependen yang terkait dengan keterampilan SDL mahasiswa, hasil penelitian tersebut menunjukkan beberapa alasan yang mendukung hubungan beberapa variabel tersebut signifikan, yaitu aktivitas belajar dan interaksi personal yang aktif dengan materi pembelajaran, teman sekelas, dan pengajar, serta adanya sifat terstruktur dari metode pembelajaran sinkron dan asinkron, yang dapat memfasilitasi kemampuan mahasiswa untuk mengelola pembelajaran mereka dan memantau kemajuan mereka secara efektif.

Merujuk pada hasil riset yang dilakukan oleh Masoomah Adib. dkk. (2019) dengan judul penelitian *Relationship between Academic Motivation and Self-directed Learning in Nursing Students* ditemukan kesimpulan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara motivasi akademik dan pembelajaran mandiri pada mahasiswa keperawatan. Motivasi akademik meningkatkan

pembelajaran mandiri, dengan koefisien korelasi tertinggi terkait dengan keterampilan interpersonal dan terendah terkait dengan evaluasi. Selain itu, temuan menunjukkan bahwa faktor motivasi ekstrinsik cenderung lebih tinggi daripada motivasi intrinsik, meskipun perbedaannya kecil.

Lingkungan belajar yang positif dan mendukung menjadi salah satu fungsi faktor penting dalam memudahkan proses pembelajaran seseorang dan meningkatkan penerapan *self-directed learning* dalam pembelajarannya sehingga apa yang menjadi tujuannya dapat tercapai, saat ini fenomena pelatihan keterampilan berbasis *e-learning* atau biasa disebut pelatihan *skill online* sangat masif, sehingga penerapan *self-directed learning* dalam lingkup pelatihan *skill online* ini tentu tidak mudah untuk dilakukan oleh seorang individu atau masyarakat secara umum, hal ini karena individu tidak memiliki kewajiban atau tuntutan dari pihak luar untuk mengikuti dan melakukan pelatihan *skill online* hingga tuntas.

Dari berbagai uraian yang telah dipaparkan tersebut, peneliti ingin menggali lebih jauh bagaimana lingkungan belajar dalam era digital mempengaruhi seorang peserta pelatihan untuk melakukan *self-directed learning* pada pelaksanaan pelatihan *skill online*. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Lingkungan Belajar Digital dengan *Self-Directed Learning* Pada Peserta Pelatihan Keterampilan berbasis *E-learning* di Platform Belajarskill.id”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka penulis mengidentifikasi berbagai temuan terkait dengan masalah yang akan diteliti melalui pra-survei sebagai berikut:

1. Peserta pelatihan keterampilan berbasis *e-learning* 96,7% tidak memiliki strategi pembelajaran dalam mengikuti pelatihan *skill online* tersebut.
2. Peserta pelatihan keterampilan berbasis *e-learning* 96,7% tidak memiliki jadwal khusus untuk kegiatan belajarnya. Sehingga video pelatihan menjadi jarang sekali dibuka atau diakses oleh peserta. Hal ini dapat menghambat mereka dalam menerapkan *self-directed learning*.
3. Peserta pelatihan keterampilan berbasis *e-learning* 93,3% dalam seminggu hanya mengakses video pelatihan sebanyak 1-2 kali, dan waktu yang dihabiskan rata-rata dalam setiap mengakses video 15-30 menit.

Dengan mempertimbangkan analisis masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti merumuskan permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Bagaimana lingkungan belajar digital pada peserta pelatihan keterampilan berbasis *e-learning* di platform Belajarskill.id?
2. Bagaimana tingkat *self-directed learning* pada peserta pelatihan keterampilan berbasis *e-learning* di platform Belajarskill.id?
3. Apakah terdapat hubungan antara lingkungan belajar digital dengan *self-directed learning*?

1.3 Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui lingkungan belajar digital peserta pelatihan keterampilan berbasis *e-learning* di platform Belajarskill.id
2. Untuk mengetahui *self-directed learning* pada peserta pelatihan keterampilan berbasis *e-learning* di platform Belajarskill.id
3. Untuk mengetahui hubungan antara lingkungan belajar digital dengan *self-directed learning*.

1.3 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini memiliki harapan agar dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, seperti berikut ini:

1.3.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan akan memberikan informasi ilmiah mengenai hubungan lingkungan belajar digital dengan *self directed learning* pada peserta pelatihan keterampilan berbasis *e-learning*. Penelitian ini juga diharapkan dapat berfungsi sebagai referensi untuk studi lebih lanjut tentang pengembangan dan evaluasi program pelatihan keterampilan berbasis *e-learning* dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

1.3.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Lembaga Pelatihan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi dan literatur kepada penyelenggara kursus online tentang pentingnya lingkungan belajar yang mendukung untuk memfasilitasi *self-directed learning*, serta dapat membantu dalam pengembangan metode dan teknik pengajaran yang lebih baik yang dapat meningkatkan kemandirian belajar pada peserta.

b. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat membantu Masyarakat dengan memperluas akses mereka terhadap pelatihan dan pembelajaran keterampilan secara online. Dengan memahami cara meningkatkan efektivitas pembelajaran online, lebih banyak orang akan dapat mengakses peluang Masyarakat yang relevan dengan kebutuhan Masyarakat.

1.4 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur penulisan dalam penelitian ini mengikuti Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 7867/UN40/HK/2021 mengenai Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia Tahun Akademik 2021 (UPI, 2021, hlm. 16-35), dengan rincian sebagai berikut:

a. BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini berfungsi sebagai pengantar dalam skripsi. Isinya meliputi latar belakang penelitian, perumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi.

b. BAB II: KAJIAN PUSTAKA

Bab ini mencakup teori atau konsep yang mendasari dan mendukung penelitian, termasuk teori atau konsep mengenai *self-directed learning*, lingkungan belajar, pelatihan, dan e-learning.

c. BAB III: METODE PENELITIAN

Bab ini bersifat prosedural dan mencakup desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, serta analisis data.

d. BAB IV: TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan dua aspek utama, yaitu temuan dari penelitian yang telah dilakukan, serta pembahasan yang menjawab pertanyaan penelitian dan analisis data.

e. BAB V: SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Bab ini memuat simpulan, implikasi, dan rekomendasi yang menyajikan interpretasi dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis penelitian, serta mengajukan rekomendasi penting berdasarkan temuan penelitian.