

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu kunci untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia bagi suatu bangsa. Karena kemajuan dan kemunduran suatu bangsa ditentukan oleh maju atau tidaknya pendidikan yang ada. Maka, pendidikan merupakan salah satu upaya untuk membentuk generasi yang baik di tiap masanya. Dengan adanya pendidikan, diharapkan pendidikan dapat membentuk individu yang berwawasan luas serta memiliki nilai moral di masa depan.

Menurut Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 mengemukakan bahwa pendidikan merupakan:

Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan pengertian di atas, pelaksanaan pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap sebagai tujuan belajar. Pelaksanaan pembelajaran pada dasarnya merupakan kegiatan terencana yang mengkondisikan atau merangsang siswa agar dapat belajar dengan baik, sehingga kegiatan pembelajaran bermuara pada dua kegiatan pokok, yaitu bagaimana perubahan tingkah laku siswa melalui kegiatan belajar dan bagaimana penyampaian ilmu pengetahuan melalui kegiatan belajar mengajar (Pane & Dasopang, 2017).

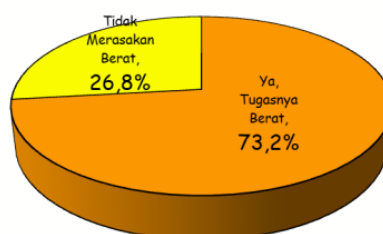
Terhitung pada awal tahun 2020, dunia dikejutkan dengan wabah virus Covid-19 yang tersebar di seluruh negara di dunia. *World Health Organization* (WHO) mengumumkan bahwa virus Covid-19 ini ditetapkan sebagai pandemi global. Oleh karena itu, pemerintah Indonesia kerap melakukan berbagai upaya untuk menangani penyebaran virus ini, salah satunya dengan membuat

kebijakan Pembatasan Sosial Berkala Besar (PSBB). Sehubungan dengan kebijakan tersebut, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Nadiem Makarim mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19 bahwa sekolah melaksanakan pembelajaran di rumah yang dilakukan secara pembelajaran daring atau jarak jauh.

Pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan salah satu metode pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet yang dilaksanakan secara jarak jauh tanpa tatap muka. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran daring ini menimbulkan perubahan besar bagi guru dan siswa. Guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, serta siswa dituntut untuk belajar secara mandiri serta berperan aktif saat pelaksanaan pembelajaran daring.

Walaupun pelaksanaan pembelajaran daring berbeda dengan pembelajaran tatap muka atau konvensional, kedua pembelajaran ini dilaksanakan guna mencapai tujuan belajar. Menurut Dimiyati & Mudjiono (2009) terdapat 3 (tiga) tujuan belajar yaitu: peningkatan kemampuan ranah kognitif (pengetahuan); afektif (sikap); dan psikomotorik (tingkah laku) siswa. Salah satu bentuk dari tujuan belajar ranah afektif merupakan kemandirian belajar.

Menurut survei yang dilakukan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mengenai Beban Penugasan saat Pembelajaran Daring sebanyak 73,2% siswa merasa terbebani saat mengerjakan tugas-tugas dari guru selama pembelajaran daring berlangsung.



Gambar 1.1 Survei Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mengenai Beban Penugasan saat Pembelajaran Daring

Dalam pembelajaran daring, bahan ajar di distribusikan secara *real time* menuntut mahasiswa untuk melakukan proses belajar secara mandiri (*Self-directed learning*). *Self-directed learning* atau kemandirian belajar

merupakan kegiatan belajar aktif yang dibangun dengan bekal pengetahuan ataupun kompetensi yang dimiliki, baik dalam menetapkan waktu belajar, tempat belajar, metode belajar, maupun penilaian belajar yang dilakukan oleh siswa secara mandiri (Mudjiman, 2008). Pada pembelajaran daring, rasa kemandirian belajar pada siswa harus tertanam. Karena, kemandirian perlu timbul ketika siswa menemukan diri pada posisi yang menuntut siswa untuk belajar tidak bergantung terhadap orang lain serta memiliki keyakinan diri yang tinggi.

Kuo dkk., (2014) menjelaskan bahwa pembelajaran daring lebih bersifat berpusat pada siswa, sehingga pada pelaksanaannya, siswa perlu meningkatkan kemandirian belajar. Pemilihan berbagai media pembelajaran dalam pembelajaran daring perlu diperhatikan dengan baik agar siswa mampu mengaksesnya dengan mudah dan efektif (Rahmawati & Setyaningsih, 2021).

Penggunaan media dalam pembelajaran daring tentu akan menimbulkan proses pembelajaran yang tidak sama dengan proses pembelajaran tatap muka. Proses yang menghubungkan suatu sumber pengetahuan, yang masing-masing terpisah oleh suatu jarak harus berhubungan baik secara *synchronous* maupun *asynchronous*. *Synchronous* merupakan interaksi antara komponen-komponen yang saling berhubungan, serta terjadi secara bersamaan ataupun real time. Sebaliknya *asynchronous* adalah proses interaksi antara komponen-komponen yang saling berhubungan serta tidak terjadi dalam waktu yang bersamaan.

Media pembelajaran dapat membantu *transfer of knowledge* dan *transfer of value* antara guru dan siswa berjalan maksimal. Dalam hal ini, media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, dan siswa terbantu lebih mudah dalam memahami konsep materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran tidak hanya menjadi alat bantu pembelajaran, melainkan juga merupakan suatu strategi dalam pembelajaran.

Selain itu, media pembelajaran mampu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra. Hal ini mendukung konsep pembelajaran daring yang saat ini sedang berlangsung. Oleh karena itu, munculah berbagai

tren dan inovasi media pembelajaran seiring dengan perkembangan teknologi saat ini, salah satunya yaitu *Learning Management System (LMS)*. *Learning Management System (LMS)* atau Sistem Manajemen Pembelajaran merupakan suatu perangkat lunak ataupun aplikasi untuk keperluan administrasi, dokumentasi, laporan suatu kegiatan, kegiatan belajar mengajar serta materi- materi yang dilakukan secara online (Ellis, 2009).

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di kelas XII SMA Negeri 4 Bandung, pelaksanaan pembelajaran daring telah menggunakan berbagai platform LMS. Meskipun begitu, kebanyakan siswa, terutama seluruh siswa kelas XII telah menggunakan LMS lain yang dijadikan referensi untuk pelaksanaan kemandirian belajar, seperti *Google Classroom*, *Edmodo*, *Ruangguru*, dan platform *Co-Learn*. Mayoritas siswa kelas XII telah menggunakan platform *Co-Learn*.

Platform *Co-Learn* merupakan aplikasi *smartphone* yang dapat membantu siswa belajar hanya dengan mengunggah foto soal. Melalui fitur ‘Tanya Soal’ yang menggunakan teknologi *artificial intelligence (AI)*, siswa dapat menyelesaikan soal matematika hanya dengan mengambil dan mengunggah foto soal ke dalam aplikasi. Dalam hitungan detik, platform *Co-Learn* dapat memberikan video penjelasan tentang cara menyelesaikan soal tersebut secara jelas dan mudah dimengerti (“Tentang Kami - CoLearn,” 2020).

Fitur-fitur yang terdapat dalam platform *Co-Learn* ini dapat membekali siswa dengan pelajaran dan keterampilan yang diperlukan untuk pelaksanaan pembelajaran daring. Dengan menggabungkan metode edukasi dan teknologi, platform *Co-Learn* berinovasi untuk membangun motivasi dan kemandirian belajar siswa dalam pembelajaran daring.

Maka dari uraian di atas, penulis tertarik untuk meneliti bagaimana hubungan penggunaan platform *Co-Learn* terhadap kemandirian belajar siswa dengan skripsi berjudul “**Hubungan Penggunaan Learning Management System (LMS) Platform Co-Learn dengan Kemandirian Belajar Siswa Kelas XII di SMA Negeri 4 Bandung**”

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dalam penelitian ini, maka dapat dirumuskan permasalahan umum “Apakah terdapat hubungan antara penggunaan *Learning Management System (LMS)* platform *Co-Learn* dengan kemandirian belajar siswa kelas XII di SMA Negeri 4 Bandung? “. Sedangkan perumusan masalah secara khusus adalah:

1. Bagaimana penggunaan *Learning Management System (LMS)* platform *Co-Learn* di siswa kelas XII di SMA Negeri 4 Bandung?
2. Bagaimana kemandirian belajar siswa kelas XII SMA Negeri 4 Bandung?
3. Apakah terdapat hubungan yang positif antara penggunaan *Learning Management System (LMS)* platform *Co-Learn* dengan kemandirian belajar siswa kelas XII di SMA Negeri 4 Bandung?

## 1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, adapun tujuan penelitian secara umum yaitu mendeskripsikan dan menganalisis hubungan penggunaan *Learning Management System (LMS)* platform *Co-Learn* terhadap kemandirian belajar siswa kelas XII di SMA Negeri 4 Bandung. Adapun tujuan penelitian secara khusus adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan penggunaan *Learning Management System (LMS)* platform *Co-Learn* di siswa kelas XII di SMA Negeri 4 Bandung
2. Untuk mendeskripsikan kemandirian belajar siswa kelas XII di SMA Negeri 4 Bandung.
3. Untuk mendeskripsikan hhubungan yang positif antara penggunaan *Learning Management System (LMS)* platform *Co-Learn* dengan kemandirian belajar siswa kelas XII di SMA Negeri 4 Bandung.

## 1.4. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat khususnya bagi semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini. Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat membantu menambah bahan kajian, memberikan wawasan serta informasi mengenai hubungan

penggunaan platform *Co-Learn* terhadap kemandirian belajar siswa kelas XII di SMA Negeri 4 Bandung.

## **2. Manfaat Praktis**

### **a. Bagi Peneliti**

Diharapkan penelitian ini dapat menambah informasi, wawasan serta menjawab pertanyaan bagi peneliti dan sebagai salah satu bentuk kajian pada hubungan penggunaan platform *Co-Learn* terhadap kemandirian belajar siswa kelas XII di SMA Negeri 4 Bandung.

### **b. Bagi Siswa SMA Negeri 4 Bandung**

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan motivasi serta kemandirian belajar bagi siswa dengan penggunaan platform *Co-Learn* pada pembelajaran daring.

### **c. Bagi Sekolah**

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan gambaran bagi SMA Negeri 4 Bandung agar dapat menggunakan platform platform *Co-Learn* yang memudahkan guru serta mengefektifkan belajar siswa.

### **d. Bagi Program Studi Teknologi Pendidikan**

Diharapkan penelitian ini dapat menambah kajian keilmuan dalam teknologi pendidikan, khususnya tentang penggunaan media dan sumber belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran.