



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 3 Tahun 2022 Halaman 3830 - 3839

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Media Pembelajaran sebagai Sarana *Self Determination Learning* pada Konteks Pembelajaran Jarak Jauh

Rahayu Rizky Prathamie^{1✉}, Ninuk Lustyantie², Samsi Setiadi³

Pendidikan Bahasa, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: RahayuRizkyPrathamie_9905820005@mhs.unj.ac.id¹, ninuk.lustyantie@unj.ac.id², syamsi.setiadi@unj.ac.id³

Abstrak

Kemajuan teknologi pada era revolusi industri 4.0 memiliki dampak tersendiri pada aspek pendidikan. Hal ini sesuai dengan kebutuhan teknologi sebagai media dukung proses pembelajaran di masa pandemic Covid-19 dengan adanya pemberlakuan pembelajaran Jarak Jauh. Tujuan dari penelitian ini, yaitu mengetahui bagaimana konsep pembelajaran mandiri pada konteks pembelajaran jarak jauh. Metode yang digunakan yaitu study Pustaka untuk mengetahui informasi terkini terkait dengan pembelajaran mandiri pada era pandemic, serta observasi langsung untuk mengetahui proses pembelajaran jarak jauh yang diimplementasikan di sekolah. Berdasarkan studi yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa tidak semua pihak baik pengajar maupun peserta didik dapat mempraktikkan proses pembelajaran jarak jauh dengan baik. Pihak pengajar belum memberikan media serta proses belajar yang menyenangkan, tidak monoton. Pengimplementasian konsep heutagogy, peeragogy dan cybergogy untuk proses pembelajaran jarak jauh sangat membantu terciptanya pembelajaran yang efektif. Pada pihak peserta didik, kemandirian belajar perlu dibarengi dengan adanya emosi positif, motivasi belajar, manajemen waktu yang baik serta dukungan dari lingkungan sekitar seperti adanya perhatian dari orang tua dan lingkungan sosial yang mendukung proses belajar mandiri.

Kata Kunci: *self-determination learning*, 4.0 era, media pembelajaran.

Abstract

Technological advances in the era of the industrial revolution 4.0 have their own impact on aspects of education. This is in accordance with the need for technology as a medium to support the learning process during the Covid-19 pandemic with the implementation of distance learning. The purpose of this study is to find out how the concept of self-learning in the context of distance learning is. The method used is the library study to find out the latest information related to independent learning in the pandemic era, as well as direct observation to find out the distance learning process implemented in schools. Based on the studies conducted, it can be concluded that not all parties, both teachers and students, can practice the distance learning process well. The teacher has not provided media and a fun learning process, not monotonous. The implementation of the concepts of heutagogy, peeragogy and cybergogy for the distance learning process is very helpful in creating effective learning. On the part of students, independent learning needs to be accompanied by positive emotions, learning motivation, good time management and support from the surrounding environment such as attention from parents and a social environment that supports the independent learning process.

Keywords: *self-determination learning*, 4.0 era, learning media.

Copyright (c) 2022 Rahayu Rizky Prathamie, Ninuk Lustyantie, Samsi Setiadi

✉ Corresponding author :

Email : RahayuRizkyPrathamie_9905820005@mhs.unj.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2755>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 3 Tahun 2022
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Hadirnya revolusi Industri 4.0 menjadi salah satu momentum yang menandai adanya akselerasi dalam bidang teknologi. Konsep otomatisasi pada semua bidang dan pemanfaatan internet secara massif menjadi cirinya. Digitalisasi pada segala aspek kehidupan secara tidak langsung memaksa tiap-tiap individu untuk terus berkembang mengikuti zaman. Pun pada dunia Pendidikan, terdapat adanya revolusi yang diberi label Pendidikan 1.0, Pendidikan 2.0, Pendidikan 3.0, dan Pendidikan 4.0 atau lebih dikenal dengan istilah Pedagogy, Andragogy, Heutagogy dan Cybergogy (Zubaidah, 2020). Perkembangan konsep Pendidikan dari masa ke masa yang dapat dijadikan sebagai landasan dasar terciptanya pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik. Pada tahun 2020 menjadi masa transisi pada bidang Pendidikan diseluruh dunia, khususnya Indonesia karena kondisi pandemic covid-19. Penutupan sekolah sementara diberlakukan secara nasional untuk menghambat penyebaran virus. Perubahan secara drastis dialami oleh peserta didik disegala aspek kehidupannya, terutama rutinitas belajar disekolah. Kondisi pembelajaran jarak jauh, mengharuskan siswa dapat melakukan belajar secara mandiri. Mandiri bukan berarti terlepas dari arahan pengajar, namun tahu bagaimana mengatur waktu dan mempelajari semua materi serta informasi yang diberikan serta tahu apa yang dibutuhkan untuk mendukung pemahamannya terkait materi tertentu. Hal ini dikarenakan, guru tidak dapat secara langsung memberikan penjelasan-penjelasan serta pendampingan seperti pada saat dikelas tatap muka. Hambatan yang banyak terjadi selama proses pembelajaran jarak jauh (PJJ) yaitu media pembelajaran yang kurang memadai, proses pembelajaran atau penyampaian materi kurang maksimal sehingga menyebabkan sulitnya melakukan penilaian dan umpan balik serta kesulitan untuk mengontrol kegiatan belajar peserta didik (Nashir & Laili, 2021).

Menurut Hubert (2020) dalam survei yang dilakukan dalam skala besar, dihasilkan sebuah data yang menunjukkan bahwa tidak semua siswa mampu melakukan pembelajaran jarak jauh dengan baik (Holzer et al., 2021). Berdasarkan hipotesis mengenai *self-determination* yang telah dikembangkan oleh Hase dan Kenyon (2010, 2013) ke dalam sebuah pendekatan yang disebut heutagogy, bahwa pembelajaran berkaitan dengan menjalin koneksi di dalam pemikiran peserta didik yang melibatkan ide, emosi yang membuat peserta didik mendapatkan pengalaman baru yang nyata (Glassner & Back, 2019). Lebih lanjut Hase dan Kenyon (2013) menekankan bahwa heutagogy meningkatkan otonomi peserta didik dan semangat untuk memperluas pengetahuan serta kesenangan peserta didik dalam belajar dengan membangun rasa mampu untuk belajar sendiri pada diri peserta didik (Glassner & Back, 2019). Maka pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan *self-determination* pada siswa hendaknya bersifat menyenangkan, memberikan kemudahan dan tentu saja menarik bagi peserta didik. Terlebih di era digital, kemudahan komunikasi dan akses informasi bukan lagi hal baru semenjak munculnya internet. Media yang menunjang pembelajaran tentu akan mendukung proses pembelajaran yang sesuai dengan *learning outcome*, meski peserta didik mengatur waktu dan cara belajarnya sendiri. Pertimbangan lain, yaitu kondisi pembelajaran jarak jauh yang masih diterapkan oleh sebagian besar lembaga sekolah maka perlu memanfaatkan semaksimal mungkin semua media digital yang dikenal oleh para peserta didik maupun pengajar untuk menunjang pembelajaran. pada kehidupan abad 21 terdapat beberapa keterampilan yang harus dikuasai, yaitu kemampuan berpikir kritis, dan kreatif, berkarakter serta memiliki kemampuan dalam pengaplikasian teknologi informasi yang dapat mempermudah aktivitas (Ristanto & Khoiri, 2015). Konsep belajar yang mengutamakan *self-directed learning* dengan memanfaatkan kehadiran teknologi, dapat menjadi langkah solutif di tengah pandemic dan hal ini memberikan warna baru bagi peserta didik dalam mengeksplere materi pembelajaran tanpa dibatasi ruang dan waktu (Elya umi Hanik, 2020).

Terdapat banyak penelitian terkait dengan pengembangan media pembelajaran yang dapat mempermudah proses pembelajaran sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai. Aini & Riyantomo, (2019) melakukan pengembangan aplikasi media pembelajaran untuk mata pelajaran bahasa

inggris berbasis android dengan hasil uji coba lapangan menyatakan bahwa media pembelajaran tersebut dinilai sangat efisien untuk diterapkan lebih luas pada pembelajaran bahasa inggris. Kharisma & Arvianto, (2019) mengembangkan media pembelajaran untuk peserta didik Sekolah Dasar kelas pertama dengan mengangkat tema terkait kearifan lokal untuk membantu pembelajaran khususnya pada keterampilan membaca, hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut layak untuk diujicobakan pada lingkup yang lebih luas. Utami & Rahmawati, (2018) melakukan pengembangan media pembelajaran berbentuk game edukatif berbasis android pada materi akuntansi bagi pesertadidik jenjang SMK, hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Berdasarkan uraian tersebut disimpulkan bahwa kehadiran media pembelajaran dapat membantu proses akuisisi materi pembelajaran pada siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta akan lebih baik jika terdapat pemerataan pengembangan media pembelajaran pada semua materi pada setiap mata pelajaran. Pada penelitian Rozi et al., (2021) aplikasi *google class room* dapat menjadi solusi tepat dalam penyampaian materi pembelajaran pada tingkat mahasiswa di IAIN Salatiga.

Berdasarkan pemaparan kondisi pembelajaran jarak jauh pada era digital dengan dukungan media pembelajaran pada proses kegiatan belajar mengajar maka tujuan dari penelitian ini, menjelaskan bagaimana konsep pembelajaran mandiri dalam konteks pembelajaran jarak jauh serta peluang pengembangan media pembelajaran yang ada, sehingga diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai konsep belajar mandiri.

METODE

Dalam menggali informasi dan data yang relevan dengan topik, penulis menggunakan studi kepustakaan. Kegiatan penelitian yang meliputi penghimpunan, identifikasi, menganalisis dan mengadakan sintesis data, yang selanjutnya memberikan interpretasi terhadap suatu konsep yang diamati (Sukmadinata, 2007). Studi Pustaka menjadi metode dasar bagi penulis untuk memperkuat kerangka berpikir dalam menginterpretasikan dan mengambil kesimpulan dari permasalahan yang dikaji. Penghimpunan data dilakukan dari berbagai sumber, seperti pada mesin pencarian *google scholar*, jurnal nasional, jurnal scopus, *publish or perish*, *Researchgate*. Selain itu, penulis melakukan observasi lapangan serta mengajukan beberapa pertanyaan dengan menggunakan angket terhadap beberapa responden yang berstatus sebagai pelajar sebanyak 30 orang dengan rentang usia 14-18 tahun. Observasi dilakukan untuk mengetahui media pendukung proses belajar yang dimiliki baik pribadi maupun yang tersedia dirumah, guna mengetahui kondisi terkini praktik pembelajaran yang lebih banyak dilakukan dirumah secara mandiri. Instrumen pengambilan data observasi menggunakan angket yang dimodifikasi dari Sunendar et al., (2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berbagai aspek kehidupan mengalami perkembangan seperti halnya di bidang ekonomi, social, politik, pun dama halnya pada bidang Pendidikan yang juga mengalami perkembangan dari masa ke masa. Heutagogy merupakan suatu bentuk pembelajaran yang focus utamanya dikembalikan lagi pada peserta didik, konsep ini sangat penting untuk pembelajaran terkini, ketika kehadiran pengajar adalah sebagai tutor atau salah satu informan ketika diperlukan oleh peserta didik (Blaschke & Stewart Hase, 2016). Peeragogy merupakan konsep belajar bersama teman. Pendekatan ini bermula dari ide bahwa setiap orang berkontribusi pada suatu kelompok belajar dengan caranya sendiri, sehingga kehadiran rekan belajar adalah saling melengkapi dengan berbekal pengetahuan yang berbeda-beda sehingga dapat bertukar informasi (Alexander et al., 2013). Cybergogy merupakan pembelajaran pada era digital yang memanfaatkan teknologi dalam proses belajar. Proses belajar ini secara luas dipandang sebagai pembelajaran online yang mulai marak digunakan pada masa pandemic, namun disamping itu selain bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif, proses belajar

dengan memanfaatkan teknologi juga bertujuan untuk kemajuan olah emosi dan social peserta didik (Septianisha et al., 2021). Berdasarkan tiga konsep pembelajaran heutagogy, cybergogy dan peeragogy, maka dapat dikembangkan menjadi suatu pendekatan dalam pembelajaran bahasa yang dapat mengembangkan kemampuan peserta didik secara maksimal. Focus pembelajaran ada pada peserta didik, didukung dengan kondisi lingkungan yang dapat menjadi tutor sebaya serta teknologi yang memadai dalam menggali informasi lebih luar terkait materi pembelajaran yang sedang dipelajari tanpa ada batas ruang dan waktu.

Praktik Pembelajaran Bahasa sesuai dengan observasi yang dilakukan pada salah satu pembelajaran bahasa asing disalah satu sekolah menengah atas, didapati masih nampak kaku pembelajaran dengan pemanfaatan google class room. Pengajar memanfaatkan google kelas sebagai satu-satunya media belajar dan berkomunikasi dengan peserta didik. Komunikasi pada stream hanya satu arah, ketika pengajar mengingatkan untuk absen dan mengirimkan materi untuk dipelajari. Peserta didik tidak pernah muncul pada kolom komentar di setiap unggahan pengajar. Bentuk komunikasi dari peserta didik hanya berupa unggahan tugas yang telah dikerjakan sesuai dengan ketentuan pengajar. Hasil penelitian Hudaa et al., (2020) menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang hanya memanfaatkan google kelas kurang efektif dalam penyampaian materi dan penguasaan materi yang diberikan oleh pengajar, hal ini dikarenakan tidak adanya komunikasi langsung antara pengajar dan peserta didik. Pembelajaran yang efektif, masih memerlukan adanya tatap muka atau komunikasi dua arah secara langsung antara pengajar dan peserta didik (Hudaa et al., 2020). Bentuk materi yang diberikan pengajar adalah video yang diambil dari youtube, peserta didik diminta untuk menyimak, menuliskan serta menirukan pelafalannya. Mayoritas video pembelajaran didominasi oleh konten lokal sehingga yang memberikan materi bukan penutur asli, dan ini akan bermasalah pada penguasaan bahasa asing karena factor bedanya pelafalan sehingga memunculkan kesulitan dalam menafsirkan maksud penutur (Azizah et al., 2020).

Pada penelitian (Prathamie, 2016), uji coba aplikasi media pembelajaran bahasa Perancis pada peserta didik menengah atas menunjukkan mereka lebih menarasa nyaman menggunakan media pembelajaran tersebut sebagai media belajar serta mengerjakan soal-soal latihan yang mendukung pemahaman. Media pembelajaran dirancang untuk mendukung pembelajaran keterampilan menyimak dengan menghadirkan suara dari penutur asli pada semua materi dan soal latihan. Media pembelajaran ini digunakan untuk mendukung proses belajar mandiri pada peserta didik karena keterbatasan buku pegangan yang menjadi acuan utama pada proses pembelajaran. Berdasarkan pemaparan mengenai kondisi terkini proses belajar bahasa asing khususnya, diperlukan adanya kreativitas dari pengajar untuk menggali informasi terkait media pembelajaran yang telah banyak dikembangkan baik berupa mobile maupun desktop application sehingga tidak hanya terpaku pada video yang terunggah di youtube, meski banyak video yang diperuntukkan sebagai materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum, namun jika materi tidak menghadirkan native speaker, maka perlu diselingi dengan materi yang dilafalkan langsung oleh penutur asli untuk mendukung pemahaman peserta didik. Penelitian serupa dilakukan oleh Pranoto, (2010) yang menyimpulkan bahwa aplikasi pembelajaran secara mandiri dengan memanfaatkan teknologi internet memberikan kemudahan pada proses belajar dalam hal keleluasaan waktu dan tempat. Pada era pandemic yang mendukung adanya pembelajaran jarak jauh, maka perlu dikembangkan pembelajaran e-learning dengan takaran yang sesuai kebutuhan peserta didik. terdapat beberapa pengelompokan kelas dalam proses belajar secara online, yaitu pembelajaran synchronous, peserta didik secara virtual dapat bertatap muka langsung dengan peserta didik dan pembelajaran asynchronous yaitu ketika peserta didik belajar secara mandiri kapanpun dan dimanapun (Chaeruman, 2020).

A. Konsep *Self-Determination Learning*

Teori *self-determination* menurut Ryan -Deci merupakan sebuah konsep dimana seorang individu memiliki motivasi dalam diri untuk terus bertumbuh, memperluas dan memahami diri sendiri dengan

mengintegrasikan pengalaman baru yang didasari oleh kebutuhan, keinginan dan minat dengan masih mengaitkan dirinya dan dunia luar atau orang lain (Legault, 2020). Aspek kehidupan yang berkaitan dengan self-determination pada setiap individu yaitu pekerjaan, relasi atau kehidupan social, Pendidikan, agama, Kesehatan, olahraga, bahkan perihal stereotip maupun anggapan terhadap sesuatu (Legault, 2020).

Pembelajaran mandiri merupakan sebuah kegiatan belajar mandiri sesuai dengan konsep heutagogy yang mengutamakan fokus pembelajaran pada peserta didik, belajar sesuai dengan kebutuhan dan minat individu selain itu juga terkait dengan motivasi atau kesadaran untuk belajar dan rasa senang belajar yang muncul dari dalam diri individu (Glassner & Back, 2019). Pada implementasi proses belajar, terdapat desain pembelajaran *own it, learn it, share it* yang dikembangkan oleh (Lee & Hannafin, 2016). Peserta didik memiliki semua proses belajar dan tujuan belajar yang sesuai dengan kehendak, dilanjutkan dengan *learn it* maka peserta didik mempelajari materi yang diberikan guna mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya, pada tahap akhir yaitu *share it*, peserta didik membagikan apa yang telah mereka pelajari pada orang lain sebagai bentuk penilaian pencapaian pembelajaran yang telah dilakukan peserta didik (Lee & Hannafin, 2016).

B. Faktor yang berpengaruh dalam proses *self-determination Learning*

1. Faktor Intern

Beberapa faktor internal peserta didik yang dapat mendukung pembelajaran mandiri, salah satunya yaitu emosi. Menurut Septianisha et al., (2021) terdapat empat faktor emosional yang muncul dalam proses pembelajaran, yaitu kesadaran diri seorang individu untuk menggali, merasakan serta memahami emosi yang ada dalam dirinya, kesadaran bermasyarakat yaitu kesadaran seorang individu untuk menempatkan diri pada lingkungan sosialnya, perasaan terkait suasana belajar, serta perasaan terkait proses pembelajaran hal ini sangat penting untuk dipahami karena akan berpengaruh pada proses belajar, misalnya ketika muncul rasa ingin tahu, atau bahkan rasa frustrasi, kebingungan, bosan. Faktor internal selanjutnya yaitu motivasi. Motivasi merupakan penggerak dari seorang individu yang muncul untuk melakukan sesuatu atau mencapai tujuan (Khonitan & Utami, 2018). Menurut Sihombing, (2018) peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi dapat dilihat dari semangat belajar yang tinggi serta ketertarikan pada pembelajaran dengan mencurahkan focus dan energi untuk mengerjakan tugas-tugas yang diberikan. Faktor fungsi fisik juga mempengaruhi kemandirian belajar. Peserta didik dengan kebutuhan khusus pada tahap awal belajar memerlukan pendampingan ekstra dari pengajar maupun tutor lain untuk membimbing dan memberikan bantuan yang diperlukan. Berbeda hal dengan peserta didik dengan kondisi fisik normal, pendampingan hanya dibutuhkan dalam hal memberikan pemahaman lebih terhadap suatu materi yang belum dikuasai. manajemen waktu menjadi faktor penting dalam pembelajaran mandiri. Manajemen waktu merupakan softskill yang hendaknya dimiliki oleh semua individu. Pada proses pembelajaran, manajemen waktu berkaitan dengan kemampuan peserta didik mengatur waktu untuk melakukan asynchronous learning serta ketepatan peserta didik dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan (Kustijono, 2011).

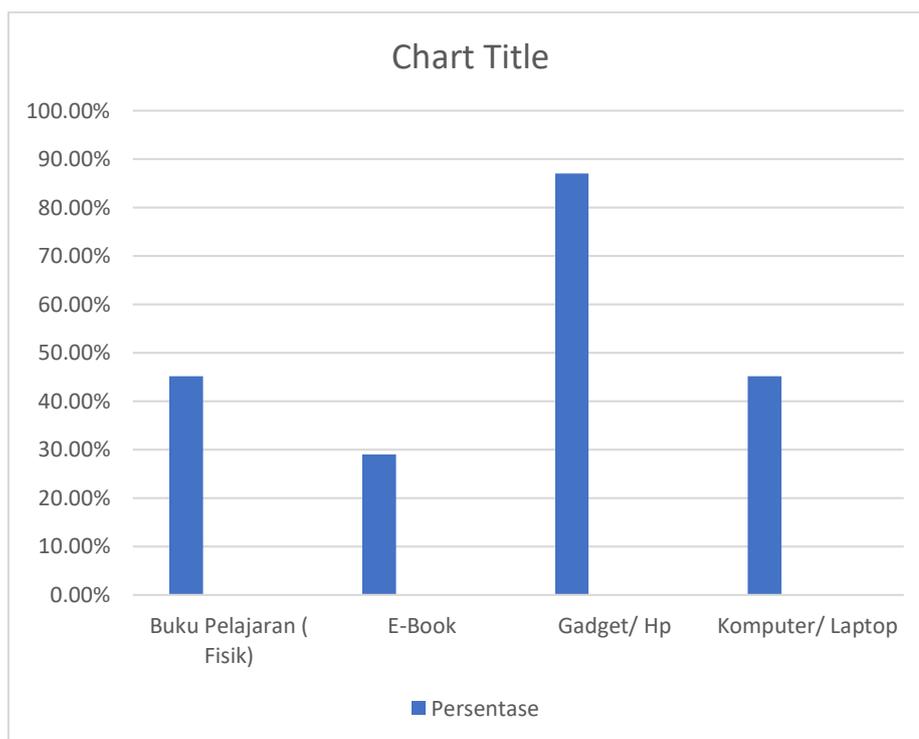
2. Faktor Ekstern

Faktor eksternal yang mempengaruhi proses belajar mandiri pada peserta didik yaitu faktor lingkungan seperti keluarga, pembelajaran, sosial, faktor lingkungan lainnya. Peran anggota keluarga dalam proses belajar mandiri sangat kuat, hal ini sesuai dengan hasil penelitian Effendi et al., (2018) mengenai korelasi antara tingkat perhatian orang tua dan kemandirian belajar serta prestasi belajar bahwa orang tua yang memberikan perhatian pada anaknya serta desain pembelajaran yang menarik dari pengajar dapat meningkatkan prestasi peserta didik. Pada poin pembelajaran jarak jauh yang diberlakukan karena adanya pandemic, diketahui bahwa adanya relevansi antara kebutuhan psikologis dasar dan kegiatan belajar

mandiri dalam situasi pembelajaran jarak jauh, dimana peserta didik yang tergolong dalam kategori remaja dihadapkan pada hilangnya rutinitas sehari-hari secara tiba-tiba (Holzer et al., 2021). Maka dapat disimpulkan bahwa rutinitas belajar tatap muka disekolah memberikan dampak psikologis tersendiri bagi peserta didik, dimana kondisi pandemic yang mengharuskana danya pembelajaran jarak jauh memberikan warna lain bagi proses belajar peserta didik.

Pada faktor ektern, keluarga dan pembelajaran menjadi salah satu faktor yang berpengaruh pada terciptanya pembelajaran mandiri (*self-determination Learning*). Pada hasil observasi peran keluarga dalam memberikan dukungan pada proses belajar mandiri anak baik dalam segi moril maupun materil sebagai berikut:

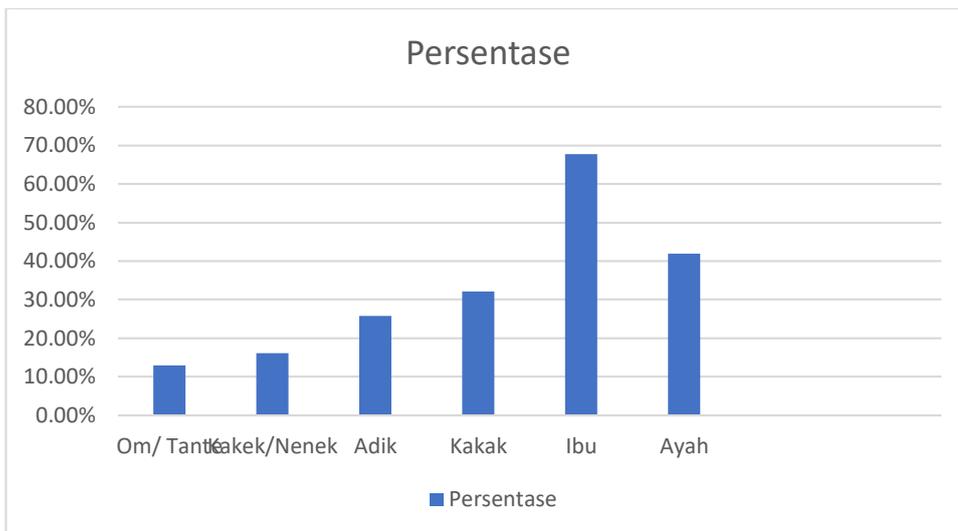
1. Identifikasi Sarana Pendukung Kegiatan Belajar Dirumah



Gambar 1. *Chart* Identifikasi Sarana Pendukung Kegiatan Belajar Dirumah

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa telepon genggam menjadi item elektronik yang paling banyak dimiliki oleh responden, dengan persentase sebesar 87,1%. Persentase kepemilikan buku pelajaran fisik dan perangkat computer atau laptop memiliki persentase yang sama yaitu sebesar 45,2%. Kepemilikan E-book menempati persentasi terendah yaitu 29%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa gadget menjadi item terbanyak yang dimiliki dan memungkinkan menjadi salah satu perangkat yang dapat dikembangkan tidak hanya sebagai media komunikasi namun juga media pendukung pembelajaran disekolah baik terarah sesuai dengan kurikulum maupun berupa materi-materi tambahan. Berdasarkan data Balitbang SDM Kementerian KOMINFO, (2017) kepemilikan telepon genggam kategori *smartphone* mencapai 72,8% dengan rentang usia pengguna yaitu 9 tahun – 25 tahun, yaitu kisaran usia pelajar.

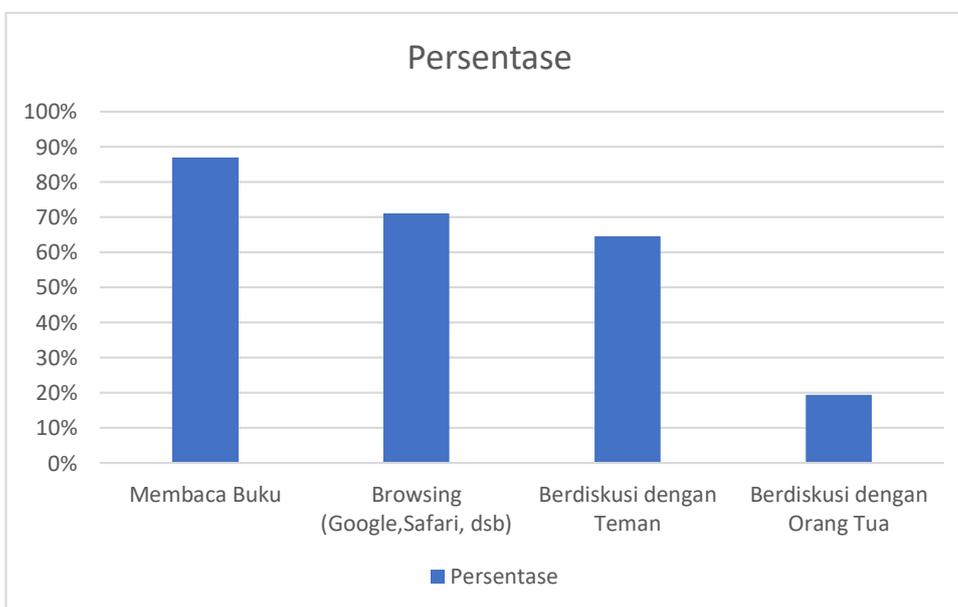
2. Anggota Keluarga yang Mendukung Belajar di Rumah



Gambar 2. Anggota Keluarga yang Mendukung Belajar di Rumah

Pada point kedua, ibu menempati posisi tertinggi pada kategori anggota keluarga yang berperan dalam mendukung kegiatan belajar di rumah dengan presentase sebesar 67,7%. Posisi kedua ditempati oleh ayah dengan persentase 41,9%, yang kemudian disusul oleh kakak, adik, nenek atau kakek dan om atau tante. Hal ini muncul karena dalam suatu rumah, tidak selalu hanya berisikan keluarga inti, namun juga terdapat beberapa keluarga yang terdiri dari beberapa anggota keluarga lain. Data diatas selaras dengan pernyataan Inten, (2017) bahwa keluarga terutama ayah dan ibu merupakan lingkungan utama yang memberikan kenyamanan dalam berbagai hal salah satunya terkait dengan membimbing dalam belajar maupun berdiskusi tentang suatu hal serta memberikan support secara optimal pada pengembangan diri dan prestasi pada anak.

3. Penyelarasan Kegiatan Belajar di Sekolah dan di Rumah



Gambar 3. Chart Penyelarasan Kegiatan Belajar di Sekolah dan di Rumah

Tidak dapat dihindari bahwa materi pembelajaran maupun kesan belajar bersama pengajar dan teman-teman akan terbawa sampai di rumah atau menjadi obrolan di rumah. Namun pada data diatas, membaca buku menjadi solusi yang banyak diambil ketika terdapat tugas sekolah yang harus diselesaikan di rumah dengan persentase sebesar 88%. Selanjutnya opsi kedua yaitu melakukan selancar pada dunia maya atau *browsing* mencari informasi yang dibutuhkan dari internet, dengan persentase sebesar 71%. Kedua kategori ini dapat disimpulkan bahwa responden memilih untuk menyelesaikan masalahnya sendiri. 64,5% responden memilih untuk berdiskusi bersama teman yang tentunya dirasa mengerti dengan materi yang sedang digali. 19,4% sisanya berdiskusi dengan orang tua. Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa ketika seorang peserta didik membawa suatu informasi atau materi dari sekolah yang belum dipahami menjadi salah satu pemicu terjadinya proses *self determination learning* atau belajar mandiri dengan mencari sendiri informasi-informasi yang diperlukan.

KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan pada poin pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran mandiri mencakup dalam tiga pendekatan pembelajaran terkini yaitu heutagogy, peeragogy dan cybergogy. Heutagogy menitik beratkan pada pembelajaran yang berfokus pada peserta didik yang mengutamakan minat individu dalam mempelajari suatu hal. Peeragogy adalah proses belajar dengan adanya dukungan dari tutor sejawat dan cybergogy merupakan pembelajaran berbasis teknologi yang dapat membantu proses belajar menjadi lebih menarik dan efektif. Namun dalam kondisi pandemic proses belajar mandiri tidak selalu berjalan sesuai harapan karena tidak semua pihak baik peserta didik, pengajar maupun sekolah siap dalam mempraktikkan Pembelajaran Jarak Jauh. Hal ini terkenadala dalam hal kelas online maupun media pembelajaran yang digunakan oleh pengajar sebagai media dukung, oleh karenanya perlu adanya pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan peluang yang ada seperti pengembangan media berbasis aplikasi maupun web yang dapat mempermudah proses belajar peserta didik. Selain itu, pada pihak peserta didik terdapat faktor internal dan eksternal yang dapat mempengaruhi dalam proses belajar mandiri. Faktor internal meliputi emosi, motivasi, fungsi fisik serta kemampuan manajemen waktu yang dimiliki peserta didik. faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, social, serta pada aspek pembelajaran yang dialami peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, R. N., & Riyantomo, A. (2019). Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bersama “Transpofun” Berbasis Android. *Invormatika Dan Rpl*, 1(2), 68–72.
- Alexander, B., Allison, P., Barondeau, R., Breitbart, D., Burroughs, S., Corneli, J., Cross, J., Danoff, C. J., Elve, J., Fernanda, M., Folkestad, J., Gill, K., Johnson, G., Keune, A., Legrand, R., Lyons, A., Neal, C., & Newcomb, T. (2013). *The Peeragogy Handbook* (Version 1., Vol. 2013). [Http://Peeragogy.Org](http://Peeragogy.Org).
- Azizah, L., Asri, W. K., & Mannahali, M. (2020). Development Of Learning Media For Listening Skills Of German Language Based On Web Daf (Deutsch Als Fremdsprache) For Students High School In Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 4(1), 113–121. <https://doi.org/10.26858/Eralingua.V4i1.12468>
- Balitbang Sdm Kementerian Kominfo. (2017). *Infografis Indikator Tik*. 60. <https://web.kominfo.go.id/sites/default/files/20170210-Indikator-Tik-2016-Balitbangsdm-Kominfo.pdf>
- Blaschke, L. M., & Stewart Hase. (2016). Heutagogy: A Holistic Framework For Creating Twenty-First-Century Self-Determined Learners. *Lecture Notes In Educational Technology*, 25–41.

- 3838 *Media Pembelajaran sebagai Sarana Self Determination Learning pada Konteks Pembelajaran Jarak Jauh – Rahayu Rizky Prathamie, Ninuk Lustyantie, Samsi Setiadi*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2755>
- <https://doi.org/10.1007/978-3-662-47724-3>
- Chaeruman, U. A. (2020). Ruang Belajar Baru Dan Implikasi Terhadap Pembelajaran Di Era Tatanan Baru. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 142. <https://doi.org/10.31800/Jtp.Kw.V8n1.P142--153>
- Effendi, E., Mursilah, M., & Mujiono, M. (2018). Korelasi Tingkat Perhatian Orang Tua Dan Kemandirian Belajar Dengan Prestasi Belajar Siswa. *Titian Ilmu: Jurnal Ilmiah Multi Sciences*, 10(1), 17–23. <https://doi.org/10.30599/Jti.V10i1.131>
- Elya Umi Hanik. (2020). Self Directed Learning Berbasis Literasi Digital Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Madrasah Ibtidaiyah. *Elementary Islamic Teacher Journal*, 8, 183–208.
- Glassner, A., & Back, S. (2019). Heutagogy (Self-Determined Learning): New Approach To Student Learning In Teacher Education. *Journal Plus Education*, Xxiv, 39–44.
- Holzer, J., Lüftenegger, M., Käser, U., Korlat, S., Pelikan, E., Schultze-Krumbholz, A., Spiel, C., Wachs, S., & Schober, B. (2021). Students' Basic Needs And Well-Being During The Covid-19 Pandemic: A Two-Country Study Of Basic Psychological Need Satisfaction, Intrinsic Learning Motivation, Positive Emotion And The Moderating Role Of Self-Regulated Learning. *International Journal Of Psychology*, 1–10. <https://doi.org/10.1002/Ijop.12763>
- Hudaa, S., Bahtiar, A., & Nuryani. (2020). Pemanfaatan Teknologi Untuk Pengajaran Bahasa Indonesia Di Tengah Pandemi Covid-19. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 9(2), 384. <https://doi.org/10.26499/Rnh.V9i2.2361>
- Inten, D. N. (2017). Peran Keluarga Dalam Menanamkan Literasi Dini Pada Anak. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 23–32. <https://doi.org/10.29313/Ga.V1i1.2689>
- Kharisma, G. I., & Arvianto, F. (2019). Pengembangan Aplikasi Android Berbentuk Education Games Berbasis Budaya Lokal Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Bagi Siswa Kelas 1 Sd/Mi. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(2), 203. <https://doi.org/10.25273/Pe.V9i2.5234>
- Khonitan, D., & Utami, B. N. (2018). Motivasi Generasi Muda Dalam Menyongsong Revolusi Industri 4.0 Melalui Pendidikan Bidang Pertanian Di Sekolah Tinggi Penyuluhan Pertanian Malang. *Jurnal Sains Psikologi*, 8(1), 162–170. <https://doi.org/10.17977/Um023v8i12019p162>
- Kustijono, R. (2011). Implementasi Student Centered Learning Dalam Praktikum Fisika Dasar. *Jurnal Penelitian Fisika Dan Aplikasinya (Jpfa)*, 1(2), 19. <https://doi.org/10.26740/Jpfa.V1n2.P19-32>
- Lee, E., & Hannafin, M. J. (2016). A Design Framework For Enhancing Engagement In Student-Centered Learning: Own It, Learn It, And Share It. *Educational Technology Research And Development*, 64(4), 707–734. <https://doi.org/10.1007/S11423-015-9422-5>
- Legault, L. (2020). Self-Determination Theory. *Encyclopedia Of Personality And Individual Differences*, June, 1–10. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-28099-8>
- Nashir, M., & Laili, R. N. (2021). English Teachers' Perception Toward The Switch From Offline To Online Teaching During Lockdown In The Midst Of Covid-19 Outbreak. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 250–260. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V3i2.287>
- Pranoto, H. (2010). Analisis Dan Perancangan Website Pembelajaran Bahasa Secara Mandiri Di Self Access Language Learning Center Bina Nusantara. *Comtech: Computer, Mathematics And Engineering Applications*, 1(2), 834. <https://doi.org/10.21512/Comtech.V1i2.2613>
- Prathamie, R. R. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Menyimak Pada Materi L'identité Menggunakan Adobe Flash Cs6 Berbasis Mobile Application Bersistem Operasi Android Untuk Siswa Kelas X.* (Pp. 1–95). Eprints Uny. https://eprints.uny.ac.id/view/creators/prathamie=3arahayu_rizky=3a=3a.html
- Ristanto, S., & Khoiri, N. (2015). Pembelajaran Real Laboratory Dan Tugas Mandiri Fisika Pada Siswa Smk Sesuai Dengan Keterampilan Abad 21. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 11(1), 73–83.

- 3839 *Media Pembelajaran sebagai Sarana Self Determination Learning pada Konteks Pembelajaran Jarak Jauh* – Rahayu Rizky Prathamie, Ninuk Lustyantie, Samsi Setiadi
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2755>
- <https://doi.org/10.15294/jpfi.v11i1.4005>
- Rozi, F., Putri, M. W., & Wijaya, M. R. A. (2021). E-Learning System For Physical Education In Iain Salatiga Using Google Classroom. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 270–277. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.268>
- Septianisha, N. I., Anggraeni, K. D., & (2021). Cybergogy: Konsep Dan Implementasi Dalam Pembelajaran Matematika. *Prosandik*, 153–164. <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/sandika/article/view/554>
- Sihombing, L. (2018). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Pkn Pembelajaran Kooperatif Dengan Teknik Keliling. *Dinamisia - Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 84–90.
- Sukmadinata, N. S. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Pt Remaja Rosdakarya.
- Sunendar, D., Seta, A. K., & Mayuni, I. (2017). Pedoman Penilaian Dan Evaluasi Gerakan Literasi Nasional. In L. A. Mayani (Ed.), *Pedoman Penilaian Dan Evaluasi Gerakan Literasi Nasional* (Gln, Pp. 1–66). Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Utami, N. S. A., & Rahmawati, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Teka-Teki Silang Akuntansi Berbasis Android Sebagai Upaya Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 2 Smk Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2017/2018. *Pengembangan Media Pembelajaran*, 5.
- Zubaidah, S. (2020). Self Regulated Learning : Pembelajaran Dan Tantangan Pada Era Revolusi Industri 4 . 0 1. *Publikasi Ilmiah*, 5(April), 1–19.