

PENGARUH PENGGUNAAN PLATFORM RUMAH BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN BIOLOGI TERHADAP KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA

The Effect of Using Rumah Belajar Platform in Learning Biology on Self Regulated Learning

Kifa Laxmi Putri Wananda

Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam,
Universitas Negeri Surabaya

Email: kifa.18046@mhs.unesa.ac.id

Muji Sri Prastiwi

Jurusan Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam,
Universitas Negeri Surabaya

Email: mujiprastiwi@unesa.ac.id

Abstrak

Platform Rumah Belajar dikembangkan dan dibuat oleh Kemendikbud sejak tahun 2011 untuk memfasilitasi pembelajaran siswa yang berfungsi meningkatkan kemandirian belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan platform Rumah Belajar terhadap kemandirian belajar siswa. Metode penelitian ini adalah kuantitatif dengan pengumpulan data menggunakan kuesioner. Sampel penelitian ini berjumlah 67 siswa SMA dengan kriteria pernah menggunakan platform Rumah Belajar untuk pembelajaran biologi. Kemandirian siswa dapat diukur dengan melakukan uji regresi sederhana melalui software SPSS untuk mengetahui pengaruh antar dua variabel penelitian. Hasil penelitian ini diketahui bahwa platform Rumah Belajar berpengaruh terhadap kemandirian belajar siswa dalam pembelajaran biologi sebesar 23,1%. Pengaruh tersebut dikarenakan *interface* platform yang mudah, fitur video animasi biologi dan bank soal mempermudah kegiatan pembelajaran sehingga siswa mudah memahami berbagai materi biologi seperti virus, genetika, sistem pencernaan manusia, sistem reproduksi dan lain sebagainya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa platform Rumah Belajar memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemandirian belajar siswa pada pembelajaran biologi.

Kata Kunci: kemandirian belajar, pembelajaran biologi, pengaruh, rumah belajar.

Abstract

Rumah Belajar platform has developed and created by Kemendikbud Since 2011 to facilitate student learning to increase student learning independence. This research aims to analyzed the effect of the Rumah Belajar platform on student learning independence. This research method is quantitative and used questionnaires to collect data. This research's sample consisted of 67 high school students who had used the Rumah Belajar platform for biology learning. Student learning independence can be measured by a simple regression test through SPSS software to determine the effect between two variables. The results of this research show that the Rumah Belajar platform has a 23.1% effect on the learning independence of biology students. This is a result of the platform's user-friendly interface, biology animation video features and question banks made learning activities had easy, so that students can understand biology topic easily such as viruses, genetics, the human digestive system, and others. Therefore, can be concluded that Rumah Belajar platform has a significant impact in student learning independence in biology learning.

Keywords: learning independence, biology learning, influence, learning house.

1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi yang semakin berkembang di era revolusi industri 4.0 turut memberikan banyak dampak terhadap kehidupan manusia. Hal ini dapat dilihat dengan adanya peningkatan konektivitas, kecerdasan artifisial dan virtual, dan interaksi serta perkembangan sistem digital. Perkembangan tersebut tentunya memberikan dampak di beberapa sektor, satu di antaranya adalah pendidikan

(Nurhandayani, 2021). Pendidikan diartikan sebagai suatu upaya dalam memberikan bimbingan, latihan, dan pengajaran kepada para peserta didik dengan tujuan untuk memberikan bekal dan persiapan di masa mendatang (Maulah et al., 2020). Kemajuan teknologi pada revolusi industri 4.0 dalam sektor pendidikan dapat menyatukan dunia fisik dan digital, sehingga kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan secara fleksibel dan tidak melulu berada dalam ruang kelas.

Pendidikan adalah bagian penting dalam kehidupan manusia untuk dapat membantu peserta didik mencapai cita-cita yang diharapkan peserta didik dan bangsa. Pendidikan disebutkan dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945, sebagai upaya untuk menggapai tujuan nasional, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa (Rofiah & Bahtiar, 2022). Pendidikan bermula dengan proses pendidikan, yang merupakan tempat terjadinya timbal balik antar berbagai komponen yang menjadi penyusunnya, yaitu peserta didik, pengajar, dan lingkungannya. Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika sudah mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Keberhasilan dalam proses pembelajaran tersebut dapat dipengaruhi oleh pelaksanaan dan sistem pembelajaran tersebut (Winata, 2021). Pentingnya sistem pendidikan tersebut, mengharuskan pemerintah untuk tetap memberikan strategi-strategi yang mempertimbangkan situasi dan kondisi yang ada dalam implementasi sistem pembelajaran.

Tahun 2020, Indonesia mengalami sebuah musibah karena adanya wabah virus yang menyebar di seluruh dunia yang disebabkan oleh virus. Penyakit yang disebabkan oleh virus ini disebut sebagai *Corona virus disease 2019* atau disebut juga COVID-19 karena kemunculan pertama kali terjadi di tahun 2019. Fenomena COVID-19 tentunya berdampak pada aspek pendidikan, baik pendidikan formal, informal atau nonformal. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (2020) menghimbau bahwa pelaksanaan pembelajaran ketika Darurat Covid-19 hanya dilakukan secara daring (*online*) dengan tujuan pencegahan penularan COVID-19 yang terdapat dalam Surat Edaran. Kegiatan pembelajaran tidak lagi dapat dilakukan dengan tatap muka karena aturan pembatasan fisik dan sosial. Teknologi informasi yang berkembang pesat pada revolusi industri 4.0 dapat dimanfaatkan sebagai solusi atas kebijakan pembatasan fisik dan sosial yang diterapkan oleh pemerintah (Kusumo, 2022). Kegiatan komunikasi dengan berbasis internet yang memungkinkan pengguna melakukan interaksi dimanapun dan kapanpun menggiring perubahan pada sistem pembelajaran di Indonesia. Sistem pembelajaran beralih dari pembelajaran yang mulanya berjumpa dalam kelas menjadi pembelajaran jarak jauh atau daring. Pembelajaran dengan sistem daring membuat siswa semakin bergantung dan kurang mandiri dalam belajar. Rendahnya kemandirian belajar disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya kemampuan siswa itu sendiri (Ansori & Herdiman, 2019).

Pemerintah memberikan solusi-solusi alternatif untuk membantu kemandirian siswa dalam belajar serta

hambatan yang dialami siswa dalam proses pembelajaran daring. Media pembelajaran yang dapat diakses melalui berbagai perangkat *smartphone* dan komputer merupakan sebuah langkah alternatif yang dapat diterapkan. Hal tersebut karena kemampuan media pembelajaran untuk diakses kapanpun dan dimanapun (Ifadah & Prastiwi, 2022). Salah satu solusi yang diberikan pemerintah adalah dengan membuat sebuah platform yang memungkinkan masyarakat, terutama insan pendidikan untuk menunjang kegiatan pembelajaran mereka, yaitu Rumah Belajar. Platform Rumah Belajar merupakan salah satu portal resmi dalam bidang pembelajaran yang dibuat oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Banyak fasilitas yang disediakan dalam platform Rumah Belajar seperti kelas virtual, laboratorium virtual, sumber belajar dan bank soal, serta masih banyak fitur lainnya. Fitur kelas maya yaitu fitur yang di dalamnya memfasilitasi pembelajaran daring. Fitur sumber belajar terdapat materi ajar berbentuk audio dan video pembelajaran dengan tampilan yang menarik. Fitur laboratorium maya memuat simulasi praktikum yang dilakukan dengan laboratorium virtual. Kegiatan ini disajikan secara menarik, serta terdapat beberapa teori praktikum dilengkapi dengan lembar kerja yang dapat dikerjakan oleh siswa. Fitur bank soal memuat materi serta soal yang digolongkan berdasarkan materinya. Serta terdapat fitur *edugames* yang memuat beberapa permainan yang dapat dimainkan guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi serta konsep yang telah disajikan (Nurhayati, 2020).

Platform Rumah Belajar telah dikembangkan dan dibuat oleh Kemendikbud sejak tahun 2011. Platform ini dapat diakses secara gratis baik dari laptop maupun *smartphone* (Warsita, 2019). Platform Rumah Belajar ini dapat diakses oleh peserta didik dari berbagai jenjang yakni mulai dari peserta didik PAUD, hingga peserta didik SMA/SMK. Platform ini juga dapat digunakan oleh guru, masyarakat umum atau siapapun yang memiliki minat untuk belajar (Nurhandayani, 2021). Rumah Belajar memiliki beberapa keunggulan, antara lain: 1) Rumah Belajar memiliki fitur yang lengkap untuk memfasilitasi pembelajaran, 2) Penggunaan Rumah Belajar yang user friendly, sehingga siapa saja bisa merancang penggunaan Rumah Belajar sesuai dengan kebutuhan belajar mengajar, 3) Terdapat pilihan bahasa yang beragam, 4) Proses instalasi yang mudah, 5) Rumah Belajar memiliki tampilan yang dapat diubah sesuai dengan kebutuhan (Rahma & Kusumaningtyas, 2021). Tingkat manfaat yang dapat dirasakan pada sebuah layanan media, dalam hal ini adalah platform rumah belajar dapat ditinjau dari beberapa aspek, yaitu keuntungan atau kegunaan, mudah untuk

digunakan, dan mudah untuk melakukan pembelajaran (Lund, dalam Damayanti et al., 2022). Platform belajar yang bermanfaat perlu dapat memberikan kegunaan yang berdampak pada efektivitas pembelajaran. Platform juga perlu mudah untuk digunakan agar dapat diakses dan dipelajari oleh berbagai kalangan. Namun, penggunaan platform Rumah Belajar yang terlalu sering atau tidak terkendali juga dapat menyebabkan seorang pelajar menjadi jauh dari kehidupan sosial dan menjadi tidak nyaman dengan pembelajaran tatap muka yang dilakukan di sekolah mereka.

Peralihan sistem pendidikan dari tatap muka hingga kini memanfaatkan perkembangan teknologi juga merubah sikap siswa dalam belajar. Perubahan tersebut terjadi karena saat ini pembelajaran yang dilakukan melalui teknologi memiliki keterbatasan ruang dan waktu (Muhammad, 2020). Keterbatasan tersebut menyebabkan guru atau pengajar tidak dapat memberikan materi secara interaktif seperti pada pembelajaran tatap muka dan tidak dapat mengawasi pemahaman pada murid atau siswa secara langsung. Sehingga, kemandirian dalam belajar adalah hal yang penting untuk dimiliki oleh siswa. Penerapan Rumah Belajar dalam kegiatan pembelajaran diharapkan mampu memberikan pengaruh positif terhadap kemandirian belajar siswa dengan didukung oleh berbagai fitur menarik yang mudah diakses. Kemandirian belajar dapat ditinjau dari aktivitas belajar dan motivasi belajar siswa (Ansori & Herdiman, 2019).

Kemandirian dijelaskan oleh Sa'diyah (2017) sebagai pengembangan dari kata mandiri, yang berarti kemampuan seseorang untuk mengerjakan suatu hal dalam kehidupannya, mencakup pengambilan keputusan atau menyelesaikan masalah tanpa bantuan atau bergantung pada orang lain. Hal tersebut jika dikaitkan dalam kegiatan pembelajaran, maka kemandirian dalam belajar diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam melakukan aktivitas pembelajaran dan menyelesaikan masalah dalam pembelajaran dengan inisiatif yang mereka miliki sendiri tanpa bergantung pada orang lain. Kegiatan pembelajaran dengan media teknologi sangat bergantung pada bagaimana penggunaannya dapat memanfaatkan teknologi tersebut, dalam hal ini berkaitan dengan kegiatan pembelajaran. Siswa yang dapat memanfaatkan teknologi dengan baik dalam pembelajaran akan dapat meningkatkan kemampuan akademiknya. Sebaliknya, siswa yang tidak dapat memanfaatkan teknologi dengan baik, akan dapat menurunkan kemampuan akademiknya (Wahyuni et al., 2021) Sehingga, kemudahan dan manfaat yang diberikan oleh teknologi, dalam hal ini adalah aplikasi atau platform

pembelajaran, akan memudahkan siswa dalam memanfaatkan platform tersebut dalam melakukan pembelajaran secara mandiri.

Sa'diyah (2017) dalam penelitiannya, menjelaskan bahwa terdapat 7 indikator sebagai tolak ukur untuk mengetahui kemandirian belajar siswa, antara lain 1) Inisiatif, hal ini berkaitan dengan perwujudan ide, pikiran, atau kemauan yang muncul dari diri seseorang ke dalam bentuk tindakan atau perilaku; 2) Kebebasan, hal ini berkaitan dengan perilaku atau tindakan yang dilakukan oleh siswa dalam belajar tidak dibatasi atau diatur oleh orang lain; 3) Percaya diri, hal ini berkaitan dengan adanya keyakinan dalam diri seseorang atau siswa terhadap kemampuan yang dimilikinya dalam kegiatan pembelajaran; 4) Tanggung jawab, hal ini berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menerima segala konsekuensi yang diambilnya dalam kegiatan pembelajaran; 5) Ketegasan diri, hal ini berkaitan dengan kemampuan siswa dalam mengandalkan dirinya dalam kegiatan pembelajaran; 6) Pengambilan keputusan, hal ini berkaitan dengan kemampuan anak dalam mengambil keputusan yang berkaitan dengan kegiatan atau permasalahan dalam pembelajaran; 7) Kontrol diri, hal ini berkaitan dengan kemampuan siswa dalam memilih, melakukan, atau menunda sesuatu dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Indikator kemandirian belajar siswa juga dijelaskan oleh (Hong et al., 2021) dalam penelitiannya terdapat 6 *item*, yaitu: 1) *Environment-structuring* (penataan lingkungan), hal ini berkaitan dengan kemampuan pelajar dalam memastikan, memperhatikan dan menganalisis kondisi lingkungan di sekitarnya ketika ingin melakukan kegiatan belajar; 2) *Time management* (manajemen waktu), hal ini berkaitan dengan kemampuan pelajar dalam memajemen dan meluangkan waktunya untuk melakukan kegiatan belajar; 3) *Help-seeking* (mencari bantuan), hal ini berkaitan dengan inisiatif pelajar untuk bertanya atau mencari jawaban ketika dirinya tidak memahami sesuatu dalam kegiatan belajar; 4) *Mood-adjustment* (penyesuaian suasana hati), hal ini berkaitan dengan inisiatif pelajar untuk mengatur suasana dan kondisi perasaannya ketika akan melakukan kegiatan belajar agar tidak terganggu dalam proses pembelajarannya; 5) *Self-evaluation* (evaluasi diri), yang berkaitan dengan kemampuan siswa untuk memahami kondisi dirinya ketika ingin melakukan kegiatan belajar; 6) *Task-strategy* (strategi tugas), hal ini berkaitan dengan kemampuan siswa untuk menemukan strategi yang terbaik untuk dirinya dalam melakukan kegiatan belajar.

Berdasarkan kajian literatur ditemukan penelitian yang relevan oleh Damayanti et al. (2022) yang memiliki tujuan guna mengetahui ada tidaknya pengaruh dari penggunaan *google classroom* terhadap kemandirian belajar siswa. Berdasarkan penelitian diperoleh hasil bahwa penggunaan *google classroom* berpengaruh secara signifikan terhadap kemandirian belajar siswa. Hal tersebut dapat terjadi karena adanya kemudahan penggunaan dan kemudahan dalam belajar melalui aplikasi tersebut.

Peralihan sistem pembelajaran menjadi pembelajaran daring tentunya memiliki banyak kendala dan permasalahan yang terjadi. Hambatan-hambatan yang dapat terjadi adalah ketidaksiapan guru dan peserta didik dalam pelaksanaan sistem pembelajaran daring (Syahmina et al., 2020). Selain itu terdapat beberapa mata pelajaran yang sulit untuk dilakukan dalam pembelajaran daring, salah satunya adalah mata pelajaran IPA. Mayoritas siswa berpendapat bahwa mata pelajaran IPA, terutama biologi merupakan mata pelajaran dengan tingkat kerumitan yang tinggi. Kerumitan yang dirasakan siswa dalam mata pelajaran biologi adalah karena pelajaran ini mencakup materi yang mempelajari makhluk hidup dari skala besar hingga kecil. Keterkaitan biologi dengan makhluk hidup menjadikan mata pelajaran biologi sulit untuk dilakukan secara *online* karena diperlukan adanya praktikum yang dapat mendukung mata pelajaran tersebut (Maulana, 2021).

Berdasarkan fenomena dan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah yang ada dalam penelitian ini yaitu bagaimana pengaruh platform Rumah Belajar terhadap kemandirian siswa dalam belajar. Sehingga tujuan yang diberikan dalam penelitian ini adalah untuk menguji hipotesis yang diberikan dalam penelitian, yaitu untuk mengetahui bagaimana platform Rumah Belajar mempengaruhi kemandirian siswa dalam pembelajaran biologi.

METODE

Penelitian yang dilakukan berjenis kuantitatif, menurut Mulyadi (2017) metode penelitian kuantitatif memiliki arti metode penelitian dengan tujuan untuk memberikan gambaran fenomena dan hubungan yang terjadi dalam populasi atau masyarakat tertentu. Penelitian ini bertujuan guna mengetahui pengaruh penggunaan platform Rumah Belajar (X) terhadap Kemandirian Belajar (Y). Indikator yang digunakan dalam platform Rumah Belajar (X) adalah, 1) Kegunaan atau manfaat; 2) Mudah untuk digunakan; dan 3) Mudah dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Sedangkan dalam Kemandirian

Belajar (Y), indikator yang digunakan adalah, 1) Inisiatif; 2) Kebebasan; 3) Percaya diri; 4) Tanggung jawab; 5) Ketegasan diri; 6) Pengambilan keputusan; dan 7) Kontrol diri.

Cara pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan memanfaatkan kuesioner. Kuesioner disebar kepada responden dalam bentuk *google forms* dengan memakai skala likert untuk mengukur respon yang diberikan (Kusuma, 2020). Kuesioner tersebut akan menunjukkan respon yang diberikan responden terhadap efektivitas platform Rumah belajar terhadap motivasi belajar siswa. Profil instrumen disajikan dalam penelitian ini dipaparkan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Profil Instrumen

Variabel	Indikator	Butir Instrumen
Platform Rumah Belajar	Kegunaan	X1, X2, X3, X4
	Mudah untuk digunakan	X5, X6, X7, X8
	Mudah untuk melakukan pembelajaran	X9, X10, X11, X12
	Inisiatif	Y1, Y2, Y3, Y4
	Kebebasan	Y5, Y6, Y7, Y8
	Percaya diri	Y9, Y10, Y11, Y12
Kemandirian Belajar	Tanggung jawab	Y13, Y14, Y15, Y16
	Ketegasan diri	Y17, Y18, Y19, Y20
	Pengambilan keputusan	Y21, Y22, Y23, Y24
	Kontrol diri	Y25, Y26, Y27, Y28

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa yang menggunakan platform Rumah Belajar. Jumlah pengguna platform Rumah Belajar adalah 667.688 siswa. Pemilihan sampel dalam penelitian ini akan menggunakan rumus yang diberikan oleh Slovin, yaitu:

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2} \dots\dots\dots (1)$$

Keterangan:

- n : banyak sampel yang diperlukan
- N : populasi
- e : taraf kesalahan (5%) (Sugiyono, 2016)

Berdasarkan perhitungan sampel dengan menggunakan rumus Slovin, maka didapatkan jumlah sampel yang diperlukan dalam penelitian adalah 399,76 peneliti membulatkan jumlah sampel menjadi 400 siswa. Namun karena keterbatasan waktu, peneliti hanya mendapatkan 67 sampel. Pemilihan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* dengan persyaratan bahwa sampel telah menggunakan platform Rumah Belajar

dalam pembelajaran biologi dan aktif pada semester 2021-2022. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Murti (2007), menyatakan bahwa ukuran sampel merupakan salah sebuah isu yang perlu dipertimbangkan tetapi bukan yang terpenting dari sebuah penelitian. Persoalan yang jauh lebih krusial dan perlu dikaji dengan kritis dari penelitian apapun adalah validitas (= keabsahan) penelitian. Penelitian ini hanya menguji efektivitas penggunaan Platform Rumah Belajar dalam pembelajaran biologi.

Kuesioner dalam penelitian akan diuji validitas dan reliabilitasnya terlebih dahulu sebelum dilakukan analisis. Setelah kuesioner memenuhi validitas dan reliabilitas, maka kuesioner dapat digunakan dan disebarkan kepada responden yang memenuhi kriteria untuk mendapatkan data yang akan diolah melalui rangkaian pengujian dalam penelitian ini. Setelah data terkumpul, dilakukan uji asumsi klasik yang mencakup uji normalitas, heteroskedastisitas, dan linieritas juga dilakukan sebelum dilakukan analisis uji hipotesis (Damayanti et al., 2022). Hipotesis yang diberikan dalam penelitian ini ialah platform Rumah Belajar memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemandirian belajar siswa. Berdasarkan hasil pengujian validitas menggunakan *software* statistik SPSS, seluruh instrumen variabel X dan Y dalam penelitian ini menunjukkan nilai r hitung yang lebih besar dari r tabel dalam penelitian ini, yaitu 0,237. Hal tersebut menunjukkan bahwa seluruh instrumen dalam penelitian ini telah memenuhi syarat validitas dan dapat digunakan dalam penelitian.

Uji reliabilitas juga dilakukan dalam pengujian instrumen. Syarat suatu instrumen dalam penelitian dapat dikatakan reliabel adalah dengan melihat nilai *cronbach alpha* yang dihasilkan memiliki nilai yang lebih dari 0,60. Jika nilai *cronbach alpha* tidak lebih tinggi dari 0,60, maka instrumen tersebut tidak reliabel. Hasil uji reliabilitas pada penelitian ini ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 2. Uji Reliabilitas Variabel X

Cronbach's Alpha	Jumlah Item
.757	12

Berdasarkan Tabel 2, dapat diketahui bahwa nilai *cronbach alpha* yang diberikan pada instrumen variabel X memiliki nilai yang lebih tinggi dari 0,60, yaitu 0,757, sehingga dapat dikatakan bahwa instrumen variabel X sudah sesuai dan memenuhi syarat reliabilitas, sehingga instrumen dapat digunakan.

Uji reliabilitas pada variabel Y dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Uji Reliabilitas Variabel Y

Cronbach's Alpha	Jumlah Item
.753	28

Mengacu pada Tabel 3, dapat diketahui bahwa instrumen variabel Y dalam penelitian ini memiliki nilai *cronbach alpha* yang lebih tinggi dari 0,60, yaitu 0,753. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa instrumen variabel Y telah sesuai dan memenuhi syarat reliabilitas, sehingga instrumen dapat digunakan dalam penelitian.

Analisis data dalam penelitian ini, yaitu tentang pengaruh penggunaan platform Rumah Belajar terhadap kemandirian belajar siswa akan menggunakan analisis regresi sederhana. Uji regresi sederhana digunakan untuk menguji pengaruh antara 2 variabel dalam penelitian. Pembuktian hipotesis dalam penelitian akan dilakukan dengan menggunakan uji T untuk mengetahui pengaruh yang diberikan platform Rumah Belajar terhadap kemandirian siswa dalam belajar.

H_0 : Platform Rumah Belajar tidak berpengaruh signifikan terhadap kemandirian belajar siswa

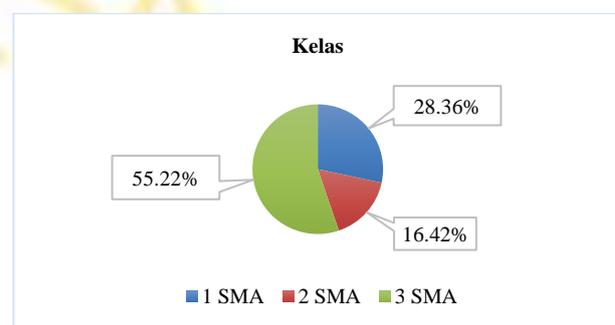
H_1 : Platform Rumah Belajar berpengaruh signifikan terhadap kemandirian belajar siswa

$H_0 : \mu = \mu_0$

$H_1 : \mu \neq \mu_0$

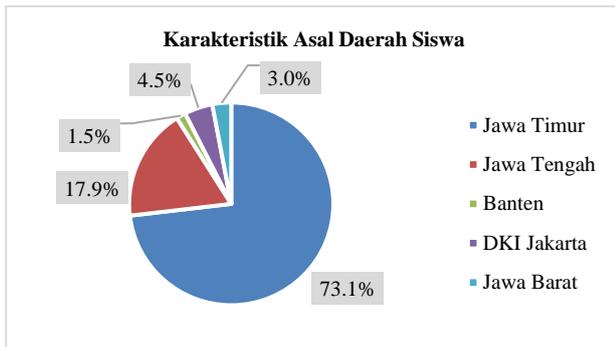
HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil kuesioner yang didapatkan dari 67 siswa SMA, karakteristik responden dapat ditunjukkan melalui grafik berikut.



Gambar 1. Karakteristik Responden Penelitian

Berdasarkan data grafik tersebut, diketahui bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini ialah siswa SMA kelas 3 dengan persentase sebesar 55,22%, sedangkan minoritas responden ialah siswa kelas 2 SMA dengan persentase 16,42%.



Gambar 2. Karakteristik Asal Daerah Responden

Berdasarkan grafik tersebut, dapat diketahui bahwa mayoritas siswa SMA yang merupakan responden dalam penelitian ini berasal dari daerah Jawa Timur dengan persentase sebesar 73,1%. Sedangkan minoritas responden berasal dari daerah Banten, dengan persentase sebesar 1,5%.

Hasil analisis pengaruh platform Rumah Belajar terhadap kemandirian belajar adalah sebagai berikut.

2. Uji Normalitas

Tabel 4. Uji Normalitas

		Residu tidak Standar
N		67
Parameter Normal ^b	Rata-rata	.0000000
	Std. Deviasi	12.61741736
	Mutlak	.090
Perbedaan Ekstrem	Positif	.046
	Negatif	-.090
	Statistik Tes	.090
Nilai Regresi	.200	

Hasil yang ditunjukkan pada Tabel 4 ialah nilai signifikansi yang diberikan model regresi dalam penelitian ini ialah 0,2. Nilai tersebut memiliki nilai yang lebih tinggi dari 0,05, sehingga dapat dikatakan bahwa model regresi dalam penelitian ini telah terdistribusi secara normal.

3. Uji Linieritas

Tabel 5. Uji Linieritas

		Sig.
<i>Self Regulated Learning</i> (Kemandirian Belajar) * Platform rumah belajar	Diantara Grup (Kombinasi)	.110
	Linearitas	.000
	Deviasi dari .861	
	Linearitas	
Dengan Grup		
Total		

Hasil yang ditunjukkan pada Tabel 5 ialah nilai linieritas yang diberikan dalam model regresi penelitian ini ialah 0,000. Nilai tersebut tidak lebih tinggi dari signifikansi 0,05, sehingga dapat dikatakan bahwa model regresi dalam penelitian ini memiliki hubungan yang linier. Setelah melalui uji instrumen dan asumsi klasik,

yaitu uji normalitas dan linieritas, maka model regresi dapat dilakukan uji analisis regresi dan uji hipotesis. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini ialah regresi sederhana. Hal tersebut digunakan untuk mengetahui hubungan yang diberikan antara dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Hasil uji regresi berganda dalam penelitian ini ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 6. Analisis Regresi Sederhana Pengaruh Platform Rumah Belajar terhadap Kemandirian Belajar Siswa

Model	Koefisien Tidak Standar		Koefisien Standar Beta	t	Sig.
	B	Std. Error			
1	Konstanta	52.986	14.081		3.763 .000
	Platform rumah belajar	1.218	.275	.481	4.423 .000

Mengacu pada Tabel 6 tersebut, persamaan yang diberikan dalam analisis regresi berganda adalah sebagai berikut:

$$Y = a + bX \dots\dots\dots (2)$$

$$Y = 52,986 + 1,218 X \dots\dots (3)$$

Nilai konstanta yang diberikan pada Tabel 6, menunjukkan angka 52,986. Hal tersebut menunjukkan bahwa jika nilai variabel X dalam penelitian ini, yaitu platform Rumah Belajar ialah 0, maka nilai variabel Y dalam penelitian ini, yaitu kemandirian belajar ialah 52,986. Nilai koefisien variabel X yang diberikan dalam penelitian ini ialah sebesar 1,218. Hal tersebut menunjukkan bahwa jika variabel X dalam penelitian ini, yaitu platform Rumah Belajar meningkat 1 satuan, maka variabel Y, yaitu kemandirian belajar juga akan meningkat sebesar 1,218 satuan.

Penelitian ini juga menguji koefisien determinasi pada model regresi. Hal tersebut memiliki tujuan untuk mengetahui besaran pengaruh yang disumbangkan platform Rumah Belajar terhadap kemandirian belajar dibandingkan dengan variabel lain. Hasil uji koefisien determinasi dalam penelitian ini ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 7. Uji Koefisien Determinasi Pengaruh Platform Rumah Belajar terhadap Kemandirian Belajar Siswa

Model	R	Kotak R	Disesuaikan Kotak R	Std. Error dari Perkiraan
1	.481 ^a	.231	.219	12.71410

Berdasarkan pada Tabel 7, dapat diketahui bahwa nilai koefisien determinasi yang diberikan dalam model regresi penelitian ini ialah sebesar 0,231 atau 23,1%. Hal tersebut menunjukkan bahwa variabel platform Rumah Belajar memberikan pengaruh terhadap kemandirian belajar sebesar 23,1%. Sedangkan sisanya, yaitu 77,9% pengaruh lainnya terhadap kemandirian belajar diberikan oleh variabel-variabel lain yang tidak disebutkan atau diteliti dalam penelitian ini.

Peneliti juga mengajukan pertanyaan mengenai pendapat mereka ketika menggunakan platform Rumah Belajar untuk pembelajaran biologi. Terdapat beberapa pertanyaan yang meliputi manfaat menggunakan platform Rumah Belajar, kemudahan yang dirasakan responden ketika menggunakan platform Rumah Belajar, fitur yang membantu dalam pembelajaran.

Tabel 8. Manfaat Menggunakan Platform Rumah Belajar

Pertanyaan 1	Jawaban	Jumlah
Manfaat yang mereka rasakan ketika menggunakan platform Rumah Belajar	Belajar materi baru	29,85%
	Mempermudah kegiatan belajar	55,22%
	Menjadi tempat evaluasi pembelajaran	2,99%
	Nyaman dalam belajar	5,97%

Berdasarkan Tabel 8 yang diberikan, manfaat yang paling banyak dirasakan oleh siswa dalam menggunakan platform Rumah Belajar ialah mempermudah kegiatan belajar dengan persentase sebesar 55,22%. Sedangkan, manfaat yang paling sedikit dirasakan ialah menjadi tempat evaluasi pembelajaran dengan persentase sebesar 2,99%. Hal tersebut jika dihubungkan dengan aspek kemandirian belajar yang disebutkan oleh Hong et al. (2021), manfaat mempermudah kegiatan belajar sesuai dengan aspek *task strategy*, yang menunjukkan kemampuan siswa dalam menemukan strategi yang terbaik untuk dirinya dalam melakukan pembelajaran, dalam hal ini adalah platform Rumah Belajar. Hal tersebut mempermudah kegiatan pembelajaran atau pemahaman berbagai materi biologi seperti fotosintesis, struktur dan fungsi ginjal, sistem reproduksi dan materi-materi lain melalui berbagai fitur dalam platform Rumah Belajar.

Tabel 9. Kemudahan Menggunakan Platform Rumah Belajar

Pertanyaan 2	Jawaban	Jumlah
Kemudahan yang dirasakan responden ketika menggunakan platform Rumah Belajar	Interface yang mudah	26,87%
	Fleksibilitas akses	17,91%
	Mudah dalam mencari informasi	37,31%
	Kaya akan fitur yang memudahkan pembelajaran	11,94%

Berdasarkan Tabel 9, tersebut, diketahui bahwa kemudahan yang paling banyak dirasakan siswa dalam menggunakan platform Rumah Belajar ialah mudah dalam mencari informasi dengan persentase sebesar 37,31%. Sedangkan, jawaban yang paling sedikit ialah kaya akan fitur yang memudahkan pembelajaran dengan persentase sebesar 11,94%. Hal tersebut jika dikaitkan dengan aspek kemandirian belajar menurut Hong et al. (2021), manfaat kemudahan dalam mencari informasi termasuk ke dalam aspek *help-seeking*, yang merupakan inisiatif siswa dalam mencari informasi atau jawaban yang tidak diketahui atau tidak dipahami. Banyak informasi yang dapat diperoleh siswa melalui platform Rumah

Belajar dalam pembelajaran biologi seperti materi genetika dan virus terutama COVID-19.

Tabel 10. Fitur Terbaik pada Platform Rumah Belajar

Pertanyaan 3	Jawaban	Jumlah
Fitur yang menurut responden sangat membantu dalam pembelajaran	Video animasi	17,91%
	Bank soal	16,42%
	Lab maya	8,96%
	Buku sekolah elektronik	4,48%

Mengacu pada Tabel 10, dapat diketahui bahwa fitur terbaik menurut siswa ialah video animasi yang mendapatkan persentase sebanyak 17,91%. Sedangkan, fitur yang mendapatkan jawaban paling sedikit ialah buku sekolah elektronik yang masing-masing mendapatkan persentase 4,48%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memanfaatkan berbagai fitur, terutama video animasi, dalam melakukan pembelajaran biologi. Video animasi pembelajaran biologi di platform Rumah Belajar sangat membantu dalam penyampaian berbagai materi, seperti bakteri, virus, genetika, sistem pencernaan dan lain sebagainya. Hal tersebut jika dikaitkan dengan aspek kemandirian belajar menurut Hong et al. (2021), maka dapat dikategorikan ke dalam aspek *task strategy*, dimana siswa memanfaatkan fitur-fitur yang ada di platform Rumah Belajar sebagai strategi untuk memudahkan pembelajaran mereka.

Mengacu pada hasil yang diberikan, dapat diketahui bahwa platform Rumah Belajar memberikan pengaruh terhadap kemandirian belajar siswa dalam pembelajaran biologi. Pengaruh yang diberikan oleh platform Rumah Belajar ialah positif dan signifikan. Melalui uji koefisien determinasi, dapat diketahui bahwa pengaruh yang diberikan platform Rumah Belajar terhadap kemandirian belajar ialah sebesar 23,1%, sedangkan 77,9% pengaruh lainnya diberikan oleh variabel-variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Damayanti, dkk. (2022) bahwa sebuah platform belajar, dalam penelitiannya ialah *google classroom* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemandirian belajar siswa.

Kemandirian belajar merupakan sikap atau perilaku yang ada pada diri seseorang dalam melakukan kegiatan pembelajaran dengan inisiatif yang mereka miliki untuk menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran tanpa adanya ketergantungan pada orang lain (Sa'diyah, 2017). Kemandirian belajar ini tentunya tidak dapat terbentuk jika tidak terdapat kemudahan dan manfaat yang dirasakan siswa atau pengguna pada sebuah platform atau media pembelajaran. Platform Rumah Belajar dalam penelitian ini memberikan banyak manfaat dan kemudahan kepada siswa dalam pembelajaran biologi. Beberapa manfaat yang dirasakan siswa dalam menggunakan platform Rumah Belajar dalam pembelajaran biologi ialah mempermudah kegiatan belajar dan mampu mendapatkan banyak materi dan wawasan baru. Kemudahan dalam kegiatan belajar biologi

melalui platform Rumah Belajar dapat dirasakan siswa seperti kelengkapan informasi yang diberikan platform, serta siswa yang dapat melakukan pembelajaran kapanpun yang mereka inginkan. Beberapa fitur juga mampu membantu siswa dalam memahami materi-materi biologi yang memerlukan sebuah ilustrasi. Siswa juga mendapatkan banyak wawasan dan materi baru dengan menggunakan platform Rumah Belajar. Siswa biasanya memanfaatkan platform Rumah Belajar untuk mengeksplor materi dan pengetahuan baru serta materi yang belum dijelaskan atau akan dijelaskan oleh guru di sekolah pada pertemuan berikutnya. Hal tersebut dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi yang akan disampaikan oleh guru. Selain itu, rasa nyaman dalam belajar dan dapat menjadi tempat untuk evaluasi atau menguji pemahaman siswa terhadap suatu materi juga merupakan manfaat lain yang dirasakan siswa atau pengguna dalam menggunakan platform Rumah Belajar dalam pembelajaran biologi.

Siswa atau responden dalam penelitian ini juga menemukan berbagai kemudahan dalam menggunakan platform Rumah Belajar. Beberapa kemudahan yang dirasakan oleh siswa dalam menggunakan platform Rumah Belajar pada pembelajaran biologi ialah kemudahan dalam mencari informasi dan *interface* yang mudah. Siswa atau pengguna merasa bahwa platform Rumah Belajar menjadi pilihan siswa karena mereka mudah mendapatkan informasi atau materi mengenai pelajaran biologi sesuai dengan yang mereka butuhkan. Sehingga, mereka tidak merasa kesulitan mendapatkan sumber-sumber materi untuk tugas atau dalam belajar. Pengguna atau siswa juga merasa bahwa tampilan yang *simple* dan menarik serta kemudahan dalam menggunakan fitur-fitur platform juga menjadi daya tarik mereka pada platform Rumah Belajar. Siswa tidak memiliki banyak masalah dalam memahami tampilan atau fungsi-fungsi fitur pada platform Rumah Belajar, sehingga siswa merasa dimudahkan untuk melakukan pembelajaran. Selain itu, fleksibilitas akses, yaitu kemudahan platform untuk diakses kapanpun dan dimanapun serta banyaknya fitur-fitur yang berguna juga menjadi manfaat lain yang dirasakan siswa dalam menggunakan platform Rumah Belajar. Banyak fitur yang dirasakan sangat bermanfaat oleh siswa dalam belajar biologi di platform Rumah Belajar, seperti fitur video animasi yang membantu siswa dalam memahami berbagai materi biologi yang memerlukan ilustrasi atau gambar. Fitur bermanfaat lainnya ialah seperti bank soal yang dapat membantu siswa untuk menguji dan mengevaluasi kemampuan dan pemahamannya pada sebuah materi. Selain itu, fitur-fitur lain seperti kelas maya, lab maya, sumber belajar, dan buku sekolah elektronik juga memberikan manfaat bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan kemampuan akademiknya (Wahyuni, 2020).

Banyaknya manfaat, kemudahan serta berbagai fitur menarik yang dirasakan siswa pada platform Rumah Belajar inilah yang menumbuhkan adanya motivasi dan

rasa percaya diri pada siswa untuk dapat belajar secara mandiri. Hal tersebut membentuk adanya keberanian dalam diri siswa untuk melakukan inisiatif dalam kegiatan pembelajaran, karena siswa tidak merasa kesulitan dan merasa nyaman untuk melakukan pembelajaran menggunakan platform Rumah Belajar. Sehingga pada akhirnya, kemudahan, manfaat, dan fitur-fitur tersebut membentuk adanya kemandirian belajar pada siswa (Damayanti et al., 2022).

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa platform Rumah Belajar memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap kemandirian belajar siswa dalam pembelajaran biologi sebesar 23,1%. Manfaat yang dirasakan siswa dalam menggunakan platform Rumah Belajar ialah mempermudah kegiatan pembelajaran biologi dan dapat memahami materi biologi atau pengetahuan biologi baru. Kemudahan yang dirasakan siswa ialah kemudahan dalam mencari informasi atau materi biologi seperti genetika dan virus. Kemudahan juga dirasakan melalui *interface* platform yang mudah. Siswa juga merasakan manfaat pada fitur-fitur dalam platform Rumah Belajar seperti bank soal, dan video animasi biologi yang menjelaskan berbagai materi di dalamnya, seperti bakteri, virus, genetika, sistem pencernaan dan lain sebagainya yang dapat membantu siswa dalam pembelajaran.

Saran

Platform Rumah Belajar telah terbukti memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap kemandirian belajar siswa sehingga disarankan untuk penelitian lebih lanjut menyiapkan waktu pengambilan sampel lebih lama agar mendapatkan lebih banyak sampel. Siswa juga diharapkan dapat memanfaatkan platform Rumah Belajar lebih intensif untuk mendapatkan manfaat dan kemudahan dalam pembelajaran. Untuk penelitian selanjutnya, diharapkan untuk dapat meneliti lebih lanjut aspek-aspek yang dapat mempengaruhi kemandirian belajar siswa, karena dalam penelitian ini, menunjukkan bahwa pengaruh sebesar 77,9% disebabkan oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Dra. Isnawati, M.Si. dan Dr. Pramita Yakub. S.Pd. M.Pd. selaku dosen validator pada penelitian ini, serta peneliti juga

mengucapkan terima kasih kepada responden yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ansori, Y., & Herdiman, I. 2019. Pengaruh Kemandirian Belajar terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 11. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i1.646>
- Damayanti, E., Kantun, S., & Tiara. 2022. Pengaruh Penggunaan Google Classroom terhadap Kemandirian Belajar Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri Ambulu Jember. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 62–68.
- Hong, J., Lee, Y., & Ye, J. 2021. Procrastination Predicts Online Self-Regulated Learning and Online Learning Ineffectiveness During The Coronavirus Lockdown. *Personality and Individual Differences*, 174, 110673.
- Ifadah, E., & Prastiwi, M. S. 2022. Keefektifan Pembelajaran Daring pada Materi Biologi dalam Meningkatkan Literasi Digital Siswa. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 11(1), 228–239.
- SE Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19)., 2020.
- Kusuma, D. 2020. Dampak Penerapan Pembelajaran Daring terhadap Kemandirian Belajar (Self-Regulated Learning) Mahasiswa pada Mata Kuliah Geometri selama Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 5(2), 169–175.
- Kusumo, A. 2022. Efektivitas NataKelas selama Pandemi Covid-19 Sebagai Media Pembelajaran Daring. *Sistem Informasi STMIK Antar Bangsa*, XI(1), 13–17.
- Maulah, S., Nurul, A., & Ummah, N. 2020. Persepsi Mahasiswa Biologi terhadap Perkuliahan Daring sebagai Sarana Pembelajaran selama Pandemi Covid 19. *ALVEOLI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 1(2), 49–61.
- Maulana, M. 2021. Efektivitas Pembelajaran Daring Siswa Kelas X IPAD terhadap Hasil Belajar Biologi pada Konsep Biodiversitas. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 1(1), 85–95.
- Muhammad, I. 2020. Pengaruh Perkuliahan Daring terhadap Kemandirian Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika Universitas Malikussaleh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, 4(1), 24–30.
- Mulyadi, M. 2011. Penelitian Kuantitatif dan kualitatif Serta Pemikiran Dasar M. *Studi Komunikasi Dan Media*, 15(1), 128–137.
- Murti, B. 2007. Perlukah menghitung ukuran sampel ? Is it necessary to estimate sample size? *Jurnal Kedokteran Yarsi*, 15(1), 1–8. <https://doi.org/https://doi.org/10.33476/jky.v15i1.1009>
- Nurhandayani, F. 2021. Pengaruh Efikasi Diri dan Konten Instagram terhadap Minat Mengakses Portal Rumah Belajar Kemdikbud. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 8(1), 32–49.
- Nurhayati. 2020. *Pedoman Pemanfaatan Portal Rumah Belajar: Strategi Pembelajaran Berbasis TIK Memanfaatkan Rumah Belajar*.
- Rahma, F. A., & Kusumaningtyas, D. A. 2021. Penggunaan E-Learning Berbasis Rumah Belajar untuk Pembelajaran selama Pandemi. *Seminar Nasional Hasil Pelaksanaan Pengenalan Lapangan Persekolahan*, 2(1), 1104–1108.
- Rofiah, B., & Bahtiar, M. 2022. Analisis Penggunaan E-Learning, Intensitas Latihan Soal, dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2143–2155.
- Sa'diyah, R. 2017. Pentingnya Melatih Kemandirian Anak. *Jurnal Komunikasi Antar Perguruan Tinggi Agama Islam*, 16(1), 31–46.
- Sugiyono, D. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Syahmina, I., Tanjung, I., & Rohani, R. 2020. Efektivitas Pembelajaran Biologi pada Masa Pandemi Covid-19 di Madrasah Negeri Medan. *Jurnal Biolokus*, 3(2), 320–327.
- Wahyuni, A., Sari, N. K., & Sutrisno, T. 2021. Pengaruh Literasi Digital Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri 02 Ngadiluwih Kecamatan Matesih Kabupaten Karangayar Tahun Pelajaran 2020/2021. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 118–124.
- Wahyuni, M. S. 2020. *Implementasi Pendekatan Problem Based Learning*. INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO.
- Warsita, B. 2019. Pemanfaatan Poratal Rumah Belajar untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Teknodik*, 23(1), 65–78.
- Winata, I. 2021. Konsentrasi dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Pembelajaran Online selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 13–24.

