

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1. Belajar dan Pembelajaran

2.1.1. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi kepada semua orang dan berlangsung seumur hidup sejak masih bayi sampai ke liang lahat (Sadiman dkk., 2009). Belajar merupakan sebuah aktivitas yang bisa dilakukan secara psikologis berupa proses mental seperti aktivitas berpikir, memahami, menyimpulkan, menyimak, menelaah, membandingkan, membedakan, mengungkapkan menganalisis dan sebagainya maupun secara fisiologis seperti kegiatan eksperimen, latihan, kegiatan praktik, membuat karya (produk), apresiasi, dan sebagainya (Rusman, 2014).

Belajar merupakan proses perubahan individu yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya kearah yang baik maupun tidak baik, bergantung setiap individu memaknainya karena perubahan perilaku merupakan hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan perilaku terhadap hasil belajar bersifat terus menerus, fungsional, positif, aktif, serta tersusun (Pane & Dasopang, 2017). Belajar ialah suatu proses yang dilakukan tiap individu dalam mengembangkan dirinya, dari proses tidak bisa menjadi bisa, yang dilakukan sengaja secara sadar, sehingga terjalin perubahan dalam diri individu.

Belajar bersifat individual dan kontekstual, artinya proses belajar terjadi dalam diri siswa sesuai dengan perkembangan dan lingkungannya. Belajar berarti siswa merasakan perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut meliputi perubahan pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), dan nilai sikap (afektif). Dengan demikian belajar adalah proses orang memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan, dan sikap. Konsep belajar menurut UNESCO dalam Delors dkk., (1996) menuntut setiap satuan pendidikan untuk dapat mengembangkan empat pilar pendidikan baik untuk sekarang dan masa depan, yaitu:

1. *Learning to know* (belajar untuk mengetahui),
Pilar pertama ini memiliki makna bahwa para siswa dianjurkan untuk mencari serta memperoleh pengetahuan sebanyak- banyaknya, melalui pengalaman. Hal ini dapat merangsang timbulnya sikap kritis serta semangat belajar siswa.
2. *Learning to do* (belajar untuk melakukan sesuatu),
Pilar kedua ini menekankan siswa bahwa pentingnya berinteraksi dengan lingkungan dan memecahkan masalah yang muncul. Keterampilan ini berkaitan dengan kemampuan *hard skill* dan *soft skill*, karena sesungguhnya pendidikan termasuk bagian penting dalam penyiapan SDM (Sumber Daya Manusia) yang berkualitas, dan cakap dalam menghadapi perkembangan zaman dengan mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki (S. D. Laksana, 2016)
3. *Learning to be* (belajar untuk menjadi seseorang),
Pilar ketiga ini merupakan usaha yang dilakukan agar siswa dapat mencari jati dirinya sesuai dengan keterampilan yang dimiliki baik itu *hard skill* maupun *soft skill*.
4. *Learning to live together* (belajar untuk menjalani kehidupan bersama),
Pilar yang terakhir ini akan mengantarkan siswa untuk menguasai dan menyadarkan siswa bahwa dirinya merupakan bagian dari lingkungannya. Saat siswa telah menyadari bahwa dirinya merupakan bagian dari masyarakat maka akan meningkatkan rasa toleransi serta tanggung jawab dalam menjalankan perannya.

Dengan melakukan proses belajar, berarti siswa memiliki perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai hasil pengalaman (bukan hasil perkembangan, pengaruh obat, atau kecelakaan) dan bisa melaksanakannya pada pengetahuan lain serta mampu mengkomunikasikannya kepada orang lain Dengan demikian belajar menuntut adanya perubahan yang relatif permanen pada pengetahuan atau perilaku seseorang karena pengalaman suatu individu.

Pembelajaran merupakan suatu usaha untuk membuat siswa belajar suatu aktivitas untuk membelajarkan siswa. Dengan kata lain, pembelajaran ialah upaya menciptakan kondisi agar dapat berlangsungnya kegiatan belajar (Warsita, 2008). Pada dasarnya, proses belajar ialah hasil dari pembelajaran yang saling berkaitan untuk memaksimalkan tujuan yang sudah ditetapkan. Pembelajaran pada dasarnya ialah bentuk aktivitas berinteraksi antara guru dengan peserta didik dalam memberikan pengajaran dengan berbagai sumber belajar yang ada. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Akmal & Saputra, (2018) bahwa pembelajaran ialah kegiatan belajar mengajar terkait pendidikan yang menyertakan siswa serta guru. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa dengan sumber belajar yang disampaikan oleh guru dalam lingkungan belajar untuk mencapai tujuan belajar yang telah ditentukan.

Dalam Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Ini berarti, istilah pembelajaran merupakan segala upaya yang dilakukan oleh guru agar terjadi proses belajar pada diri siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Miarso (2004), terdapat lima jenis interaksi yang dapat berlangsung dalam proses belajar dan pembelajaran, yaitu:

1. Interaksi antara guru dengan siswa
2. Interaksi antara sesama siswa atau antar sejawat
3. Interaksi siswa dengan narasumber
4. Interaksi siswa bersama guru dengan sumber belajar yang sengaja dikembangkan
5. Interaksi siswa bersama guru dengan lingkungan sosial dan alam

Menurut Pane & Dasopang (2017), kegiatan belajar serta pembelajaran merupakan proses interaksi yang bersifat edukasi dalam rangka meraih tujuan pendidikan. Belajar merupakan suatu sistem yang termuat dalam proses pembelajaran, serta pembelajaran terdiri dari beberapa komponen yang saling berhubungan satu sama lain, yang terdiri dari guru, siswa, tujuan, materi, media, metode, serta evaluasi. Dengan

demikian dapat disimpulkan bahwa belajar serta pembelajaran ialah proses bentuk kegiatan yang memiliki hubungan satu dengan yang yang lain yang mempengaruhi keberhasilan seseorang dalam memperoleh pengetahuannya. Dengan proses belajar serta pembelajaran yang baik akan memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa.

2.1.2. Prinsip Belajar dan Pembelajaran

Dalam pembelajaran, prinsip-prinsip belajar dapat mengungkapkan batas-batas kemungkinan dalam proses pembelajaran. Prinsip-prinsip belajar ini dapat membantu guru dalam memilih tindakan yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar. Prinsip belajar menurut (*Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN Dikti)*, 2018) terbagi menjadi berbagai prinsip yang tercantum dalam gambar:



Gambar 2 1. Prinsip Pembelajaran Menurut Standar Nasional (SN) Dikti

Pembelajaran menurut Standar Nasional (SN) Dikti berprinsip bahwa pembelajaran perlu interaktif, kontekstual, holistik, efektif, integratif, tematik dan saintifik yang menciptakan pembelajaran berpusat pada siswa. Menurut Dimiyati & Mudjiono (2009), prinsip belajar terbagi menjadi 7 jenis, diantaranya:

1. Perhatian dan Motivasi

Perhatian memiliki peranan yang penting dalam kegiatan belajar. Perhatian terhadap pembelajaran akan timbul saat siswa merasa pembelajaran tersebut sesuai dengan kebutuhannya (Dimiyati & Mudjiono, 2009). Apabila sebuah pembelajaran itu dirasakan sebagai sesuatu yang dibutuhkan dan diperlukan untuk belajar lebih lanjut atau diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, maka akan meningkatkan

motivasi siswa untuk mempelajarinya. Apabila perhatian alami ini tidak ada, maka perhatian ini perlu dibangkitkan oleh guru.

Motivasi juga memiliki peranan yang penting dalam kegiatan belajar. Dalam pembelajaran, motivasi merupakan salah satu tujuan dalam mengajar, karena guru berharap siswa memiliki ketertarikan dalam kegiatan pembelajaran. Motivasi memiliki kaitan yang erat dengan minat. Siswa yang memiliki minat terhadap sesuatu bidang studi tertentu cenderung tertarik perhatiannya dan dengan demikian timbul motivasinya untuk mempelajari bidang studi tersebut. Motivasi juga dipengaruhi oleh nilai-nilai yang dianggap penting dalam kehidupannya. Perubahan nilai-nilai yang dianut akan mengubah tingkah laku manusia dan motivasinya.

2. Keaktifan

Menurut teori kognitif, belajar menunjukkan adanya jiwa yang aktif dalam mengolah informasi yang kita terima, tidak sekadar menyimpannya saja tanpa mengadakan transformasi (Gage & Berliner, 1992). Dalam hal ini, tiap siswa mempunyai karakteristik yang aktif, konstruktif, dan mampu merencanakan sesuatu. Maka, dalam proses pembelajaran, siswa dapat mampu mengidentifikasi, merumuskan masalah, mencari dan menemukan fakta, menganalisis, menafsirkan dan menarik kesimpulan.

Keaktifan dalam belajar juga dikemukakan oleh Dimiyati & Mudjiono (2009), bahwa dalam setiap proses belajar, siswa selalu menampilkan keaktifannya berupa kegiatan fisik (membaca, mendengar, menulis, berlatih keterampilan-keterampilan) dan kegiatan psikis (mengaplikasikan pengetahuan yang dimiliki untuk pemecahan masalah, membandingkan satu konsep dengan yang lain, menyimpulkan hasil percobaan).

3. Pengalaman Belajar

Pembelajaran harus dilakukan oleh siswa secara aktif, baik individual maupun kelompok, dengan cara memecahkan masalah (*problem solving*). Guru bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator.

Keterlibatan siswa di dalam belajar jangan diartikan keterlibatan fisik semata, namun lebih dari itu terutama adalah keterlibatan mental emosional, keterlibatan dengan kegiatan kognitif dalam pencapaian dan perolehan pengetahuan, dalam penghayatan dan internalisasi nilai-nilai dalam pembentukan sikap dan nilai, dan juga pada saat mengadakan latihan-latihan dalam pembentukan keterampilan.

4. Pengulangan

Salah satu prinsip dari belajar yaitu pengulangan. Belajar merupakan pembentukan hubungan antara stimulus dan respons, dan pengulangan terhadap pengalaman-pengalaman yang memperbesar peluang timbulnya respons dengan benar. Pengulangan melatih siswa untuk membentuk respons yang benar dan membentuk kebiasaan-kebiasaan dalam pelaksanaan pembelajaran.

5. Tantangan

Siswa pasti menghadapi berbagai hambatan selama proses pembelajaran berlangsung. Untuk mengatasi hambatan tersebut, maka guru perlu menyiapkan hal yang menantang bagi siswa. Tantangan ini dilakukan oleh siswa agar termotivasi untuk mengatasi hambatan yang terjadi saat pembelajaran.

6. Balikan dan Penguatan

Siswa akan belajar lebih antusias apabila mengetahui serta mendapatkan hasil yang baik. Hasil yang baik merupakan balikan yang menyenangkan serta berpengaruh baik bagi usaha belajar berikutnya. Namun, menurut Gage & Berliner (1992), dorongan belajar tidak saja berasal dari penguatan yang positif, dorongan belajar dapat muncul dari penguatan yang negatif. Siswa belajar sungguh-sungguh serta memperoleh nilai yang baik dalam ulangan. Nilai yang baik itu mendorong anak untuk belajar lebih aktif lagi. Kebalikannya, anak yang memperoleh nilai yang jelek pada waktu ulangan akan merasa khawatir tidak naik kelas, karena khawatir tidak naik kelas ia terdorong buat belajar lebih aktif. Di sini nilai buruk serta rasa khawatir tidak naik kelas

juga dapat mendorong anak untuk belajar lebih aktif. Inilah yang disebut penguatan negatif.

7. Perbedaan Individual

Siswa merupakan individual yang unik. Masing- masing siswa mempunyai perbedaan satu dengan yang lain. Perbedaan itu ada pada karakteristik psikis, kepribadian, serta sifat- sifatnya. Perbedaan individual ini mempengaruhi pada metode serta hasil belajar siswa. Oleh karena itu, perbedaan individu perlu diperhatikan oleh guru dalam mendukung proses pembelajaran.

Menurut Smaldino, dkk. (2011), pembelajaran memiliki berbagai prinsip, diantaranya:

1. Menakar pengetahuan sebelumnya yang dimiliki siswa
 Dengan mengumpulkan informasi mengenai pengetahuan dan keterampilan setiap siswa untuk mempelajari sebagian besar materi yang akan disampaikan pada pembelajaran.
2. Mempertimbangkan perbedaan individual
 Siswa memiliki kepribadian, bakat, pengetahuan yang berbeda-beda. Oleh karena itu, pembelajaran yang efektif memungkinkan siswa berkembang pada tingkat yang berbeda, menguasai bahan materi yang berbeda dan berpartisipasi dalam kegiatan yang berbeda.
3. Menyatakan tujuan
 Tujuan belajar diperlukan agar guru dan siswa tahu arah dan apa yang dicapai dalam pembelajaran. Tujuan belajar ini perlu sesuai dengan hasil serta standar yang telah ditetapkan.
4. Mengembangkan kemampuan metakognitif
 Guru memiliki keterampilan dalam mengawasi, mengevaluasi, dan menyesuaikan pendekatannya akan meningkatkan belajar siswa dan membantu siswa belajar sepanjang hayat.
5. Menyediakan interaksi sosial
 Guru dan siswa yang berperan sebagai tutor dan anggota kelompok membentuk komunikasi dan interaksi yang dilakukan secara dua arah dalam pembelajaran.

6. Memasukkan konteks realistik

Siswa selalu mengingat dan menerapkan pengetahuan yang otentik dan disajikan dalam konteks dunia nyata.

7. Melibatkan para siswa dalam praktik relevan

Pengalaman belajar efektif merupakan pembelajaran yang mendorong para siswa untuk mengimplementasikan keterampilan yang sesuai dengan hasil yang diharapkan. Partisipasi siswa akan meningkatkan motivasi dalam pelaksanaan pembelajaran. Dengan begitu, praktik akan meningkatkan kemampuan, keterampilan, dan membentuk sikap baru serta mendorong belajar yang lebih mendalam, lebih lama, dan awet

8. Menyediakan umpan balik yang konstruktif, terus menerus dan tepat waktu

Dalam pembelajaran, siswa membutuhkan informasi yang akurat untuk menghindari miskonsepsi, kesalahpahaman dan kelemahan. Karena siswa perlu mengetahui apakah tanggapannya itu benar atau tidak. Umpan balik ini berasal dari guru, media pembelajaran, maupun hasil praktik yang dilakukan. Dengan mengetahui tanggapannya benar atau salah, siswa dapat mengetahui alasan mereka gagal dan cara meningkatkan kinerja mereka.

Adapun prinsip belajar yang dikemukakan oleh Winataputra dkk. (2016), terdapat berbagai prinsip yang dimiliki oleh pembelajaran, antara lain:

1. Pembelajaran Berpusat pada Siswa,

Pada dasarnya, dalam pembelajaran, yang belajar merupakan siswa. Belajar bersifat aktif, hingga semestinya yang aktif merupakan siswa itu sendiri. Dalam pembelajaran, siswa aktif dalam merangkai pengalaman membangun pemahaman tentang apa yang dipelajarinya. Siswa mengalami dan menggunakan seluruh inderanya untuk melaksanakan eksplorasi terhadap alam.

2. Pembelajaran Meningkatkan *Transferable Skill*,

Pembelajaran merupakan pemberdayaan siswa agar ia sanggup belajar secara mandiri. Oleh karena itu, pembelajaran dilakukan untuk

memberikan bekal kecakapan saat belajar secara mandiri. Kecakapan yang dimaksud merupakan *transferable skill*, yang merupakan suatu kecakapan yang dikembangkan dalam suatu situasi tertentu, kemudian dapat digunakan pada situasi yang lain.

3. Pembelajaran Meningkatkan Kreativitas,
Pembelajaran dilakukan guna mendesak siswa menjadi kreatif serta inovatif. Melalui pembelajaran, isi pelajaran yang dirancang sedemikian rupa dapat meningkatkan kreativitas. Dengan kreativitas yang dimiliki siswa dapat belajar serta menciptakan hal-hal yang baru dan inovatif. Kemampuan kreatif ialah bekal yang dibutuhkan di dalam persaingan.
4. Pembelajaran Meningkatkan Keingintahuan, Imajinasi, serta Fitrah Siswa,
Secara fitrah tiap individu yang lahir telah memiliki rasa ingin tahu. Dengan rasa ingin tahu tersebut, tiap individu melaksanakan eksplorasi terhadap apa yang dijumpainya. Dari eksplorasi yang dilakukan secara aktif itu terjadilah proses belajar. Pembelajaran yang dilakukan harus dapat meningkatkan fitrah rasa ingin tahu ini. Lebih dari itu, pembelajaran juga harus mengembangkan serta menumbuhkan kemampuan imajinasi.
5. Meningkatkan Kemampuan Memanfaatkan Ilmu serta Teknologi,
Perkembangan teknologi serta ilmu pengetahuan sangatlah pesat. Oleh sebab itu, siswa perlu disiapkan untuk dapat menggunakan hasil perkembangan ilmu serta teknologi tersebut guna meningkatkan taraf hidupnya. Dalam kehidupan saat ini, tiap individu tidak dapat memisahkan diri dari teknologi. Ketergantungan manusia terhadap hasil perkembangan teknologi sangat besar.
6. Pembelajaran Meningkatkan Kesadaran selaku Warga Negara yang Baik,
Pembelajaran harus mampu membangun manusia secara utuh sehingga mempunyai pengetahuan, kemampuan dan sikap termasuk moral serta

budi pekerti. Pembelajaran harus membuat siswa bangga, sadar dan patuh terhadap aturan serta norma kemasyarakatan.

2.1.3. Ranah Belajar

Belajar merupakan pengembangan pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang baru ketika seseorang berinteraksi dengan informasi dan lingkungan. Lingkungan belajar ini diarahkan oleh guru dan mencakup fasilitas fisik, suasana akademik dan emosional serta teknologi pengajaran. Taksonomi yakni klasifikasi atau pengelompokan benda bagi ciri- ciri tertentu.

Taksonomi dalam bidang pendidikan, digunakan guna klasifikasi tujuan pembelajaran yang digolongkan dalam 3 (tiga) klasifikasi umum ataupun ranah ialah: (1) ranah kognitif, berkaitan dengan tujuan belajar yang berorientasi pada keterampilan berpikir; (2) ranah afektif berhubungan dengan perasaan, emosi, sistem nilai, serta sikap hati; serta (3) ranah psikomotor, berorientasi pada keterampilan motorik ataupun penggunaan otot kerangka). Siswa belajar dengan tujuan utama untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik terhadap lingkungannya. Adapun penjelasan mengenai ranah belajar sebagai berikut:

1. Ranah Kognitif

Kognitif atau pengetahuan merupakan penguasaan konsep, teori, metode dan falsafah bidang ilmu tertentu secara sistematis yang diperoleh melalui penalaran dalam proses pembelajaran, pengalaman kerja, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat terkait pembelajaran (Yuliani dkk., 2020).

Taksonomi Bloom menggolongkan ranah kognitif berdasarkan kategori dari yang sederhana (mengetahui) sampai dengan yang lebih kompleks (mengevaluasi). Ranah kognitif terdiri atas (berturut-turut dari yang paling sederhana sampai yang paling kompleks), ialah:

a. Pengetahuan (*Knowledge*)

Pengetahuan melibatkan proses mengingat kembali hal-hal yang umum dan khusus, proses dan metode atau mengingat kembali pola,

struktur atau *setting* dalam pembelajaran (Gunawan & Palupi, 2016). Pengetahuan ini berkaitan dengan fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip atau metode.

b. Pemahaman (*Comprehension*)

Pemahaman berkaitan dengan inti dari suatu hal. Pemahaman berarti suatu bentuk pengertian ataupun pemahaman yang membuat seseorang mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat menggunakan ide yang sedang dikomunikasikan tanpa harus menghubungkannya dengan hal lain.

c. Penerapan (*Application*)

Dalam tahapan ini, penerapan berarti kemampuan untuk menerapkan ide dan gagasan, prosedur, metode, rumus, teori dan prinsip dalam berbagai situasi. Penerapan mencakup berbagai kemampuan untuk menerapkan berbagai metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru.

d. Analisis (*Analysis*)

Analisis berarti kemampuan merincikan suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian hingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.

e. Sintesis (*Synthesis*)

Sintesis berarti kemampuan untuk menggabungkan berbagai elemen dan bagian untuk membentuk suatu pola yang baru. Sintesis berkaitan dengan penyusunan bagian-bagian atau unsur-unsur yang membentuk suatu kesatuan yang sebelumnya tidak tampak jelas.

f. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi berarti kemampuan untuk membentuj pendapat mengenai berbagai hal berdasarkan kriteria tertentu. Evaluasi berarti menentukan nilai materi dan metode untuk tujuan tertentu yang berkaitan dengan penentuan secara kuantitatif dan kualitatif.

2. Ranah Afektif

Afektif atau sikap merupakan perilaku benar dan berbudaya sebagai hasil dari aktualisasi nilai dan norma yang tercermin dalam kehidupan

spiritual dan sosial melalui proses pembelajaran, pengalaman kerja, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat terkait pembelajaran (Yuliani dkk., 2020).

Taksonomi Bloom menggolongkan ranah afektif berdasarkan perilaku sikap dari yang sederhana (penerimaan) sampai dengan yang lebih kompleks (pembentukan pola hidup). Ranah afektif terdiri atas dari yang paling sederhana sampai yang paling kompleks, ialah:

a. Penerimaan

Penerimaan merupakan suatu sikap peka mengenai suatu hal dan menerima hal tersebut sebagai adanya sehingga muncul kesediaan untuk memperhatikan hal tersebut.

b. Partisipasi

Partisipasi merupakan suatu sikap kerelaan untuk memperhatikan, kesediaan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan

c. Penilaian dan Penentuan Sikap

Penilaian dan penentuan sikap mencakup berbagai sikap untuk menerima suatu nilai, menghargai, mengakui dan menentukan sikap.

d. Organisasi

Organisasi mencakup kemampuan membentuk sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup.

e. Pembentukan Pola Hidup

Pembentukan pola hidup mencakup kemampuan untuk menghayati nilai dan membentuk menjadi pola nilai kehidupan pribadi.

3. Ranah Psikomotor

Psikomotor atau keterampilan merupakan kemampuan untuk kerja dengan menggunakan konsep, teori, metode, bahan atau instrumen yang diperoleh melalui pembelajaran, pengalaman kerja, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat terkait pembelajaran (Yuliani dkk., 2020).

Taksonomi Bloom menggolongkan ranah psikomotorik berdasarkan perilaku dari yang sederhana (persepsi) sampai dengan

yang lebih kompleks (kreativitas). Ranah psikomotorik terdiri atas dari yang paling sederhana sampai yang paling kompleks, ialah:

- a. Persepsi
Persepsi merupakan kemampuan memilah- milahkan atau mendeskriminasikan hal- hal secara khas, serta menyadari terdapatnya perbedaan yang khas tersebut
- b. Kesiapan
Kesiapan merupakan kemampuan penempatan diri dalam kondisi di mana akan terjadi suatu gerakan maupun rangkaian gerakan yang mencakup jasmani serta rohani.
- c. Gerakan Terbimbing
Gerakan terbimbing merupakan kemampuan melaksanakan gerakan sesuai contoh, maupun gerakan peniruan.
- d. Gerakan yang Terbiasa
Gerakan yang terbiasa merupakan kemampuan melaksanakan gerakan-gerakan tanpa contoh dan berpegang pada pola.
- e. Gerakan Kompleks
Gerakan kompleks merupakan kemampuan melaksanakan gerakan ataupun keterampilan yang terdiri dari banyak tahap, secara lancar, efisien, serta tepat. sehingga berketerampilan luwes, lancar, gesit dan lincah.
- f. Penyesuaian Pola Gerakan
Penyesuaian pola gerakan merupakan kemampuan untuk mengadakan transformasi serta penyesuaian pola gerak- gerak.
- g. Kreativitas
Kreativitas merupakan kemampuan melahirkan pola gerak- gerak yang baru atas dasar prakarsa sendiri.

2.2. Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring (dalam jaringan) mencakup dari berbagai istilah pembelajaran yaitu melalui dan dalam jaringan internet. Pembelajaran daring dapat berupa *online learning*, *e-learning*, *mobile learning*, dan lain sebagainya. Pembelajaran daring menjadi sebuah solusi dari pembelajaran jarak jauh dan

tanpa tatap muka (konvensional), namun tujuan belajar serta kompetensi harus tetap dicapai dalam proses pembelajaran.

2.2.1. Hakikat Pembelajaran Daring

Pengertian pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa dengan sumber belajar yang disampaikan oleh guru dalam lingkungan belajar untuk mencapai tujuan belajar yang telah ditentukan. Sedangkan pengertian daring menurut KBBI (2016) ialah dalam jaringan, terhubung melalui jejaring komputer, internet, dan sebagainya. Sesuai dengan pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring merupakan proses interaksi antara siswa dengan sumber belajar yang disampaikan oleh guru dalam lingkungan belajar melalui dalam jaringan untuk mencapai tujuan belajar yang telah ditentukan.

Pembelajaran daring ialah pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, serta kemampuan untuk menimbulkan berbagai tipe interaksi pembelajaran meskipun tidak dapat dipungkiri tetap membawa dampak positif serta negatif (Gusty dkk., 2020).

Pembelajaran daring atau pendidikan jarak jauh merupakan pendekatan yang berkembang pesat di dunia pendidikan saat ini. Karakter yang membedakan antara pembelajaran daring dengan pembelajaran konvensional yaitu guru dan siswa terpisah sehingga teknologi dan media ialah yang menjadi perantara penting dalam penyampaian materi (Smaldino dkk., 2011).

Menurut Indira & Sakshi (2017) dalam Waruwu (2020), "*Online learning encompasses a range of technologies such as the worldwide web, email, chat, new groups and texts, audio and video conferencing delivered over computer networks to impart education*". Artinya, pembelajaran online mencakup global dengan melalui berbagai teknologi seperti *website, e-mail*, aplikasi *chat*, grup dan teks baru, konferensi audio dan video yang disampaikan melalui jaringan komputer dalam rangka menyampaikan isi-isi dari pendidikan.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring merupakan proses pembelajaran melalui dan dalam jaringan berupa situs, aplikasi *chat*, video atau audio konferensi, kelas virtual, dan lain sebagainya. Hal ini digunakan untuk memungkinkan pelaksanaan pembelajaran yang bersifat jarak jauh tanpa tatap muka.

Proses pembelajaran daring dilakukan pada setiap level pendidikan, mulai dari sekolah dasar sampai dengan pendidikan tinggi. Dalam pembelajaran daring, siswa memiliki keleluasaan waktu belajar dengan belajar di manapun dan kapanpun.

Pembelajaran daring merupakan hal yang kompleks yang menggunakan satu basis yaitu basis internet. Seiring dengan berkembangnya teknologi, banyak platform dan saluran bermunculan, baik berupa *Learning Management System* (LMS), aplikasi *chat*, *virtual meeting*, kelas virtual, dan lain sebagainya.

2.2.2. Karakteristik Pembelajaran Daring

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menyampaikan bahwa saat ini merupakan era disrupsi yang serba menggunakan teknologi. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran merupakan hal yang mendasar. Pemanfaatan teknologi ini akan memberikan banyak kesempatan bagi sekolah untuk melakukan berbagai macam metode pada kegiatan belajar. Begitu pula pemanfaatan teknologi dilakukan pada pembelajaran daring, karena pada umumnya pembelajaran daring bersifat jarak jauh, baik dalam proses pemberian materi, interaksi antara guru dan siswa, serta evaluasi. Seperti yang dikemukakan oleh Bilfaqih & Qomarudin, (2015), bahwa pembelajaran daring memiliki 3 (tiga) karakteristik utama, diantaranya daring (dalam jaringan), masif, dan terbuka.

1. Daring (dalam jaringan), artinya pembelajaran diselenggarakan melalui jejaring *website* melalui jaringan internet, baik aplikasi *chat*, kelas virtual, dan lain sebagainya.

2. Masif, artinya pembelajaran daring mampu diikuti siswa dalam jumlah yang banyak, karena pembelajaran daring bersifat virtual tanpa adanya kendala dan terbatasnya ruang dan waktu
3. Terbuka, artinya pembelajaran daring dapat diakses oleh berbagai kalangan dan latar belakang yang berbeda.

Adapun tuntutan yang perlu dipenuhi dalam pembelajaran daring sejalan dengan karakteristik pembelajaran daring yang dikemukakan oleh Tung, (2000) dalam Mustofa, dkk. (2019), diantaranya:

1. Materi ajar disajikan dalam bentuk teks, grafik dan berbagai elemen multimedia
2. Komunikasi dilakukan secara serentak dan tak serentak seperti *video conference*, *chats rooms*, atau *discussion forums*,
3. Digunakan untuk belajar pada waktu dan tempat maya,
4. Dapat digunakan berbagai elemen belajar berbasis CD-ROM untuk meningkatkan komunikasi belajar,
5. Materi ajar relatif mudah diperbaharui,
6. Meningkatkan interaksi antara mahasiswa dan fasilitator,
7. Memungkinkan bentuk komunikasi belajar formal dan informal,
8. Dapat menggunakan ragam sumber belajar yang luas di internet.

2.2.3. Dampak Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring dilakukan guna memutus rantai penyebaran virus corona yang terjadi di Indonesia. Tertulis dalam Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease (Covid-19)*, pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran dilaksanakan secara daring (dalam jaringan) yang awalnya dilaksanakan secara tatap muka atau konvensional.

Berdasarkan pendapat di atas, bahwa pandemi *Covid-19* memiliki dampak yang positif dan negatif bagi dunia pendidikan. Adapun dampak positif dalam pembelajaran daring yang dikemukakan oleh Gusty, dkk. (2020) yaitu:

1. Akselerasi transformasi dunia pendidikan,
2. Meningkatkan minat penelitian yang dilakukan secara online,

3. Proses belajar mengajar yang efektif dan efisien melalui berbagai macam platform pembelajaran online yang bisa diakses dan mudah
4. Banyaknya kegiatan-kegiatan yang dapat diakses gratis
5. Hubungan emosional antara anak dan orangtua lebih terbangun dengan belajar yang intens dilakukan di rumah

Adapun dampak negatif dalam pembelajaran daring yang dikemukakan oleh Gusty, dkk. (2020) yaitu:

1. Teknologi yang tercanggih pun selalu menyisakan suatu kekurangan atau celah yang memungkinkan kejahatan *cyber* dapat dilakukan pada beberapa media pembelajaran
2. Kurikulum pendidikan yang selalu menyajikan mata pelajaran terkait praktikum selama pandemi pelaksanaannya tidak efektif lagi karena peralatan tersebut tidak dapat diakses di rumah
3. Keterlibatan orangtua serta tuntutan kinerja yang mumpuni oleh guru harus lihai dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran
4. Sektor ekonomi yang terdampak memengaruhi perekonomian seluruh masyarakat yang berdampak pada pemenuhan kuota internet.

2.3. Kemandirian Belajar

2.3.1. Pengertian Kemandirian Belajar

Kemandirian berasal dari kata “diri” yang mendapat awalan “ke” dan akhiran “an” yang membentuk satu kata keadaan atau kata benda. Oleh karena kemandirian berasal dari kata “diri”, maka pembahasan mengenai kemandirian tidak dapat lepas dari pembahasan perkembangan diri. Kemandirian muncul dengan ditandai kemampuan untuk menentukan nasib sendiri, timbulnya jiwa kreatif dan inisiatif, membuat keputusan-keputusan sendiri hingga mampu mengatasi masalah tanpa adanya pengaruh dari orang lain. Kemandirian merupakan suatu sikap dimana peserta didik dapat secara bebas dari pengaruh penilaian, pendapat, dan keyakinan orang lain.

Menurut Ahmadi (2004), kemandirian belajar merupakan belajar mandiri, tidak menggantungkan diri pada orang lain. Dalam hal ini, siswa telah mampu belajar secara mandiri apabila telah mampu melakukan tugas belajar tanpa ketergantungan dengan orang lain, karena pada dasarnya

kemandirian belajar merupakan perilaku individu yang mampu berinisiatif, mampu mengatasi hambatan serta masalah, memiliki rasa percaya diri dan tidak memerlukan pengarahan orang lain untuk melakukan kegiatan belajar. (A. P. Laksana & Hadijah, 2019).

Dalam kemandirian belajar, siswa dituntut untuk mampu menggali informasi materi yang tidak hanya bersumber dari guru. Artinya, siswa perlu mencari dari berbagai sumber lain seperti internet. Selain itu, siswa dapat melakukan kegiatan belajar tanpa adanya pengaruh dari orang lain maupun teman Ningsih & Nurrahmah (2016). Saat siswa memiliki kemandirian belajar, maka siswa terdorong untuk berperilaku tidak bergantung kepada orang lain.

Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Mudjiman (2008) merupakan sifat serta kemampuan yang dimiliki siswa untuk melakukan kegiatan belajar aktif yang didorong oleh motif untuk menguasai suatu kompetensi yang telah dimiliki. Karena dengan adanya kemandirian belajar, siswa dapat mengontrol tindakannya sendiri, bebas dalam mengatur kemandirian dan kompetensi serta kecakapan yang akan dicapainya.

Kemandirian belajar siswa juga dipahami sebagai penyesuaian lingkungan untuk memenuhi kebutuhan siswa dan terdapat penekanan pada penyesuaian faktor pribadi seperti strategi pembelajaran, struktur tujuan dan kepercayaan diri dalam memenuhi tuntutan tugas. Siswa yang memiliki kemandirian belajar yang tinggi mampu mengelola berbagai kegiatan belajarnya sendiri dari tahap persiapan, pelaksanaan hingga evaluasi. (Aulia dkk., 2019).

Kemandirian belajar memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, karna dengan belajar mandiri, siswa cenderung dapat belajar dengan lebih baik, mampu memantau, mengevaluasi dan mengatur belajarnya secara efektif, menghemat waktu secara efisien, mampu mengarahkan dan mengendalikan diri sendiri dalam berpikir dan bertindak tanpa bergantung pada orang lain (Syahputra, 2017).

Kemandirian belajar penting bagi siswa, karena situasi yang kompleks saat dewasa yang secara langsung maupun tidak langsung mempengaruhi

kehidupan siswa. Pengaruh situasi kehidupan saat dewasa terhadap siswa dapat dilihat dari berbagai fenomena yang sangat membutuhkan perhatian dunia pendidikan, seperti perkelahian, penyalahgunaan obat dan alkohol, perilaku agresif, dan berbagai perilaku menyimpang lainnya (Desmita, 2009).

Dalam konteks proses pembelajaran, fenomena ini dapat terjadi karena kurangnya tertanam rasa mandiri dalam belajar yang dapat menyebabkan berbagai kebiasaan belajar yang kurang baik. Fenomena-fenomena ini menuntut dunia pendidikan untuk mengembangkan kemandirian belajar bagi siswa.

Jadi dapat disimpulkan, bahwa kemandirian belajar merupakan kemampuan mengambil keputusan sendiri dengan ataupun tanpa dorongan orang lain, tidak menggantungkan diri kepada orang lain, berinisiatif untuk mengatasi permasalahan yang dialami, percaya diri dalam mengatasi tugas-tugas, serta bertanggung jawab atas apa yang harus dilakukan.

2.3.2. Ciri-Ciri Kemandirian Belajar

Keseharian siswa sering dihadapkan pada masalah-masalah yang menuntut siswa untuk belajar secara mandiri untuk menghasilkan keputusan yang baik. Seperti yang dikemukakan oleh Song & Hill (2007), bahwa kemandirian belajar memiliki 3 (tiga) aspek penting, yaitu:

1. Personal Attributes

Personal attributes ialah karakteristik yang dibawa siswa ke konteks pembelajaran tertentu bersama dengan pengetahuan dan pengalaman sebelumnya. *Personal attributes* berkenaan dengan motivasi dari siswa serta keterampilan untuk bertanggungjawab dalam pembelajaran.

2. Processes

Processes berkaitan dengan proses belajar mandiri siswa. Secara khusus, kemandirian belajar diwujudkan dalam proses perencanaan, pemantauan, serta evaluasi pembelajaran. Kemandirian belajar siswa dapat timbul ketika pengalaman belajar didapatkan dari guru saat mengajar hingga seorang siswa yang bertanggung jawab atas proses belajar dalam pengalaman belajar mandiri.

3. Learning Context

Learning context berkaitan langsung dengan faktor yang dapat mempengaruhi tingkatan kemandirian belajar. Adapun tingkatan kemandirian belajar ini dipengaruhi dengan jenis pembelajaran yang dipakai (*asynchronous / synchronous*), *feedback* atau umpan balik dari guru dan teman sejawat, motivasi dalam pelaksanaan pembelajaran.

Karakteristik atau ciri-ciri dari kemandirian belajar menurut Desmita, (2009) dibedakan menjadi 3 aspek, yaitu:

1. Kemandirian emosional,

Kemandirian emosional merupakan aspek kemandirian yang menyatakan transformasi kedekatan hubungan emosional antar individu. Kemampuan ini siswa dapat mengontrol emosi sendiri dan tidak bergantungnya kebutuhan emosi pada orang lain.

2. Kemandirian tingkah laku,

Kemandirian tingkah laku ialah suatu kemampuan untuk membuat keputusan- keputusan tanpa bergantung pada orang lain serta melaksanakannya secara bertanggung jawab.

3. Kemandirian nilai,

Kemandirian nilai ialah kemampuan memaknai prinsip tentang membedakan mana yang benar dan salah dan apa yang penting serta yang tidak penting.

Selain aspek-aspek yang dimiliki oleh kemandirian belajar, Thoaha (1996), mengungkapkan bahwa siswa yang memiliki karakteristik kemandirian belajar memiliki 8 (delapan) ciri-ciri, diantaranya:

1. Memiliki pola pikir secara kritis, kreatif serta inovatif,
2. Tidak mudah terpengaruh oleh pendapat orang lain,
3. Tidak menghindar dari masalah yang datang,
4. Menyelesaikan permasalahan dengan berfikir kritis dan mendalam,
5. Menyelesaikan permasalahan sendiri tanpa bergantung pada orang lain,
6. Tidak merasa rendah diri apabila harus berbeda dengan orang lain,
7. Berupaya bekerja dengan penuh tanggungjawab, tekun serta disiplin,
8. Bertanggung jawab atas tindakannya sendiri.

Kemandirian belajar merupakan kemampuan yang akan terus melekat pada diri siswa, dan dipengaruhi oleh berbagai faktor-faktor pengalaman dan pendidikan. Menurut Sugianto dkk., (2020), terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi kemandirian belajar, diantaranya:

1. Disiplin, akan membuat siswa semakin pandai mengatur waktu. Siswa memahami karakter yang sudah dimilikinya.
2. Percaya diri, siswa akan semakin berani dalam menghadapi masalah. Siswa bisa menghadapi masalah yang dihadapi.
3. Dorongan, siswa akan semakin kuat untuk daya ingat di otak. Siswa bisa mempunyai wawasan yang luas.
4. Tanggung jawab, siswa akan memiliki kemampuan untuk menyelesaikan masalah. Siswa dapat bertanggung jawab atas persoalan yang dihadapi.

2.3.3. Pengukuran Kemandirian Belajar

Untuk mengukur suatu kemandirian belajar siswa diperlukan berbagai indikator. Menurut Mudjiman (2008) mengemukakan bahwa kemandirian belajar memiliki 5 (lima) indikator, diantaranya:

1. Percaya diri

Percaya diri dalam bahasa Inggris disebut sebagai *self-confidence*. Percaya diri merupakan percaya pada kemampuan, kekuatan serta penilaian pada diri sendiri KBBI, (2016). Seperti yang diungkapkan oleh Lauster & Gulo (2006), percaya diri ialah suatu perilaku ataupun keyakinan atas kemampuan diri sendiri, sehingga dalam tindakan-tindakannya tidak terlalu cemas, merasa leluasa untuk melakukan hal-hal yang cocok dengan keinginan serta tanggung jawab atas perbuatannya, sopan dalam berinteraksi dengan orang lain, memiliki dorongan prestasi dan bisa memahami kelebihan serta kekurangan diri sendiri. Terbentuknya kemampuan percaya diri merupakan suatu proses belajar bagaimana merespon berbagai rangsangan dari luar dirinya melalui interaksi dengan lingkungannya.

Seseorang yang memiliki percaya diri umumnya memiliki karakteristik yang inisiatif, kreatif, serta optimis terhadap masa depan. Ia juga dapat menyadari kelemahan serta kelebihan diri sendiri, dan selalu berpikiran

positif serta menganggap semua permasalahan pasti ada jalan keluarnya. Percaya diri dapat mengembangkan penilaian positif, baik terhadap diri sendiri maupun terhadap lingkungan serta situasi yang dihadapinya. Dengan rasa percaya diri yang besar, siswa akan lebih mudah dalam mencapai prestasi yang diinginkan (Amri, 2018).

2. Aktif dalam belajar

Keaktifan seorang siswa dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan, karena belajar siswa ialah unsur dasar yang penting dalam keberhasilan dalam pembelajaran. Keaktifan belajar siswa ialah suatu proses kegiatan belajar mengajar yang menuntut siswa untuk turut terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran serta membuat tingkah laku siswa menjadi lebih baik (Kanza dkk., 2020).

Keaktifan belajar siswa diamati ketika proses pembelajaran berlangsung. Salah satu bentuk keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yaitu aktif dalam bertanya serta aktif dalam menanggapi pertanyaan yang diajukan oleh guru.

3. Disiplin dalam belajar

Disiplin merupakan kemampuan untuk mengendalikan diri sendiri, serta meningkatkan ketaatan atau kepatuhan terhadap tata tertib ataupun nilai tertentu. Menurut Rumia (2015), siswa yang disiplin dalam belajar memiliki tingkat kompetensi lebih tinggi dibanding dengan siswa yang tidak disiplin. Penerapan disiplin ini tidak hanya dilihat dari disiplin dalam hal waktu mulai belajar, tetapi disiplin dalam segala hal, seperti mengerjakan pekerjaan rumah, mengerjakan tugas tepat waktu, mengerjakan soal latihan ujian dengan ketentuan yang berlaku hingga membagi waktu antara kegiatan belajar di kelas serta kegiatan ekstrakurikuler di luar kelas.

Disiplin untuk siswa diartikan lebih khusus tindakan yang bertujuan untuk meningkatkan ketertiban dalam lingkungan sekolah dan membangun kepribadian yang baik (Sugiarto dkk., 2019). Disiplin dalam belajar dapat diwujudkan dalam pembuatan jadwal belajar serta

mentaatinya, dan bertanggung jawab untuk mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh guru.

4. Tanggung jawab dalam belajar

Tanggung jawab ialah sesuatu yang mendorong seseorang untuk melakukan yang terbaik. Dengan bertanggung jawab, siswa akan terbiasa untuk menuntaskan tugas yang dibebankan kepadanya dengan ringan.

Tanggung jawab dalam belajar juga didefinisikan sebagai suatu proses dimana seseorang berhubungan langsung menggunakan semua alat inderanya melalui pembelajaran di sekolah yang menciptakan perubahan tingkah laku seperti pengetahuan, cara berpikir, ketrampilan, sikap, nilai dan bersedia menanggung segala akibat dari aktifitas belajar dengan penuh kesadaran, kerelaan, rasa memiliki, serta disiplin yang bertujuan untuk menguasai materi ilmu pengetahuan (Monica & Gani, 2016).

5. Motivasi dalam belajar

Motivasi merupakan usaha- usaha yang dapat menimbulkan seseorang bergerak melaksanakan sesuatu karena ingin meraih tujuan yang dikehendaki ataupun menemukan kepuasan dengan perbuatannya. Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan siswa untuk melaksanakan proses belajar. Motivasi dapat mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan, dan mengarahkan sikap dan perilaku siswa dalam belajar (Dimiyati & Mudjiono, 2009). Jika siswa mendapatkan motivasi yang tepat, maka hasil belajar yang dicapai akan lebih maksimal.

2.4. Media Pembelajaran

2.4.1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, yang berarti perantara atau pengantar. Menurut KBBI (2016), media merupakan perantara atau penghubung. Istilah ini merujuk kepada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dengan sebuah penerima. Media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim (komunikator atau sumber/*source*) kepada penerima (komunikasi atau *audience/receiver*). Media memiliki 6 (enam) kategori dasar, diantaranya teks, audio, visual, video, perekayasa, dan orang.

Sedangkan media pembelajaran merupakan sarana komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau bahan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan media yang dirancang secara khusus untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga terjadinya proses pembelajaran (Warsita, 2008).

Adapun menurut Sadiman dkk., (2009), media pembelajaran merupakan perpaduan antara bahan dan alat atau *software* dan *hardware*. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai media yang dapat digunakan dalam proses dan tujuan pembelajaran. Karena pada hakikatnya proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, maka media pembelajaran juga dapat dipahami sebagai media komunikasi yang digunakan dalam konteks untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai sarana untuk menyalurkan pesan pembelajaran.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu media yang berisi pesan-pesan pembelajaran tertentu yang dirancang untuk mencapai kompetensi serta tujuan pembelajaran tertentu. Media pembelajaran telah memerankan sebagai sumber belajar sehingga memungkinkan terlaksananya proses belajar secara mandiri oleh siswa yang menuntut belajar adanya bantuan seminimal mungkin dari orang lain.

2.4.2. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media yang digunakan dalam pembelajaran beraneka ragam. Seorang guru perlu memilih salah satu media pembelajaran yang akan digunakan berdasarkan yang dibutuhkan. Media pembelajaran diklasifikasikan menjadi berbagai jenis. Menurut Djamarah & Zain, (2006), media pembelajaran diklasifikasikan menjadi 3 bentuk, yaitu:

1. Media audio, yaitu media yang mengandalkan kemampuan audio seperti radio, kaset rekorder.
2. Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan karena hanya menampilkan gambar diam seperti film bingkai, foto, gambar, atau lukisan.

3. Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar, seperti video.

Sedangkan menurut Sadiman dkk., (2009), terdapat 3 jenis dalam media pembelajaran, yaitu:

1. Media Grafis termasuk media visual seperti gambar, sketsa, diagram, bagan/*chart*, grafik, kartun, poster, peta, dan globe.
2. Media Audio berkaitan dengan indera pendengaran. Seperti radio, alat perekam pita magnetik, piringan laboratorium bahasa.
3. Media Proyeksi Diam seperti film bingkai (*slide*), *film* rangkai (*film strip*), media transparan, *film*, televisi, video.

Maka, menurut Cahyadi, (2019), dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi:

1. Media Audio

Media Audio adalah media yang isi pesannya hanya diterima melalui indera pendengaran. Dilihat dari sifat pesan yang diterima, media audio dapat menyampaikan pesan verbal (bahasa lisan atau kata-kata) maupun non-verbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi). Contohnya: radio, kaset audio, *MP3*.

2. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual menampilkan materialnya dengan menggunakan proyektor, karena melalui media ini perangkat lunak (*software*) akan dihasilkan suatu bias cahaya atau gambar yang sesuai dengan materi yang diinginkan; contohnya foto, gambar, poster, kartun, grafik dll.

3. Media Audio-Visual

Media audio-visual disebut juga sebagai media video. Video merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam media video terdapat dua unsur yang saling bersatu yaitu audio dan visual. Adanya unsur audio memungkinkan siswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan penciptakan

pesan belajar melalui bentuk visualisasi. Contohnya: *film* bersuara, video, televisi, *sound slide*.

4. Media Multimedia

Media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap. Multimedia identik dengan komputer, internet dan pembelajaran berbasis komputer.

5. Media Realita

Media nyata yang ada di di lingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah diawetkan, seperti: binatang, *spesimen*, *herbarium*, dll.

2.4.3. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Sebelum memastikan pilihan media yang akan digunakan untuk pembelajaran, terdapat beberapa prinsip yang perlu diperhatikan. Secara umum, prinsip pemilihan media menurut Cahyadi (2019) adalah sebagai berikut:

1. Kesesuaian, media yang dipilih mesti sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa serta materi yang dipelajari, dan juga metode ataupun pengalaman belajar yang diberikan kepada siswa oleh guru.
2. Kejelasan penyajian, karena beberapa jenis media serta sumber belajar dirancang hanya mempertimbangkan ruang lingkup materi pembelajaran, tanpa memperhatikan tingkatan kesulitan penyajiannya sama sekali.
3. Kemudahan akses. Aspek ini menjadi salah satu prinsip dalam pemilihan media pembelajaran. Jika sudah tersedia, apakah media tersebut mudah diakses serta dimanfaatkan oleh murid? Apakah perangkat pendukungnya juga telah tersedia?
4. Keterjangkauan, berarti mencakup dengan biaya. Besar kecilnya biaya yang dibutuhkan untuk memperoleh media merupakan salah satu faktor yang perlu dipertimbangkan.
5. Ketersediaan. Ketersediaan suatu media perlu dipertimbangkan dalam memilih media. Pada saat guru mengajar, dalam

rancangannya sudah disebutkan macam atau jenis media yang akan dipakai, maka guru perlu mengecek ketersediaan media tersebut.

6. Kualitas. Dalam pemilihan media pembelajaran, kualitas media hendaklah dicermati. Media yang berkualitas tinggi akan menunjang proses pembelajaran yang lebih baik.
7. Ada alternatif. Dalam pemilihan media, salah satu prinsip yang juga penting diperhatikan yaitu bahwa guru tidak tergantung hanya pada media tertentu saja.
8. Interaktif. Media yang baik ialah yang dapat memberikan komunikasi dua arah secara interaktif. Semua kegiatan pembelajaran yang akan dikembangkan oleh guru tentu saja membutuhkan media yang cocok dengan tujuan pembelajaran tersebut.
9. Organisasi. Pertimbangan lain yang juga tidak bisa diabaikan adalah dukungan organisasi dalam mengelola media pembelajaran.
10. Kebaruan. Kebaruan dari media yang akan dipilih harus menjadi pertimbangan karena media yang lebih baru umumnya lebih baik serta lebih menarik untuk siswa.
11. Berorientasi siswa. Pemilihan media pembelajaran harus berorientasi pada siswa. Artinya perlu dipertimbangkan keuntungan serta kemudahan apa yang akan diperoleh siswa dengan media tersebut.

2.5. *Learning Management System (LMS)*

2.5.1. Pengertian *Learning Management System (LMS)*

Saat ini, dunia semakin berkembang bersamaan dengan adanya kemajuan teknologi di berbagai aspek kehidupan, dimana kemajuan ini telah membawa pengaruh besar, terutama dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu kemajuan yang nyata yakni dengan munculnya berbagai platform belajar yang bisa diakses secara online. Pada umumnya, platform belajar online ini berbasis *Learning Management System (LMS)*. *Learning Management System (LMS)* merupakan suatu perangkat lunak ataupun aplikasi buat keperluan administrasi, dokumentasi, laporan suatu

kegiatan, kegiatan belajar mengajar serta materi- materi yang dilakukan secara online (Ellis, 2009).

Pengertian dari *Learning Management System* (LMS) dikemukakan oleh (Ellis, 2009), bahwa:

“Learning Management System, the basic description is a software application that automates the administration, tracking, and reporting of training events”.

Artinya, *Learning Management System* (LMS) merupakan sebuah perangkat lunak atau software untuk keperluan administrasi, pencarian materi, laporan sebuah kegiatan, serta pemberian materi-materi pelatihan kegiatan belajar mengajar secara online yang terhubung ke internet.

Pengertian lain dikemukakan oleh Court & Tucker (2012) dalam Muchlis & Muharika (2019) bahwa *Learning Management System* (LMS) merupakan aplikasi yang digunakan untuk mengelola pembelajaran, mengirimkan konten, serta melacak kegiatan pembelajaran secara daring seperti memastikan kehadiran dalam kelas maya, memastikan pengumpulan tugas, serta melacak hasil pencapaian siswa.

Learning Management System (LMS) merupakan sistem yang menangani manajemen pembelajaran seperti identifikasi, penilaian, pelacakan, kemajuan dan pencatatan tugas. *Learning Management System* (LMS) membantu siswa dan pembelajaran dengan mudah menemukan sumber informasi pendidikan (Yudhana & Kusuma, 2021).

Penggunaan *Learning Management System* (LMS) menggunakan teknologi berbasis *web* untuk berkomunikasi, berkolaborasi, belajar, transfer ilmu pengetahuan, dan pembelajaran guna menambah nilai kepada siswa. *Learning Management System* (LMS) memungkinkan sebuah lembaga untuk dapat menyediakan layanan pembelajaran *e-learning* dengan mudah.

Dengan menggunakan *Learning Management System* (LMS), lembaga pendidikan dapat menghadirkan sarana pembelajaran online tanpa perlu melakukan perancangan tentang *e-learning* itu sendiri. *Learning Management System* (LMS) merupakan *environment* yang digunakan oleh pengajar dalam membuat, menyimpan, menggunakan

kembali, mengelola, serta menyampaikan materi pembelajaran. *Learning Management System* (LMS) ini merupakan aplikasi *software* untuk dokumentasi, administrasi, pelacakan, pelaporan program pelatihan, kelas dan kegiatan yang dilakukan secara online.

2.5.2. Fitur Umum *Learning Management System* (LMS)

Di dalam *Learning Management System* (LMS) terdapat fitur- fitur yang dapat memenuhi seluruh kebutuhan dari pengguna dalam perihal pembelajaran. Saat ini banyak jenis LMS yang bermunculan, dan setiap jenis LMS memiliki fiturnya masing- masing yang dapat digunakan dalam kondisi yang berbeda. Namun, setiap *Learning Management System* (LMS) memiliki fitur umum yang dikemukakan oleh Ellis, (2009), yaitu:

1. Penyampaian materi serta kemudahan akses ke sumber referensi, antara lain: bahan presentasi, contoh ujian yang lalu, situs- situs referensi, situs- situs bermanfaat, artikel dan jurnal online.
2. Evaluasi, fitur yang menampilkan hasil- hasil kegiatan belajar mengajar yang telah berlangsung serta hasil evaluasi.
3. Ujian online
4. Komunikasi, fitur yang menyediakan sarana komunikasi untuk pengguna LMS, antara lain: forum diskusi online, *mailing list*, diskusi, *chat*.

2.5.3. Karakteristik *Learning Management System* (LMS)

Menurut Muchlis & Muharika (2019), *Learning Management System* (LMS) memiliki berbagai karakteristik, diantaranya:

1. Memusatkan dan mengotomatisasi administrasi
2. Menggunakan layanan *self-service* dan *self-guided*
3. Mengumpulkan dan menyampaikan konten pembelajaran dengan cepat.
4. Mengkonsolidasikan inisiatif pelatihan pada platform berbasis web
5. Mendukung portabilitas dan standarisasi *e-learning*
6. Personalisasi isi yang memungkinkan kemudahan dalam penggunaan *Learning Management System* (LMS).

2.5.4. *Learning Management System (LMS) Platform Belajar 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).

Platform *Co-Learn* ini tentu 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.

Ada pula fitur- fitur yang tersedia dalam platform belajar online *Co-Learn* ini yaitu:

1. Kelas *Live*: Dalam fitur ini, *Co-Learn* fokus terhadap pemahaman konsep matematika dengan kelas interaktif dan seru bersama Guru Juara.
2. Matematika Bareng: Komunitas antara siswa dan Guru Juara di Telegram, di sini siswa bisa diskusi bareng mengenai soal-soal Latihan matematika.
3. Latihan Soal: Melalui fitur ini, soal-soal Latihan dirancang sesuai dengan kebutuhan agar siswa dapat mengerjakan soal yang kompleks.
4. Tanya Soal: Melalui fitur ini, saat siswa mendapat soal yang sulit, siswa hanya perlu memfoto soalnya, lalu muncul penjelasan video mengenai soal tersebut.

2.6. Kerangka Berpikir

Kemandirian belajar merupakan perilaku individu yang mampu berinisiatif, mampu mengatasi hambatan serta masalah, memiliki rasa percaya diri dan tidak memerlukan pengarahan orang lain untuk melakukan kegiatan

belajar. Siswa memiliki kemampuan untuk mengendalikan dan mengatur segala pikiran, perasaan, dan tindakan sendiri secara bebas serta berusaha sendiri untuk mengatasi perasaan-perasaan malu dan keragu-raguan.

Siswa yang memiliki kemandirian belajar yang tinggi dapat mampu mengelola berbagai kegiatan belajarnya sendiri, dari tahap persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Untuk melakukan pengukuran kemandirian belajar siswa, dalam penelitian ini mengacu kepada berbagai aspek yang mempengaruhi kemandirian belajar, diantaranya percaya diri, inisiatif dan motivasi.

Kemandirian belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya penggunaan sumber serta media pembelajaran dalam belajar. *Learning Management System* (LMS) merupakan salah satu bentuk dari sumber belajar dan media pembelajaran, yaitu suatu platform pembelajaran yang diperlukan untuk keperluan administrasi, dokumentasi, laporan suatu kegiatan, kegiatan belajar mengajar serta materi- materi yang dilakukan secara online. Pada umumnya, LMS ini dikemas dengan berbagai bentuk multimedia (*teks*, animasi, video, *sound FX*) sebagai *supplement* dan *enrichment* bagi siswa dalam pembelajaran. Fitur-fitur yang dimiliki LMS juga dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran daring. Penggunaan LMS membuat materi pembelajaran lebih mudah dipahami dan tidak membosankan sehingga mendorong siswa untuk melakukan belajar secara mandiri. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, penggunaan berbagai LMS sedang marak digunakan untuk mendampingi siswa selama pembelajaran daring. Salah satu platform yang digunakan yaitu platform *Co-Learn*.

Platform *Co-Learn* merupakan aplikasi *smartphone* yang dapat membantu siswa menyelesaikan jawaban hanya dengan mengunggah foto soal karena penggunaan teknologi *artificial intelligence* (AI) pada fitur “Tanya Soal”. Siswa dapat menyelesaikan soal 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.

Penggunaan platform *Co-Learn* memiliki peran penting dalam pembentukan kemandirian belajar siswa. Siswa akan merasa terbantu karena platform *Co-Learn* dapat membantu kegiatan belajar siswa, salah satunya membantu penyelesaian soal. Dengan menggunakan platform *Co-Learn*, siswa dapat berinisiatif untuk belajar secara mandiri, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar serta siswa semakin yakin akan kemampuannya dalam belajar.

2.7. Hipotesa Penelitian

Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban yang bersifat sementara terhadap perumusan masalah yang ditetapkan penelitian. Hipotesis ini bersifat sementara karena jawaban tersebut hanya berlandaskan dari teori yang sesuai dan tidak dilandasi pada fakta ketika melakukan pengambilan data di lapangan. Mengacu pada penelitian ini, hipotesis pada penelitian ini yaitu:

1. Hipotesis Nol ($H_0: \rho = 0$)

Tidak terdapat hubungan yang positif antara penggunaan *Learning Management System* (LMS) platform *Co-Learn* dengan kemandirian belajar siswa kelas XII di SMA Negeri 4 Bandung

2. Hipotesis Alternatif ($H_1: \rho > 0$)

Terdapat hubungan yang positif antara penggunaan *Learning Management System* (LMS) platform *Co-Learn* dengan kemandirian belajar siswa kelas XII di SMA Negeri 4 Bandung

2.8. Penelitian Terdahulu

1. Jurnal oleh Ninik Rahayu Ashadi dan Sutarsih Suhaeb yang berjudul “*Hubungan Pemanfaatan Google Classroom dan Kemandirian Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa PTIK pada Masa Pandemi*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan pemanfaatan *Google Classroom* terhadap hasil belajar mahasiswa, hubungan antara kemandirian belajar mahasiswa dengan hasil belajar, serta hubungan *Google Classroom* dan kemandirian terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah rekayasa perangkat lunak. Jenis penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif menggunakan metode *expost facto*, dengan menggunakan instrumen

penelitian test serta angket dengan variabel X_1 sebagai pemanfaatan media *Google Classroom*, X_2 sebagai kemandirian belajar mahasiswa, serta Y sebagai hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan terhadap pemanfaatan *google classroom* dengan hasil belajar mahasiswa, terdapat hubungan yang signifikan terhadap kemandirian belajar mahasiswa dengan hasil belajar mahasiswa. dan Hasil korelasi X_1 dan X_2 dengan Y secara bersama-sama terdapat hubungan yang signifikan terhadap pemanfaatan *google classroom* dan kemandirian belajar mahasiswa dengan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah rekayasa perangkat lunak.

2. Jurnal oleh Mahmuda Ma'arif dan Mukhamad Murdiono yang berjudul "*Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi Google Classroom Terhadap Karakter Kemandirian dan Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Menengah Pertama*" Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran online menggunakan aplikasi *Google Classroom* terhadap karakter kemandirian peserta didik di Sekolah Menengah Pertama dan mengetahui pengaruh pembelajaran online menggunakan aplikasi *Google Classroom* terhadap hasil belajar PPKn peserta didik di Sekolah Menengah Pertama. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Quasi Experimental* dengan menggunakan desain *Posttest Control Group Design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan aplikasi *google classroom* terhadap karakter kemandirian peserta didik kelas VIII SMP dan terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan aplikasi *Google Classroom* terhadap tingkat hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP.
3. Skripsi oleh Putri Raihan yang berjudul "*Analisis Kemandirian Belajar Siswa Menggunakan Aplikasi Duolingo pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Kelas VIII SMP Negeri 1 Sabang*". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil pembelajaran siswa menggunakan aplikasi Duolingo pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas VIII SMP Negeri 1 Sabang, dan

mengetahui peningkatan kemandirian belajar siswa menggunakan aplikasi Duolingo pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas VIII SMP Negeri 1 Sabang. Penelitian yang digunakan menggunakan metode kuantitatif dengan pengambilan data berupa test dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat adanya peningkatan nilai dalam test sebesar nilai akhir pretest 53,48 dengan nilai akhir post-test 72,05 dengan selisih 18,57. Jadi penggunaan aplikasi *Duolingo* dapat meningkatkan hasil belajar dan kemandirian belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 1 Sabang.