

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 Belajar dan Teori Belajar**

###### **2.1.1.1 Pengertian Belajar**

Dalam pandangan psikologis, belajar diartikan sebagai proses perubahan, yakni perubahan perilaku yang terjadi akibat interaksi individu dengan lingkungannya untuk memenuhi kebutuhan hidup. Perubahan tersebut tampak dalam semua aspek perilaku. Sejalan dengan sebagai usaha yang dilakukan seseorang untuk mencapai perubahan perilaku baru secara menyeluruh, yang diperoleh melalui pengalaman individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya (Slameto, 2013).

Menurut Siregar & Nara pada tahun 2015 dalam Faizah & Kamal (2024) belajar didefinisikan sebagai perubahan yang berkelanjutan dalam kemampuan individu yang diperoleh melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan sekitar. Tugas-tugas belajar dapat diklasifikasikan berdasarkan berbagai taksonomi, di mana yang paling dasar adalah mengingat informasi, atau sering disebut surface learning. Di sekolah dan universitas, penguasaan belajar biasanya diukur melalui tes yang menguji tingkat hafalan siswa. Pembelajaran berbasis komputer sering kali hanya berfokus pada aspek mengingat ini, namun tujuan pembelajaran juga mencakup pemahaman yang lebih mendalam. Saat ini, tujuan pembelajaran telah bergeser menjadi lebih ambisius; tidak hanya hafalan, tetapi juga kemampuan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam situasi nyata.

Menurut Burton, dalam bukunya *The Guidance of Learning Activities* yang dikutip oleh Aunurrahman, belajar diartikan sebagai perubahan perilaku pada individu yang terjadi melalui interaksi antara individu satu dengan lainnya atau dengan lingkungan, sehingga individu tersebut dapat beradaptasi dengan lingkungannya. H.C. Witherington dalam buku *Educational Psychology* mendefinisikan belajar sebagai perubahan dalam kepribadian, yang muncul dalam bentuk pola baru berupa keterampilan, sikap, kebiasaan, atau pemahaman. Burton menekankan bahwa "belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi karena adanya interaksi antarindividu atau dengan lingkungan." Kata kunci dari pandangan Burton adalah "interaksi," yang diartikan sebagai suatu proses di mana seseorang secara

sadar terlibat dalam aktivitas tertentu untuk mencapai perubahan. Dengan demikian, aktivitas ini disebut sebagai kegiatan belajar. Intinya, belajar adalah proses perubahan (Burton, 1952)

Implikasi dari berbagai pandangan tersebut adalah bahwa pembelajaran membutuhkan interaksi yang bermakna antara **individu dan lingkungan**, yang memungkinkan perubahan perilaku dan kemampuan yang berkelanjutan. Lingkungan pendidikan perlu dirancang untuk mendorong kolaborasi dan eksperimen sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam proses belajar. Selain itu, karena belajar merupakan proses yang berkelanjutan, kurikulum harus menekankan pengembangan pemahaman yang mendalam, bukan hanya hafalan. Penilaian juga harus lebih komprehensif, mencakup evaluasi keterampilan analitis dan aplikasi nyata, bukan sekadar tes hafalan. Di era teknologi, pendekatan ini mengimplikasikan bahwa perangkat pembelajaran berbasis komputer harus berkembang dari sekadar media hafalan menjadi alat untuk mendukung eksplorasi dan pemahaman mendalam yang dapat diterapkan dalam berbagai situasi nyata.

#### **2.1.1.2 Pengertian Teori Belajar**

Menurut Wheeler, teori adalah prinsip atau serangkaian prinsip yang menjelaskan berbagai hubungan antar fakta dan memprediksi hasil-hasil baru berdasarkan fakta-fakta tersebut. Sedangkan teori belajar diartikan sebagai kumpulan prinsip yang saling berkaitan dan memberikan penjelasan terhadap sejumlah fakta atau temuan terkait dengan peristiwa belajar (Wahab, 2016).

Sementara itu, Kelinger, sebagaimana dikutip oleh Sugiyono dan Hariyanto, menyatakan bahwa teori merupakan konsep atau definisi yang menggambarkan sekaligus menjelaskan suatu fenomena dari perspektif tertentu secara sistematis dengan cara menghubungkan berbagai variabel yang terlibat di dalamnya. Berbeda dengan pandangan tersebut, Sugiyono dan Hariyanto menjelaskan bahwa teori adalah suatu penjelasan tentang hubungan antara dua atau lebih konsep dalam bentuk hukum-hukum, ide, prinsip, atau teknik tertentu. Berdasarkan pemahaman ini, teori pada dasarnya adalah konsep dasar mengenai suatu peristiwa atau aktivitas yang telah diuji, dibuktikan secara empiris, dan dapat dipertanggungjawabkan (Irham & Wiyani, 2013).

Teori belajar sendiri menjelaskan bagaimana proses belajar terjadi pada individu. Dengan pemahaman ini, teori belajar dapat membantu untuk memahami proses belajar individu sehingga guru dapat mengelola proses pembelajaran secara lebih baik, efektif, dan efisien. Dalam praktiknya, pemahaman guru tentang teori belajar berfungsi sebagai panduan untuk menyelenggarakan pembelajaran yang optimal bagi siswa. Oleh karena itu, teori belajar sering dijadikan landasan dalam membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Mengetahui teori belajar sangat penting bagi para pendidik dan calon pendidik. Pemahaman guru terhadap teori belajar akan memudahkan mereka dalam menerapkannya pada proses pembelajaran. Menurut Winfred F. Hill pada tahun 1990, yang buku terjemahannya dikutip dalam Hill (2019), terdapat tiga fungsi utama teori belajar, yaitu:

1. Teori belajar berfungsi sebagai panduan dan sumber stimulasi untuk penelitian dan pemikiran ilmiah lebih lanjut.
2. Teori belajar menyederhanakan atau merangkum pengetahuan mengenai hukum dan proses belajar.
3. Teori belajar menjelaskan konsep dasar mengenai apa itu belajar dan mengapa proses belajar dan pembelajaran dapat terjadi

Adapun jenis-jenis teori belajar yang terkenal dalam dunia pendidikan dan psikologi ada 3, yaitu:

1. Teori Belajar Konstruktivisme (Jean Piaget)
2. Teori Belajar Behaviorisme (John B. Watson)
3. Teori Belajar Kognitif (Jean Piaget)

#### **2.1.1.3 Teori Belajar Konstruktivisme**

Teori Belajar Konstruktivisme adalah teori pembelajaran yang menekankan pada proses yang dilalui siswa untuk memperoleh pengetahuan. Teori ini menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi antara pengalaman dan ide individu (Piaget, 1980). Pemahaman terhadap informasi baru dapat terbentuk melalui penggabungan konsep-konsep yang terstruktur dalam diri individu (Ratumanan, 2002). Secara filosofis, konstruktivisme memandang bahwa pengetahuan adalah hasil konstruksi individu dan bersifat unik bagi setiap orang. Dalam konteks sekolah, konstruktivisme melihat pembelajaran terjadi karena siswa

secara aktif membangun pengetahuan untuk memperoleh makna dari pengalaman dan konteksnya (Richey et al., 2011). Dalam teori ini, belajar merupakan proses menyusun pengetahuan dengan mengambil inti dari pengalaman, yang terbentuk melalui hubungan antara siswa dan realitas pribadinya, baik secara alami maupun sosial. Proses penyusunan ini dapat terjadi secara internal atau eksternal (Dwiyogo, 2016)

Pendekatan konstruktivisme adalah metode pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana **siswa membangun pemahaman mereka sendiri berdasarkan pengalaman dan interaksi dengan lingkungan sekitar**. Karli & Margarita (2002) mendefinisikan model ini sebagai pembelajaran yang dimulai dari konflik kognitif, sehingga siswa secara aktif membangun pengetahuan melalui proses yang mendalam dan bermakna. Selain itu, Tobin dan Timmons pada tahun 1996 dalam Isjoni (2007) menekankan bahwa model ini harus mencakup pengetahuan awal siswa (*prior knowledge*), pengalaman belajar (*experiences*), interaksi sosial (*social interaction*), dan proses pemahaman yang mendalam (*sense making*).

Teori konstruktivisme, menurut pandangan psikologi pendidikan modern, menggarisbawahi pentingnya siswa untuk secara aktif mengkonstruksi informasi yang kompleks, melakukan verifikasi terhadap informasi baru, dan menyesuaikan pengetahuan tersebut dengan aturan-aturan yang telah ada sebelumnya. Slavin (2008) menekankan bahwa agar siswa benar-benar memahami dan mampu mengaplikasikan pengetahuan, mereka harus bekerja secara aktif dalam memecahkan masalah dan mengeksplorasi ide-ide. Hal ini memungkinkan pemahaman yang lebih dalam dan bermakna.

Dalam konteks pembelajaran, konstruktivisme berfokus pada sejumlah prinsip, yaitu: pengetahuan harus dibangun oleh siswa sendiri; transfer pengetahuan dari guru ke siswa harus melibatkan aktivitas kognitif siswa; dan siswa harus aktif dalam membentuk konsep ilmiah mereka. Guru berperan sebagai fasilitator, membantu siswa dalam proses konstruksi pengetahuan mereka dengan membantu mengatur situasi dan lingkungan yang mendukung proses ini. Sehingga, pembelajaran berpusat pada pengalaman dan konsep yang relevan dengan siswa (Samsulhadi, 2010).

Implikasi dari teori belajar konstruktivisme dalam pendidikan adalah bahwa pembelajaran harus berbasis pada pengalaman siswa, sehingga kegiatan belajar perlu melibatkan siswa secara langsung dengan materi melalui eksperimen, simulasi, atau proyek yang relevan dengan realitas mereka. Dalam pandangan konstruktivisme, siswa harus berperan aktif, yang mengharuskan metode pembelajaran yang partisipatif seperti diskusi, kolaborasi, dan eksplorasi mandiri, dengan guru sebagai fasilitator.

Pembelajaran juga perlu disampaikan dalam konteks yang relevan dengan kehidupan nyata siswa, sehingga mereka dapat menghubungkan pengetahuan di sekolah dengan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, konstruktivisme mengakui bahwa setiap individu memiliki cara unik dalam membangun pengetahuan, sehingga metode pengajaran perlu menyesuaikan dengan kebutuhan, minat, dan gaya belajar siswa. Pembelajaran juga harus menekankan pengembangan keterampilan berpikir kritis dan reflektif, memungkinkan siswa mengevaluasi, menghubungkan, dan merefleksikan pengetahuan yang diperoleh. Penilaian dalam konstruktivisme perlu berfokus pada aplikasi pengetahuan dalam situasi nyata, menggunakan metode penilaian autentik seperti portofolio atau proyek yang memungkinkan siswa menunjukkan pemahaman secara bermakna. Secara keseluruhan, teori ini mengimplikasikan pergeseran dari metode pasif yang berpusat pada guru ke arah pembelajaran yang berfokus pada pengalaman, pemahaman, dan keterlibatan aktif siswa.

### **2.1.2 *Self-Regulated Learning***

***Self-Regulated Learning*** berakar dari teori konstruktivis karya Piaget dan Vygotsky. Menurut teori ini, individu dipandang sebagai perantara tindakan yang merekonstruksi dan membangun pengetahuan diri mereka sendiri (Boekaerts, 2007). *Self-Regulated Learning* adalah proses konstruktif aktif di mana peserta didik menetapkan tujuan pembelajaran, lalu mencoba mengatur dan mengendalikan aspek-aspek *Self-Regulated Learning* seperti kognisi, motivasi, dan perilaku. *Self-Regulated Learning* mencakup berbagai elemen yang berkaitan dengan pembelajaran efektif seperti pengetahuan, motivasi, dan disiplin diri.

Wolters, Pintrich, dan Karabenick (2003) mengembangkan aspek *Self-Regulated Learning* yang dibagi menjadi tiga kategori:

1. Strategi kognitif: Pendekatan untuk mengoptimalkan fungsi otak agar dapat menyerap dan memproses pembelajaran dengan lebih efektif.
2. Strategi motivasi: Upaya internal untuk melakukan tugas dan proses belajar dengan baik guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
3. Strategi perilaku: Langkah-langkah yang diambil individu untuk mengatur diri dan menemukan solusi dalam menghadapi tantangan pembelajaran.

Menurut Zimmerman (2002), *Self-Regulated Learning* melibatkan upaya mental, emosional, dan tindakan yang dipicu oleh individu dengan tujuan mencapai sasaran tertentu. Zimmerman (1989) juga menyatakan bahwa untuk dapat disebut sebagai *self-regulated*, pembelajaran individu harus melibatkan penggunaan teknik-teknik khusus yang bertujuan mencapai hasil akademik dengan keyakinan pada kemampuan diri sendiri. Jika pelajar menerapkan strategi-strategi ini, dapat dikatakan bahwa mereka melakukan *Self-Regulated Learning* (Zimmerman, 2002).

*Self-Regulated Learning* adalah kondisi di mana individu mengambil tanggung jawab dan mengontrol proses memperoleh pengetahuan mereka sendiri, yang menuntut pengendalian diri dan usaha untuk meningkatkan pembelajaran secara mandiri (Azmi, 2016). Pandangan ini memberikan saran bahwa pelatihan SRL harus diarahkan untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang tanggung jawab mereka dalam proses belajar. Dengan meningkatkan kesadaran ini, siswa akan lebih termotivasi untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

*Self-Regulated Learning* dianggap sebagai proses aktif dan konstruktif, di mana pembelajar menetapkan tujuan mereka sendiri dan mengawasi, mengatur, serta mengontrol pemikiran, motivasi, dan perilaku mereka. Proses ini dipandu oleh tujuan pembelajaran dan faktor kontekstual lingkungan yang mempengaruhi tujuan pembelajaran, mengontrol proses pembelajaran, membangkitkan motivasi internal dan keyakinan diri, serta mengatur lingkungan belajar untuk mendukung proses pembelajaran (Pintrich & Groot, 1990). Implikasi dari proses ini adalah bahwa pendidik harus mempertimbangkan konteks dan lingkungan belajar ketika merancang pengalaman belajar, karena keduanya dapat mempengaruhi motivasi dan keberhasilan siswa dalam pembelajaran.

*Self-Regulated Learning* merupakan proses aktif dan konstruktif di mana peserta didik menetapkan tujuan belajar mereka dan kemudian memantau, mengatur, serta mengendalikan kognisi, motivasi, dan perilaku mereka, sesuai dengan tujuan dan konteks lingkungan. Salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran adalah karakteristik siswa (Pintrich, 2000). Implikasi dari pengertian ini adalah pentingnya bagi pendidik untuk mengenali karakteristik individual siswa, karena hal ini dapat memengaruhi cara siswa berinteraksi dengan proses belajar dan metode yang perlu diterapkan untuk membantu mereka mencapai tujuan akademik.

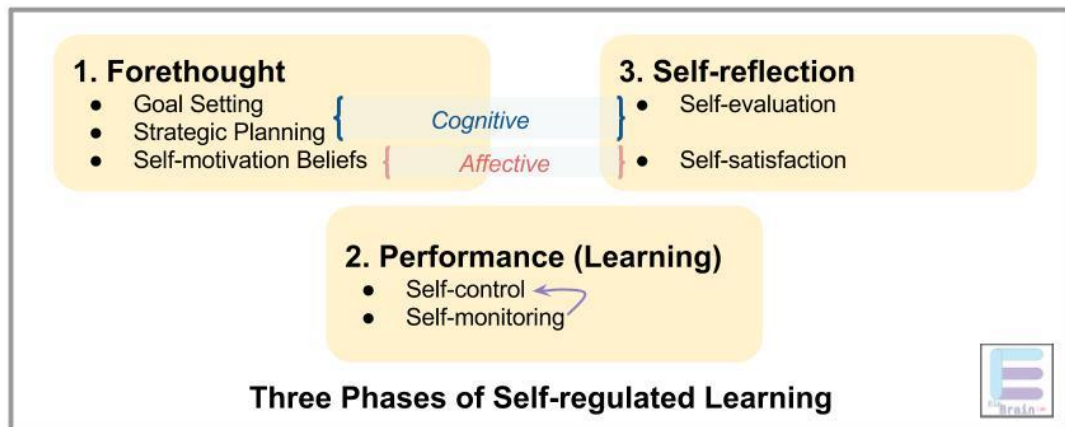
Zimmerman dan Martinez (1990) mengidentifikasi berbagai strategi *Self-Regulated Learning* yang dapat membantu siswa mengelola proses belajar mereka secara mandiri. Strategi pertama adalah *self-evaluating*, yang melibatkan penilaian kualitas tugas atau perkembangan belajar yang dicapai. Kemudian, *organizing and transforming* mendorong siswa untuk menyusun ulang dan mengubah materi yang telah diterima agar lebih mudah dipahami. Strategi *goal-setting and planning* menuntut siswa merencanakan tujuan dan strategi, mengatur prioritas, serta mengelola waktu dalam menyelesaikan tugas. Siswa juga dapat menggunakan *seeking information* untuk mencari informasi tambahan yang relevan dari berbagai sumber guna mendukung tugas yang mereka kerjakan. *Keeping records and monitoring* melibatkan pencatatan dan pemantauan kemajuan belajar. Strategi *environment structuring* membantu siswa mengatur lingkungan belajar yang kondusif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. *Self-consequating* melibatkan pemberian reward atau punishment kepada diri sendiri berdasarkan pencapaian atau kegagalan yang dialami. *Rehearsing and memorizing* mendorong siswa berlatih mengingat materi dengan belajar sendiri atau bersama teman. *Seeking social assistance* mengajarkan siswa meminta bantuan dari orang lain seperti teman, dosen, atau ahli saat mengalami kesulitan. Selanjutnya, *reviewing records* mendorong siswa membaca kembali catatan sebagai cara untuk memperdalam pemahaman atau mempersiapkan ujian. Terakhir, strategi *other* melibatkan mencontoh cara belajar dari orang lain, seperti teman atau dosen, untuk meningkatkan strategi belajar mereka.

Thoresen dan Mahoney (dalam Zimmerman, 1989) mengidentifikasi tiga faktor utama yang mempengaruhi keberadaan *Self-Regulated Learning*, yaitu faktor

pribadi, perilaku, dan lingkungan. Implikasi dari faktor-faktor utama *Self-Regulated Learning* adalah bahwa keberhasilan pembelajaran mandiri sangat dipengaruhi oleh keseimbangan antara karakteristik pribadi, perilaku, dan lingkungan.

### 2.1.3 Fase-Fase *Self-Regulated Learning*

Menurut perspektif sosial kognitif yang dijelaskan oleh Zimmerman (2002), proses *self-regulation* digambarkan sebagai siklus yang terdiri dari tiga fase: *Forethought phase*, *Performance Phase*, dan *Self Reflection Phase*. Ketiga fase ini berhubungan erat dengan konsep *Self-Regulated Learning*.



Gambar 2.1 Gambaran Fase-Fase *Self-Regulated Learning* (einbrain.com)

Pada fase *forethought*, individu melakukan proses yang mempengaruhi langkah-langkah awal sebelum mereka mulai bertindak, termasuk menetapkan tujuan yang ingin dicapai. Dalam konteks mahasiswa yang melakukan *Learning from Café*, fase ini melibatkan proses menetapkan tujuan belajar, memilih strategi yang sesuai, serta mengantisipasi potensi tantangan yang mungkin muncul selama belajar di *Café*. Sebagai contoh, sebelum pergi ke *Café*, mahasiswa biasanya sudah memiliki rencana tentang materi apa yang akan dipelajari, tugas apa yang harus diselesaikan, serta target waktu yang ingin dicapai. Mereka mungkin juga mempertimbangkan faktor eksternal, seperti memilih *Café* dengan suasana yang mendukung konsentrasi atau memastikan ketersediaan fasilitas seperti Wi-Fi dan stop kontak. Selain itu, motivasi intrinsik dan ekstrinsik juga berperan dalam fase ini. Mahasiswa dengan motivasi tinggi cenderung memiliki *goal-setting* yang lebih jelas dan strategi yang lebih matang dalam mengatur waktu dan sumber daya mereka saat belajar di *Café*.



Setelah perencanaan dilakukan, mahasiswa memasuki tahap *Performance Phase*, di mana mereka harus mengeksekusi strategi belajar yang telah dirancang sambil mengelola berbagai distraksi yang ada di lingkungan *Café*. Fase ini melibatkan kontrol terhadap proses kognitif, motivasi, dan perilaku selama belajar berlangsung. Dalam praktiknya, mahasiswa yang belajar di *Café* mungkin menggunakan teknik seperti *time management*, di mana mereka membagi sesi belajar ke dalam beberapa bagian dengan istirahat terjadwal untuk menjaga fokus. Namun, tantangan utama dalam fase ini adalah kemampuan untuk mempertahankan fokus di tengah lingkungan *Café* yang penuh dengan potensi distraksi, seperti kebisingan, percakapan orang lain, atau kenyamanan yang justru membuat mereka kehilangan produktivitas. Mahasiswa dengan *Self-Regulated Learning* yang tinggi cenderung lebih mampu mengendalikan faktor eksternal ini dengan memilih tempat duduk yang strategis, menggunakan headphone untuk mengurangi kebisingan, atau menetapkan aturan pribadi seperti tidak membuka media sosial selama sesi belajar berlangsung.

Selanjutnya, fase *self-reflection* mencakup proses evaluasi setelah individu menyelesaikan tindakan tersebut, di mana umpan balik dari pengalaman yang diperoleh akan mempengaruhi perencanaan dan langkah-langkah pada fase *Forethought* berikutnya. Setelah sesi belajar selesai, mahasiswa memasuki fase refleksi, di mana mereka mengevaluasi efektivitas strategi yang digunakan serta hasil yang dicapai. Pada fase ini, mahasiswa akan menilai apakah mereka berhasil mencapai target belajar yang telah ditetapkan pada fase *forethought*, dan jika tidak, mereka akan mengidentifikasi hambatan serta mencari cara untuk memperbaikinya di sesi belajar berikutnya.

Ketiga fase ini berlangsung secara berulang dan membentuk suatu siklus yang berkelanjutan, adapun fase-fase *Self-Regulated Learning* ini akan dijadikan dasar dalam pengembangan instrumen variabel penelitian dikarenakan sangat cocok digunakan sebagai dasar *Self-Regulated Learning* mahasiswa yang melakukan *Learning from Café*.

#### **2.1.3.1 Pengukuran *Self-Regulated Learning***

Untuk mengukur tingkat *Self-Regulated Learning* mahasiswa, berbagai instrumen telah dikembangkan. Salah satu instrumen yang komprehensif adalah *Academic Self-Regulated Learning Questionnaire (ASLQ)* yang dikembangkan oleh

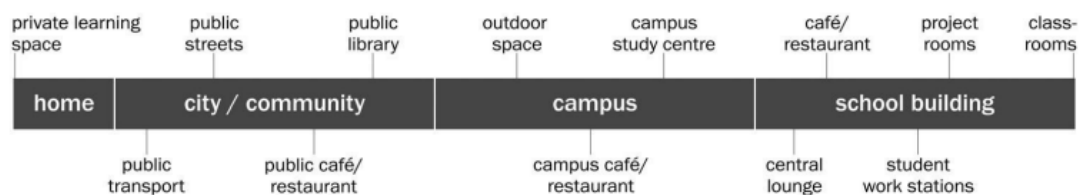
Nambiar et al. (2022). ASLQ terdiri dari 36 item yang mencakup ketiga dimensi SRL menurut model Zimmerman. Beberapa aspek penting yang diukur dalam ASLQ meliputi:

1. Perencanaan dan Penetapan Tujuan: Kemampuan mahasiswa untuk menetapkan target belajar dan mengorganisasi materi sebelum mulai belajar.
2. Strategi Belajar: Penggunaan berbagai teknik seperti pembuatan catatan, penggunaan kata kunci, dan penyederhanaan materi.
3. Manajemen Waktu dan Lingkungan: Kemampuan untuk mengatur waktu belajar dan memilih tempat yang kondusif.
4. Pencarian Bantuan: Kesiapan mahasiswa untuk mencari bantuan ketika menghadapi kesulitan dalam memahami materi.
5. Monitoring dan Evaluasi Diri: Kemampuan untuk memonitor pemahaman dan mengevaluasi strategi belajar yang digunakan.
6. Motivasi: Kemampuan mahasiswa untuk memotivasi diri dan mempertahankan fokus pada tujuan belajar.

#### **2.1.4 *Learning Space***

*Learning Space* atau ruang belajar merupakan konsep yang telah berkembang seiring dengan perubahan paradigma pendidikan dan kemajuan teknologi. Beckers et al. (2016) mendefinisikan *Learning Space* sebagai ruang fisik maupun virtual yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran, baik secara individu maupun kolaboratif. Konsep ini menekankan pentingnya aspek kenyamanan, fasilitas, dan suasana yang menunjang aktivitas belajar mahasiswa.

Beckers et al. (2016) menyatakan bahwa desain *Learning Space* yang baik harus mampu mendukung fleksibilitas, kolaborasi, dan kreativitas mahasiswa dalam proses belajar. Ruang belajar ini tidak hanya terbatas pada kelas formal, tetapi juga mencakup ruang-ruang informal seperti perpustakaan, taman, hingga tempat publik seperti *Café*. Gambar di bawah ini adalah peta konsep *Learning Space* menurut beckers (Adityawirawan & Kusuma, 2021). Peneliti mengambil *Café* sebagai *Learning Space* sekaligus variabel penelitian.



Gambar 2.2 Peta Konsep *Learning Space* (Beckers et al.,2016)

Dalam penelitiannya, Beckers et al. (2016) mengidentifikasi dua dimensi utama *Learning Space*:

1. **Dimensi Sosial:** Meliputi pengalaman mahasiswa terkait Privasi/Retret, Interaksi/Komunikasi, dan Otonomi/Kontrol. Dimensi ini menekankan bagaimana ruang belajar memfasilitasi atau membatasi interaksi sosial dan otonomi mahasiswa dalam belajar.
2. **Dimensi Fisik:** Mencakup elemen-elemen seperti Kenyamanan, Estetika, Fasilitas ICT, dan Tata Letak. Aspek-aspek ini berperan penting dalam menciptakan ruang belajar yang kondusif.

Fenomena pemanfaatan *Café* sebagai ruang belajar alternatif telah menjadi tren di kalangan mahasiswa. Beberapa aspek *Café* yang relevan dengan konsep *Learning Space* menurut Beckers et al (2016) meliputi:

1. Privasi: Meliputi kenyamanan dalam privasi belajar
2. Kenyamanan: Meliputi pencahayaan, suhu, dan kenyamanan furnitur yang dapat mempengaruhi konsentrasi dan durasi belajar.
3. Estetika: Penggunaan warna, dekorasi, dan elemen desain lainnya yang dapat mempengaruhi mood dan kreativitas.
4. Fasilitas ICT: Ketersediaan Wi-Fi dan stop kontak yang mendukung penggunaan perangkat elektronik untuk belajar.
5. Tata Letak: Konfigurasi ruang yang memungkinkan fleksibilitas dalam memilih area belajar sesuai preferensi individu.
6. Interaksi Sosial: Kesempatan untuk berinteraksi dengan orang lain atau bekerja dalam kelompok, sambil tetap menjaga privasi ketika diperlukan.
7. Otonomi: Kebebasan untuk mengatur waktu dan cara belajar sesuai dengan kebutuhan individu.

Setiap lingkungan belajar memiliki kondisi yang berbeda satu sama lain, misalnya perpustakaan, museum, taman, hingga *Café* (Puspitasari, 2023).

Lingkungan *Café* sebagai *Learning Space* merupakan konsep yang menarik dalam konteks pendidikan informal. *Café* bukan hanya menjadi tempat untuk bersantai atau mengisi waktu luang, tetapi juga menjadi arena di mana para pekerja maupun mahasiswa dapat berinteraksi, berbagi pengetahuan, dan belajar secara informal. Atmosfer yang santai dan informal di *Café* menciptakan lingkungan yang ramah untuk kegiatan belajar, baik itu untuk individu maupun kelompok. Para pengunjung dapat bertukar pikiran, mendiskusikan topik-topik yang menarik, atau bahkan bekerja sama dalam proyek-proyek kolaboratif.

Menurut Maulidi (2017), *Café* adalah tempat untuk bersantai dan berbincang-bincang di mana pengunjung dapat memesan minuman dan makanan. *Café* termasuk dalam kategori restoran, tetapi lebih menekankan pada suasana yang rileks, hiburan, dan kenyamanan pengunjung dengan menyediakan tempat duduk yang nyaman dan sedikit alunan musik. Istilah "*Café*" berasal dari bahasa Perancis yang secara harfiah berarti kopi, tetapi digunakan untuk menyebut tempat di mana orang-orang berkumpul atau sekadar bersantai dan beraktivitas. Istilah ini muncul pada abad ke-18 di Inggris dan pertama kali masuk ke Eropa pada tahun 1669 melalui perdagangan ke Italia. Pada tahun 1839, muncul istilah "*Cafeteria*" dalam bahasa Amerika untuk menyebut sebuah kedai kopi.

Dalam konteks penelitian ini, *Café* dipilih sebagai contoh dari ruang belajar modern namun semakin populer, terutama di kalangan mahasiswa. Penggunaan *Café* sebagai *Learning Space* menghadirkan implikasi tersendiri, baik dari segi lingkungan fisik maupun suasana yang ditawarkan. *Café* menyediakan ruang fleksibel yang dapat mendukung *Self-Regulated Learning*, terutama dalam hal pengaturan lingkungan belajar sesuai kebutuhan individu. Suasana *Café*, seperti pencahayaan alami dan adanya kebisingan latar belakang (*ambient noise*), dapat membantu beberapa individu lebih fokus dalam belajar (Mehta et al., 2012).

Menurut Marwah (2021) pandemi *covid-19* banyak mengubah sistem di dunia pendidikan, dari yang sebelumnya melaksanakan proses pendidikan secara tatap muka di ruang kelas masing-masing menjadi sistem belajar dari rumah, di mana proses belajar mengajar dilaksanakan dari rumah dengan memanfaatkan teknologi dan jaringan internet yang stabil. Banyak peserta didik yang datang ke *Café* untuk mendapatkan wifi gratis karena jaringan di rumah tidak stabil.

## 2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

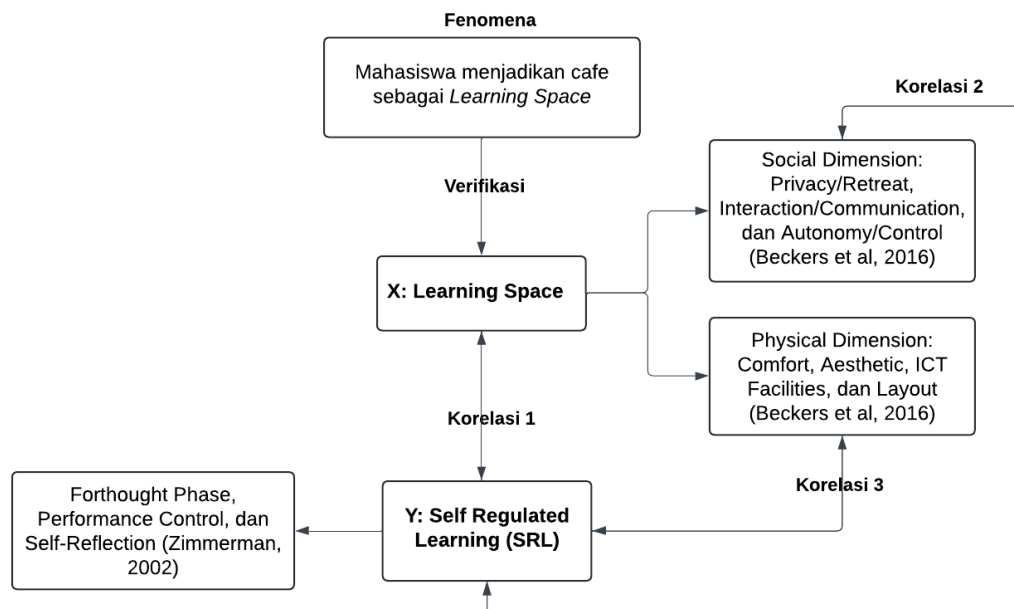
Terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini, tentang *Self-Regulated Learning* atau tentang *Learning Space*. Penelitian yang relevan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penelitian Pertama, Resti Puspitasari (2023) pada judul skripsi, “Kemampuan *Self-Regulated Learning* untuk Pemanfaatan *Café* sebagai Lingkungan Belajar.” Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kemampuan *Self-Regulated Learning* mahasiswa dalam memanfaatkan *Café* sebagai lingkungan belajar. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara semi-struktur, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Brewspace, sebagai contoh *Café*, menawarkan lingkungan fisik dan sosial yang dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa. Dari 10 kegiatan belajar yang diamati, 5 di antaranya dapat dijalankan oleh mahasiswa, sementara 3 lainnya hanya dapat dilakukan oleh sebagian partisipan, dan 2 kegiatan lainnya belum mampu dilaksanakan secara maksimal oleh seluruh partisipan. Kesimpulannya, pemanfaatan *Café* sebagai lingkungan belajar memerlukan kemampuan *Self-Regulated Learning* agar mahasiswa dapat mengatur pembelajaran mereka secara optimal sesuai dengan kondisi di *Café*. Penelitian Puspitasari ini menggunakan pendekatan kualitatif dan hanya di 1 *Café*, sedangkan peneliti menggunakan metode kuantitatif dan objek penelitiannya di banyak *Café* Bandung yang dimanfaatkan oleh mahasiswa.
2. Penelitian Kedua, Bobby Niki Rahmat Permana Putra (2024) pada judul skripsi “Hubungan *Self-Regulated Learning* Dengan Pemanfaatan *Café* Sebagai Lingkungan Belajar Pada Mahasiswa di Kota Madiun”. Bobby Niki Rahmat Permana Putra meneliti hubungan antara SRL dan pemanfaatan *Café* sebagai lingkungan belajar. Penelitian ini melibatkan **175 partisipan** yang dipilih melalui metode *purposive sampling*. Menggunakan skala *Self-Regulated Learning* dan skala lingkungan belajar. Menggunakan Uji korelasi Spearman Rho. Hasil penelitiannya terdapat hubungan signifikan ( $p = 0.00$ ) dengan koefisien korelasi sebesar 0.328, yang menunjukkan bahwa pemanfaatan *Café* sebagai ruang belajar mendukung kemampuan SRL mahasiswa. Penelitian ini menjadi relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan karena sama-sama menekankan pada hubungan

antara lingkungan belajar informal dan kemampuan *Self-Regulated Learning* mahasiswa. Namun, penelitian ini memiliki perbedaan dalam konteks lokasi, di mana fokus penelitian sebelumnya berada di Kota Madiun, sedangkan penelitian saat ini dilakukan pada mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia (UPI). Selain itu, *novelty* lainnya adalah penelitian ini tidak menganalisis *Social Dimension* dan *Physical Dimension* dari *Learning Space*, serta mengapa dan dimana *Café* sebagai *Learning Space* dimanfaatkan mahasiswa.

### 2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berpengaruh dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting (Sugiyono, 2017) Uma Sekaran dalam karyanya “*Research Methods for Business*” (1992) juga menggambarkan kerangka berpikir sebagai suatu model konseptual yang menguraikan pengaruh antara teori dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai permasalahan yang krusial. Dalam konteks penelitian ini, kerangka berpikir dapat dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 2.3 Kerangka Berpikir

## 2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang diteliti yang perlu dibuktikan kebenarannya. Muri Yusuf (2005) mengemukakan bahwa hipotesis merupakan kesimpulan sementara yang belum final atau suatu jawaban yang sifatnya sementara dan merupakan konstruk peneliti terhadap masalah penelitian, yang menyatakan pengaruh antara dua variabel atau lebih. Kebenaran dugaan tersebut harus dibuktikan dengan cara penyelidikan ilmiah.

Berdasarkan masalah pokok dan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini, maka hipotesis yang peneliti rumuskan adalah sebagai berikut:

### 1. Hipotesis Umum

$H_0 = r \leq 0$ , Tidak terdapat hubungan yang signifikan dan positif antara pemanfaatan *Café* sebagai *Learning Space* dengan tingkat *Self-Regulated Learning* (SRL) mahasiswa

$H_a = r > 0$ , Terdapat hubungan yang signifikan dan positif antara pemanfaatan *Café* sebagai *Learning Space* dengan tingkat *Self-Regulated Learning* (SRL) mahasiswa.

### 2. Hipotesis Khusus 1

$H_0 = r \leq 0$ , Tidak terdapat hubungan yang signifikan dan positif antara tingkat Pemanfaatan *Social Dimension Café* dengan *Self-Regulated Learning* mahasiswa

$H_a = r > 0$ , Terdapat hubungan yang signifikan dan positif antara tingkat Pemanfaatan *Social Dimension Café* dengan *Self-Regulated Learning* mahasiswa

### 3. Hipotesis Khusus 2

$H_0 = r \leq 0$ , Tidak terdapat hubungan yang signifikan positif antara tingkat Pemanfaatan *Physical Dimension Café* dengan *Self-Regulated Learning* mahasiswa

$H_a = r > 0$ , Terdapat hubungan yang signifikan dan positif antara Pemanfaatan *Physical Dimension Café* dengan *Self-Regulated Learning* mahasiswa