

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi atau ICT (*Information and Communication Technology*) dalam bidang pendidikan memberikan kesempatan bagi peningkatan mutu pendidikan terhadap rumpun, strata lajur pendidikan. Kehadiran ICT memiliki peran dalam perkembangan pendidikan pada pemanfaatan media pembelajaran. Pemanfaatan ICT dalam dunia pendidikan dilakukan dengan tujuan meningkatkan efektifitas dalam proses pembelajaran sehingga diperlukan sebuah media yang mampu menjembatani persoalan pendidikan serta memunculkan inovasi terutama dalam kegiatan belajar. ICT dalam pembelajaran berperan sebagai penghubung pada pelaksanaan transfer ilmu pengetahuan. Cepatnya perkembangan ICT memungkinkan adanya penggunaan media elektronik dalam penyebaran informasi seperti penyediaan bahan ajar berbasis komputer, pembelajaran menggunakan video tutorial/simulasi, serta pembelajaran elektronik atau yang biasa disebut *e-learning*.

Pembelajaran *e-learning* atau *electronic learning* merupakan sebuah konsep pembelajaran dengan memanfaatkan ICT, khususnya dalam memanfaatkan media berbasis internet. Secara singkat Darin E. Hartley (2001) menyiratkan bahwa *e-learning* adalah sebuah bentuk pengajaran dimana memberikan peluang terdistribusinya materi kepada peserta didik melalui komputer, media internet serta media komunikasi. *E-learning* atau pendidikan jarak jauh memiliki jangkauan luas yang tidak terpaku dengan batas dan relung tertentu hingga bisa dikatakan sebagai solusi pendidikan dengan membuka kesempatan belajar bagi seluruh kalangan tanpa halangan tertentu. *E-learning* mempunyai karakteristik terbuka, memanfaatkan ICT, menggunakan bahan ajar bersifat mandiri, memanfaatkan jasa teknologi elektronik, dan bersifat fleksibel. Berdasarkan karakteristiknya, *e-learning* berdiri dengan menghadirkan model pembelajaran yang mencakup kebutuhan belajar yang memiliki sifat fleksibel, tanpa batas ruang dan waktu serta dapat digunakan oleh siapa saja.

Pemanfaatan *e-learning* telah digunakan oleh beberapa perguruan tinggi di Indonesia dengan sistem pembelajaran *single mode (full online)* dan kombinasi (*dual modes*). *E-learning* pada kegiatan belajar mampu

Sarah Muthmainnah, 2019

HUBUNGAN ANTARA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN KELAS MAYA DENGAN KEMANDIRIAN BELAJAR MAHASISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

diletakkan sebagai penghubung kegiatan belajar utama maupun media pendukung (*complementer*), dimana *e-learning* merupakan proses belajar dimana pendidik mengkombinasikan mendistribusikan bahan ajar dalam jenis digital yang terdiri dari berbagai layanan dalam paket pembelajaran *online*. Tujuan penggunaan *e-learning* adalah untuk mendistribusikan bahan ajar secara *real time*, yang berarti ketika bahan ajar di unggah kedalam sistem *e-learning* mahasiswa dapat mengakses bahan ajar tersebut dengan segera.

Peningkatan kualitas penyelenggaraan kegiatan belajar terutama pada perguruan tinggi memerlukan keinventifan dalam mengelaborasi metode belajar yang lebih ekstensif, lengkap sekaligus berdampingan. Hal tersebut mampu dibuat dengan membaharui metode dalam proses belajar dengan sifat keluwesan, dimana posisi mahasiswa sebagai subyek (*student-centered learning*) pendidikan, dibandingkan dengan objek pendidikan agar *output* mahasiswa memiliki sifat independen serta *self confidence* yang tinggi. *Virtual classroom* ataupun kelas maya adalah integrasi dari pembelajaran *e-learning* yang memanfaatkan sistem pembelajaran *online* (LMS) dimana dosen dan mahasiswa dapat berkolaborasi dalam pembelajaran. Kelas maya merupakan sebuah sistem yang memberikan dan membuka (akses) belajar mengajar di luar batas fisik kelas konvensional dan penggunaan jaringan komputer dengan berbasis *website* yang didukung oleh jaringan internet.

Melalui *Learning Management System* (LMS), pembelajaran dapat disampaikan dengan adanya bantuan media *online* yang memberikan ruang interaksi dalam kegiatan transfer ilmu pengetahuan, penyediaan bahan pembelajaran, kuis *online*, pemanfaatan multimedia interaktif dalam bentuk teks, gambar, *video*, dan *audio* untuk menyampaikan pesan (pengetahuan), forum diskusi serta ujian *online*.

Virtual classroom adalah lingkungan belajar *online* yang menghubungkan peserta didik dengan pendidik untuk berkomunikasi secara *synchronous* (tidak langsung), dalam konteks *audio*, *video*, *text*, *chat*, pilihan ganda, aplikasi *sharing*, dan berbagai kegunaan yang dapat menggantikan pembelajaran tatap muka di kelas (Parker & Martin, dalam Hana 2012:213). Kehadiran kelas maya dalam dunia pendidikan dapat menjadi penunjang proses pembelajaran yang tidak terhalang waktu, jarak dan ruang, dimana kelas maya menawarkan kesempatan bagi seluruh mahasiswa agar terlibat aktif dalam proses belajar melalui inovasi pembelajaran jarak jauh.

Sarah Muthmainnah, 2019

HUBUNGAN ANTARA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN KELAS MAYA DENGAN KEMANDIRIAN BELAJAR MAHASISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kemampuan belajar mandiri atau kegiatan belajar mandiri yang berakar dari konsep pendidikan dewasa (andragogi) pada hakikatnya dimiliki oleh pembelajaran orang dewasa. Hal ini diperkuat dengan asumsi mengenai *Self Directed Learning* oleh Williamson (2007) menyatakan kemandirian belajar (*self directed learning*) yaitu kemampuan untuk bertanggungjawab dengan berbagai keputusan yang berhubungan dengan belajar. Selanjutnya Knowless (1975) mengatakan bahwa *Self-directed Learning* (SDL) merupakan sebuah kegiatan yang mana peserta didik mengambil daya usaha tanpa melibatkan individu lain pada tahap menganalisis, menafsirkan, mengidentifikasi bahan ajar untuk pembelajaran, menetapkan teknik/metode belajar dan menilai kegiatan belajarnya.

Institut Teknologi Bandung (ITB) merupakan salah satu universitas negeri di Bandung yang telah memanfaatkan *e-learning* atau sistem pembelajaran dalam jaringan guna meningkatkan perluasan akses dalam pendidikan dan pembelajaran yang bermutu dan relevan. Layanan pembelajaran tersebut terdapat di sebuah portal pembelajaran *online* yang tersedia dalam halaman domain *kuliah.itb.ac.id* yang berada di dalam naungan Unit Penyedia Layanan *E-Learning* (UPT *E-Learning*). Salah satu layanan yang sering digunakan dalam kegiatan *e-learning* yakni portal kelas maya yang dipakai untuk kegiatan pembelajaran guna memuat wadah repositori, kuis *online*, maupun interaksi belajar *synchronous* dan *asynchronous*. *E-learning* yang dimanfaatkan bertujuan untuk melengkapi proses belajar mengajar yang terjadi pada pertemuan tatap muka dalam rangka memperkaya materi yang diajarkan pada kelas konvensional, model pembelajaran ini menggabungkan antara proses belajar mengajar di kelas dengan penggunaan kelas maya atau yang disebut dengan *blended learning*.

Tabel 1.1

Pengguna layanan *e-learning* di ITB

<u>Tahun</u>	<u>Bulan</u>	<u>Domain</u>	<u>Mata kuliah</u>	<u>Mahasiswa (pengguna aktif)</u>	<u>Dosen</u>
2018	<u>Januari</u>	kuliah.itb .ac.id	487	10030	238
	<u>Februari</u>		507	10507	468
	<u>Maret</u>		513	10101	468
	<u>April</u>		560	10004	468
	<u>Mei</u>		563	8205	468
	<u>Juni</u>		561	7940	468
Total			3.191	56.787	2.578

Berdasarkan data yang diperoleh dari UPT *e-learning* ITB, pengguna *kuliah.itb.ac.id* selama 6 bulan terakhir yaitu dengan total akses sebanyak 56.787 orang mahasiswa, 2.578 dosen dengan jumlah mata kuliah yang menggunakan layanan tersebut sebanyak 3.191 mata kuliah. Jika jumlah pengguna dari mahasiswa dirata-ratakan selama 6 bulan terakhir, maka rata-rata mahasiswa yang menggunakan domain *kuliah.itb.ac.id* sebanyak 9.465 orang mahasiswa. jika total tersebut dipresentasikan dengan jumlah mahasiswa ITB secara keseluruhan sebanyak 19.106, maka presentase pengguna kelas maya pada domain *kuliah.itb.ac.id* adalah sebesar 49,53%. Gambaran presentase menunjukkan bahwa saat ini pembelajaran dengan menggunakan kelas maya dalam domain *kuliah.itb.ac.id* telah digunakan oleh hampir sebagian dari seluruh mahasiswa Intitut Teknologi Bandung. Berdasarkan kebijakan *e-learning* di ITB yang berlandaskan pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 109 tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh pada Pendidikan Tinggi pasal 8 yakni melaksanakan penyelenggaraan pembelajaran dalam bentuk tutorial bagi peserta didik yang terdaftar pada perguruan tinggi penyelenggaraan PJJ serta menyediakan bantuan belajar bagi peserta didik yang terdaftar pada perguruan tinggi penyelenggara PJJ untuk membantu kelancaran proses belajar peserta didik berupa pelayanan akademik non akademik sesuai dengan aturan yang berlaku.

Hal tersebut jelas menjadi tantangan bagi pengembang maupun pengajar dalam mengoperasikan kelas maya dalam domain *kuliah.itb.ac.id* agar dapat menyatu dengan baik pada proses

Sarah Muthmainnah, 2019

HUBUNGAN ANTARA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN KELAS MAYA DENGAN KEMANDIRIAN BELAJAR MAHASISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembelajarannya dimana aktivitas yang dilakukan dalam penggunaan kelas maya dirancang guna memberikan stimulus kepada mahasiswa agar memiliki motivasi diri dalam melakukan kegiatan belajar mandiri. Bahan ajar yang di distribusikan secara *real time*, menuntut mahasiswa untuk melakukan kegiatan belajar mandiri (*Self-directed Learning*). 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*). Aspek-aspek tersebut kemudian dikembangkan oleh Williamson menjadi skala penilaian diri akan kemandirian belajar atau disebut dengan *self rating scale self directed learning*)

Hubungan dari penggunaan ICT dalam belajar dengan kegiatan belajar mandiri telah diteliti oleh beberapa peneliti, diantaranya hasil penelitian yang dilakukan oleh Ria Sudiana, Abdul Fatah, dan Etika Khaerunnisa (2017) mengenai *Kemandirian Belajar Mahasiswa melalui Pembelajaran Berbasis Virtual Class*, mendapatkan hasil dimana terdapat hubungan yang kuat antara penggunaan pembelajaran *online* terhadap kemandirian belajar dimana pencapaian rata-rata skor kemandirian belajar mahasiswa sebesar 73,68 untuk penggunaan *virtual class* dan 71,20 untuk kelas konvensional. Rata-rata skor kelas *virtual* lebih tinggi 2,48% daripada kelas konvensional. Dalam penelitian tersebut mahasiswa yang menggunakan *virtual class* mempunyai kecenderungan lebih baik pada indikator inisiatif belajar, mendiagnosa kebutuhan belajar, dan menerapkan strategi belajar, memonitor, mengatur dan mengontrol, memandang kesulitan sebagai tantangan, memanfaatkan dan mencari sumber yang relevan, mengevaluasi pekerjaan.

Keterkaitan kemampuan belajar mandiri dalam pemanfaatan *e-learning* juga pernah diteliti oleh Litasari (2015) mengenai *Pengukuran Kesiapan Menggunakan E-learning pada Mahasiswa Universitas Telkom* yang menunjukkan bahwa terlihat adanya perbedaan yang signifikan pada aspek *self-directed learning* dalam hal mahasiswa yang masih kurang mampu mengatur diri dalam mempersiapkan pembelajaran, menentukan rencana belajarnya, membuat list materi yang akan dipelajari, maupun membuat list perbaikan. Rendahnya tingkat kemandirian belajar yang terjadi dalam penelitian tersebut dapat terjadi di dalam penggunaan kelas maya ITB yang merupakan program pembelajaran *online* berbasis

website. Oleh karena itu penting bagi pembelajar *online* memiliki kemampuan dalam mengatur diri untuk mempersiapkan pembelajaran.

Berakar pada penelitian terdahulu serta latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai. “**HUBUNGAN ANTARA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN KELAS MAYA DENGAN KEMANDIRIAN BELAJAR MAHASISWA** (Studi Deskriptif pada Mahasiswa Teknik Kimia di Institut Teknologi Bandung)”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut :

- a) Rumusan Masalah Umum
Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara pembelajaran kelas maya dengan kemandirian belajar mahasiswa?
- b) Rumusan Masalah Khusus

Dari rumusan masalah umum, terdapat rumusan masalah khusus yang diusung adalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara pembelajaran menggunakan kelas maya dengan kemandirian belajar mahasiswa pada aspek pemahaman (*Awareness*)?
2. Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara pembelajaran menggunakan kelas maya dengan kemandirian belajar mahasiswa pada aspek strategi belajar (*Learning Strategies*)?
3. Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara pembelajaran menggunakan kelas maya dengan kemandirian belajar mahasiswa pada aspek kegiatan pembelajaran (*Learning Activities*) ?
4. Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara pembelajaran menggunakan kelas maya dengan kemandirian belajar mahasiswa pada aspek evaluasi (*Evaluation*) ?
5. Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara pembelajaran menggunakan kelas maya dengan kemandirian belajar mahasiswa pada aspek kemampuan interpersonal (*Interpersonal skills*)?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas diperoleh tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a) Umum
Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui signifikansi hubungan antara pembelajaran kelas maya dengan kemandirian belajar mahasiswa
- b) khusus
Tujuan penelitian secara khusus yang diusung adalah sebagai berikut :
 1. Untuk mengetahui hubungan yang signifikan antara pembelajaran menggunakan kelas maya dengan kemandirian belajar mahasiswa pada aspek pemahaman (*Awareness*)
 2. Untuk mengetahui hubungan yang signifikan antara pembelajaran menggunakan kelas maya dengan kemandirian belajar mahasiswa pada aspek strategi belajar (*Learning Strategies*)
 3. Untuk mengetahui hubungan yang signifikan antara pembelajaran menggunakan kelas maya dengan kemandirian belajar mahasiswa pada aspek kegiatan pembelajaran (*Learning Activities*)
 4. Untuk mengetahui hubungan yang signifikan antara pembelajaran menggunakan kelas maya dengan kemandirian belajar mahasiswa pada aspek mengevaluasi pekerjaan (*Evaluation*)
 5. Untuk mengetahui hubungan yang signifikan antara pembelajaran menggunakan kelas maya dengan kemandirian belajar mahasiswa pada aspek kemampuan interpersonal (*Interpersonal skills*)

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dibagi menjadi dua, yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara umum penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan atas pengembangan ilmu pengetahuan

Sarah Muthmainnah, 2019

HUBUNGAN ANTARA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN KELAS MAYA DENGAN KEMANDIRIAN BELAJAR MAHASISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pada umumnya, juga pemberian informasi terkait pemanfaatan kelas maya yang digunakan sebagai media pembelajaran sehingga menimbulkan kemandirian belajar pada diri mahasiswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Masyarakat

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi pengembang pendidikan, ilmuwan maupun pendidik mengenai media pembelajaran berbasis online yang dapat menjadi salah satu pemecahan masalah dalam menghadapi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan.

b. Bagi Peneliti

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan pengetahuan dan menambah wawasan bagi peneliti mengenai hubungan pembelajaran kelas maya yang digunakan sebagai media pembelajaran guna meningkatkan kemandirian belajar mahasiswa didalam perguruan tinggi juga sebagai salah syarat kelulusan yang harus dipenuhi.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

BAB I Pendahuluan, berisi penjelasan secara umum dan merupakan bagian awal dari bagian skripsi. BAB I berisi latar belakang penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, signifikansi penelitian dan struktur organisasi penulisan. Bab ini akan menjadi acuan dalam kajian teori yang akan disampaikan pada Bab II, menjadi dasar dalam menentukan metode dan desain penelitian yang akan dipaparkan pada Bab III, sebagai konsep awal dalam memaparkan hasil temuan dalam penelitian pada Bab IV, juga menjadi pembuka dan akan ditutup pada Bab V.

BAB II Kajian Pustaka, Kerangka Pemikiran dan Analisis Penelitian Terdahulu, dan Kerangka Konseptual. Kajian teori ini merupakan landasan teoritik dalam menyusun pertanyaan penelitian dan instrumen penelitian yang kemudian nantinya disampaikan pada Bab III. Selain itu juga menjadi pijakan untuk memaparkan hasil temuan penelitian pada Bab IV, sesuai dengan posisi teoritis peneliti.

BAB III Metode Penelitian, merupakan penjabaran secara rinci mengenai prosedur penelitian termasuk beberapa komponen sebagai berikut: lokasi dan subjek populasi/sampel penelitian, desain penelitian, metode penelitian, instrumen penelitian, teknik

pengumpulan data serta analisis data. Data yang didapat akan diolah dan dipaparkan pada Bab IV.

BAB IV Temuan dan Pembahasan, berisi hasil pengolahan data dan pembahasan temuan. Pemaparan mengacu pada kajian pustaka yang telah disampaikan pada Bab II, yang kemudian akan disimpulkan pada Bab V.

BAB V Simpulan dan Rekomendasi, didalamnya tersaji penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis atas penelitian yang telah dipaparkan pada Bab IV. Merupakan saran atau rekomendasi yang ditulis setelah simpulan akan diajukan kepada lembaga terkait, dan prodi Teknologi Pendidikan, serta bagi pihak lainnya.