

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dunia saat ini sedang menghadapi pandemi global yaitu *coronavirus* atau COVID-19. Seluruh lini kehidupan terkena dampak buruk COVID-19, di sektor pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan Surat Keputusan 36962/MPK.A/HK/2020 tentang pemberlakuan pembelajaran daring di rumah bagi siswa dan mahasiswa. Pembelajaran daring di Indonesia menggunakan sistem pembelajaran jarak jauh (PJJ) sesuai Undang-undang No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 15 (Asmuni, 2020). Pembelajaran jarak jauh merupakan pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai jenis sumber teknologi media komunikasi.

Pembelajaran daring terdiri dari beragam aktivitas seperti diskusi dalam forum online, mengerjakan *project* tugas individu atau kelompok dan ujian melalui media virtual (Wei & Chou, 2020). Adapun bentuk-bentuk pembelajaran daring dijelaskan oleh Allen dan Seaman dalam Khalid (2014), *web facilitated* merupakan kategori pembelajaran daring yang menghabiskan satu hingga 29% penggunaan teknologi online, kemudian jika penggunaan teknologi online sebesar 30 hingga 79% maka disebut *hybrid courses*. Ketika pembelajaran menggunakan teknologi online lebih dari 79% maka disebut dengan *fully online*.

Pembelajaran daring merupakan pengalaman baru bagi siswa SMA sehingga masalah dan kebutuhan belajar daring akan muncul selama proses pembelajaran. Wijaya dkk. (2016) menyebutkan bahwa tujuan dari pendidikan

adalah untuk menyiapkan siswa menghadapi tantangan yang terjadi di masa depan, sehingga pendidikan perlu menggunakan teknologi internet dalam proses belajar untuk menghubungkan dunia dalam konteks pendidikan.

Siswa SMA di Indonesia pada umumnya berusia sekitar 15-18 tahun dimana kemampuan kognitif dan kemampuan mengontrol emosi terus berkembang. Pada level tersebut siswa SMA dituntut dapat mengembangkan *higher order thinking skill* melalui pembelajaran kelas (Rustiyani, dkk., 2021). Penelitian Shi dan Qu (2021) menyatakan bahwa siswa SMA telah memiliki beberapa kemampuan kognitif seperti *memory recitation*, kemampuan akurat untuk mengakses informasi serta kemampuan melakukan deduktif dan induktif *reasoning*. Selain faktor kognitif, siswa SMA digambarkan telah memiliki kemampuan *self-control* untuk mengatur emosi dan perilaku mereka (Duckworth & Seligman, 2010). Berdasarkan kemampuan tersebut, penerapan pembelajaran daring pada level SMA merupakan kebijakan yang rasional. Namun belum banyak penelitian yang mengevaluasi lebih lanjut pembelajaran daring pada jenjang tersebut.

Gambaran kualitas pembelajaran daring ketika pandemi COVID-19 beragam. Penelitian yang dilakukan Sutia dan Sagita (2020) pada sekolah SMA dan SMK menunjukkan bahwa siswa jarang mendapatkan *feedback* atas tugas yang mereka kerjakan, selain itu *quota* dan sinyal internet masih menjadi kendala pada pembelajaran daring. Survei kepuasan siswa dalam proses daring selama pandemi COVID-19 dilakukan oleh Nilayani (2020) hasilnya 70% siswa SMA tidak puas atas kesiapan sarana prasana sekolah dalam melakukan pembelajaran daring, padahal sarana dan prasarana merupakan pendukung utama dalam proses belajar

daring. Survei yang dilakukan oleh Pratama dan Mulyati (2020) menyebutkan siswa lebih menyukai pembelajaran luring daripada daring. Kurangnya *feedback*, kendala internet dan kurang siapnya sarana prasarana daring membuat guru kurang maksimal menjalankan tugasnya sehingga tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Gambaran pembelajaran daring dalam uraian sebelumnya mengindikasikan bahwa pembelajaran daring di Indonesia belum sukses memenuhi kebutuhan belajar siswa. Amini (2020) melakukan kajian literatur tentang dampak pandemi COVID-19 terhadap pelajar, hasilnya diketahui banyak siswa yang merasa tertekan akibat proses adaptasi daring yang lamban. Kurangnya interaksi antara guru, siswa dan teman kelas membuat siswa menjadi jenuh dan tidak semangat mengikuti pelajaran daring. Pendapat ini juga didukung oleh penelitian sebelum nya, Khalid (2014) menuliskan bahwa terbatasnya kehadiran guru dalam proses pengajaran menyebabkan siswa tidak puas dengan pengalaman pembelajaran yang didapatkan melalui sistem daring.

Berdasarkan hal tersebut peneliti melakukan wawancara dan survei mengenai proses belajar daring di SMA swasta X di Surabaya. Salah satu cuplikan wawancara dengan Wakil Kurikulum SMA swasta X di Surabaya (17/02/21) adalah sebagai berikut:

“Ketika pandemi terjadi, performa belajar siswa terganggu, siswa lebih suka pembelajaran tatap muka daripada online. Akhirnya siswa lebih suka masuk ekstrakurikuler daripada mengikuti pembelajaran online. Menurut laporan wali kelas, siswa laki-laki cenderung lebih malas untuk nge zoom, dibanding siswa perempuan agak aware.”

Guru Agama SMA swasta X dalam wawancara tentang proses belajar belajar daring siswa mengungkapkan hal yang serupa. Cuplikan verbatim adalah sebagai berikut:

“Karena siswa, apa ya, dituntut seakan akan hanya memandang layar Hp atau laptop. Mereka tidak kuat lama karena berbeda dengan ketika mereka bermain game, dan mungkin karena guru tidak bisa mengajar secara langsung bahkan guru mungkin merasa bosan juga.”

Wawancara juga dilakukan kepada wali kelas X Putra SPAH mengenai proses belajar siswa dalam kelas daring, cuplikan verbatim adalah sebagai berikut:

“Kalau siswa saya sendiri pastinya kurang konsentrasi ketika sudah bosan menatap layar Hp. Trus yang lain jadi jarang masuk kelas daring, kadang daring sambil tiduran bahkan mereka mengobrol dengan orang-orang dirumah. Saya tahu mereka bosan tapi mau bagaimana lagi.”

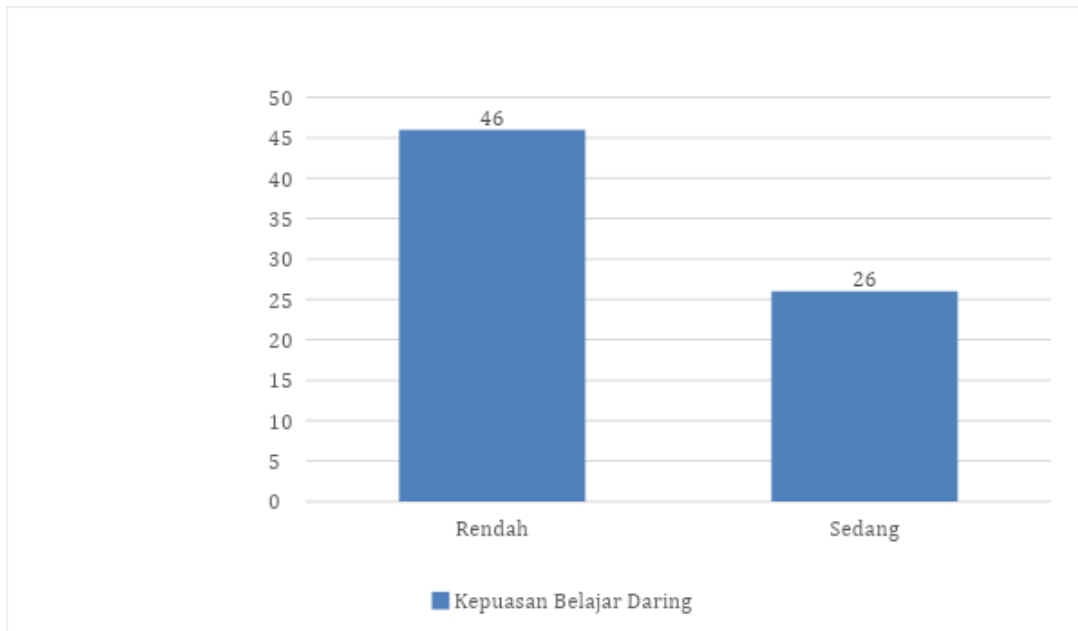
Wali kelas 10 putra SPAH juga mengaku bahwa kendala sinyal internet menjadi masalah tersendiri bagi siswa, sebab tidak semua siswa menggunakan akses wifi saat di rumah. Selain itu siswa mengeluhkan Hp mereka yang cepat panas ketika digunakan untuk mengikuti kelas daring via *zoom* dalam durasi satu hingga dua jam. Ketika hal tersebut terjadi siswa izin keluar dari *zoom meeting* untuk mendinginkan Hp mereka sehingga pada akhirnya siswa tidak mendapatkan pelajaran daring dengan maksimal dan berdampak pada minat belajar siswa.

Permasalahan-permasalahan daring yang telah diuraikan pada penjelasan-penjelasan sebelumnya sebenarnya merupakan beberapa indikator kepuasan belajar daring. Kepuasan belajar daring adalah berbagai persepsi positif atau negatif siswa atas apa yang didapatkan dari penyelesaian dan pengalaman belajar daring (Dziuban dkk., 2015). Meskipun demikian kepuasan belajar tersebut tidak dapat diungkapkan dengan cara eksplisit. Kepuasan belajar daring akan terlihat pada

reaksi siswa dalam proses mengikuti pembelajaran daring. Siswa yang puas terhadap pembelajar daring memiliki tiga karakter, yang pertama *engagement in learning* yaitu siswa memiliki kelekatan dalam belajar, mampu merefleksikan hasil belajar, mampu berkolaborasi, mampu memahami pelajaran dan berdiskusi. Kedua yaitu *agency* dimana siswa yang puas memiliki sikap inisiatif dalam belajarnya dan kepatuhan menyelesaikan tugas. Karakteristik yang terakhir adalah *assessment*, siswa yang puas terhadap belajarnya akan mampu mengevaluasi serta mengontrol kemajuan belajarnya (Dziuban, dkk., 2015).

Permasalahan *engagement in learning* selama pembelajaran daring terletak pada kurangnya keterlibatan siswa selama proses daring. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yaitu pasifnya siswa (Amini, 2020), kemudian siswa lebih tertarik melakukan aktivitas lain ketika belajar daring (Lidiawati & Helsa, 2021), serta kejenuhan dan atensi yang rendah siswa (Rinawati & Darisman, 2020). Permasalahan *agency* siswa dibuktikan dengan rendahnya motivasi belajar siswa ketika daring (Cahyani dkk., 2020) serta siswa belum optimal dalam mengatur waktu untuk belajar. Adapun permasalahan *assessment* siswa terjadi dikarenakan terbatasnya akses internet (Nilayani, 2020) dan hambatan sarana untuk melakukan pembelajaran daring (Bishwash, dkk., 2020; Rahayu & Haq, 2021) dimana hal tersebut mengganggu proses asesment mandiri yang dilakukan siswa. Ciri-ciri yang telah diuraikan sebelumnya mengindikasikan problem kepuasan belajar daring siswa.

Peneliti melakukan pra survei menggunakan skala kepuasan belajar daring yang disusun oleh Dziuban, dkk. (2015) yang telah diadaptasikan ke dalam bahasa Indonesia oleh Kumalasari dan Zakiah (2020). Hasil survei dapat diperhatikan pada gambar diagram berikut:



Gambar 1.1 Pra Survei Kepuasan Belajar Daring SMA swasta X Surabaya

Survei dilakukan kepada 72 siswa SMA swasta X Surabaya, hasilnya menunjukkan dua kategori, yaitu kepuasan belajar daring yang rendah dan kepuasan belajar daring yang sedang. Kepuasan belajar daring siswa pada kategori sedang sebanyak 26 siswa atau 36% dan siswa yang memiliki kepuasan belajar rendah sebanyak 46 siswa atau 63%. Hasil survei ini menunjukkan ada permasalahan terhadap kepuasan pembelajaran daring siswa yang disebabkan oleh masalah-masalah yang muncul selama proses pembelajaran daring. Berdasarkan penjelasan tersebut penting untuk mengumpulkan data kepuasan belajar daring untuk mengevaluasi problem yang dihadapi siswa remaja di level SMA kelas X.

Isu penting tentang masalah kepuasan belajar daring adalah *attrition rate* atau menyia-nyiakan ruang belajar daring yang tinggi daripada pembelajaran tatap muka (Elkins, 2015). Siswa yang tidak puas terhadap pengalaman belajar daring diasosiasikan memiliki potensi *drop out* yang tinggi, ketekunan yang rendah dan kurangnya komitmen untuk mengikuti kelas daring (Ali & Ahmad, 2011). Gagalnya program pembelajaran daring untuk memenuhi kepuasan belajar siswa akan menimbulkan rasa terisolasi siswa, buruknya performa belajar dan mensia-siakan ruang belajar daring (Turley & Graham, 2019). Sumber lain yaitu Khalid (2014) menjelaskan bahwa siswa merupakan aktor dalam pembelajaran daring, jika tidak puas terhadap pembelajaran, maka siswa akan meninggalkan pembelajaran daring tersebut, serta menurut (Tirrell & Quick, 2012) siswa akan putus asa menarik diri dalam pembelajaran daring.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa kepuasan belajar daring berkorelasi terhadap motivasi untuk mengikuti pelajaran daring (Ali & Ahmad, 2011; Hart, 2012). Siswa yang puas terhadap pembelajaran daring digambarkan dengan keaktifan siswa, memahami materi, mampu mengatur waktu belajar mandiri dan sikap tanggung jawab terhadap kelas daring (Kumalasari & Zakiah, 2020). Sumber lain menyebutkan bahwa kepuasan belajar daring merupakan prediktor kesuksesan akademik dan meningkatkan *retention* atau komitmen siswa untuk mengikuti pembelajaran daring secara berkelanjutan (Ahn, 2012). Kuo dkk. (2014) menemukan bahwa siswa yang puas terhadap pembelajaran daring akan menunjukkan sikap ketekunan yang tinggi untuk berhasil dalam pembelajaran

daring, serta menurut Khalid (2014) kepuasan belajar daring akan menstimulasi siswa untuk terus belajar.

Kepuasan siswa dalam pembelajaran daring merupakan gambaran kualitas proses belajar yang diterima siswa (Pramono dkk., 2020), sehingga menjadi salah satu kunci mengevaluasi pembelajaran jarak jauh (Alqurashi, 2019). Meneliti kepuasan belajar akan memberikan peluang kepada lembaga pendidikan untuk merancang target peningkatan dan pengembangan secara spesifik terhadap siswa yang menggunakan jasa pembelajaran daring (Kuo, 2014), sebab refleksi positif siswa atas pengalaman belajar daring merupakan indikator penting program pembelajaran daring. Lembaga pendidikan atau peneliti akan memiliki data untuk mendesain program pembelajaran daring yang memiliki tingkat komitmen mengikuti program daring secara berkelanjutan atau *retention rate* tinggi (Kuo, 2014). Memahami kepuasan belajar daring dapat membantu penyelenggara pendidikan untuk mendeteksi area pembelajaran daring yang perlu dibenahi serta meningkatkan kualitas layanan, penyampaian dan evaluasi pembelajaran daring siswa (Alquraisy, 2019).

Menyelenggarakan pembelajaran daring memiliki resiko penyalahgunaan atau *attrition rate* lebih tinggi daripada pembelajaran tatap muka (Garratt-reed dkk., 2016), sehingga penting untuk mengevaluasi pembelajaran daring dari segi kepuasan belajar daring siswa. Hal tersebut dapat dipahami bahwa kepuasan belajar daring siswa akan mengurangi tingkat resiko *attrition* dan mempengaruhi komitmen siswa untuk menggunakan layanan pembelajaran daring secara berkelanjutan (Hawkins dkk., 2013). Tanpa menginvestigasi kepuasan belajar

daring akan menyulitkan penyelenggara pendidikan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan meningkatkan keefektifan belajar daring (Harsasi & Sutawijaya, 2018).

Perkembangan pembelajaran daring di luar Indonesia diteliti oleh Butz (2003) dan Metz (2011). Butz (2003) dalam disertasinya menjelaskan pembelajaran daring di Amerika Serikat khususnya pada jenjang *secondary school* akan berkembang di masa depan, sehingga penting untuk mengidentifikasi faktor-faktor kepuasan siswa dan orangtua dalam belajar daring. Metz (2011) mengungkapkan bahwa salah satu kendala perkembangan pembelajaran daring karena kurangnya penelitian terkait faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi keberhasilan akademik dan kepuasan siswa dalam pembelajaran daring.

Analisis yang dilakukan Butz (2004) dan Metz (2011) didukung penelitian terbaru Turley dan Graham (2019), mereka menyatakan bahwa investigasi kepuasan belajar pada *secondary school* masih kurang, sehingga mereka merekomendasikan penelitian selanjutnya untuk mengulas kepuasan belajar siswa pada ranah tersebut. Penelitian yang ada saat ini banyak berfokus pada kepuasan belajar daring siswa dewasa yaitu mahasiswa dan siswa kejuruan di perguruan tinggi, hal tersebut dapat dipahami karena layanan pembelajaran daring di tingkat perguruan tinggi lebih dahulu berkembang.

Dilansir oleh Kompas.com, Menteri Mendikbud-Ristek Nadiem Makarim dalam rapat kerja bersama Komisi X DPR (3/7/2020) mengusulkan bahwa pembelajaran daring akan menjadi permanen secara *hybrid* oleh sebab tuntutan adaptasi teknologi masa kini. Pihak sekolah melalui Wakil Kurikulum menyebutkan bahwa program pembelajaran daring di SMA swasta X Surabaya

akan diformulasikan menjadi sebuah program kelas berkelanjutan ketika pandemi COVID-19 berakhir nanti, sebab ada potensi fleksibilitas pembelajaran daring pada kelas khusus. Wacana program daring perlu mendapat banyak pertimbangan dan evaluasi khususnya bagaimana program daring dapat mengakomodasi kepuasan belajar siswa sehingga siswa tidak bosan dengan pembelajaran daring. Mengidentifikasi prediktor kepuasan belajar akan membantu evaluasi keefektifan pembelajaran daring sehingga sekolah dapat memastikan seluruh siswa akan berhasil dalam pembelajaran online.

Proses pembelajaran daring berbeda dengan pembelajaran tatap muka. Siswa yang tidak memiliki kesiapan dalam pembelajaran daring akan merasa frustrasi dan tidak termotivasi untuk belajar (Mcclendon dkk., 2017). Pembelajaran daring membutuhkan faktor non-kognitif seperti *self direction* dan *self discipline* untuk dapat bertahan dalam pembelajaran daring (Bawa, 2016), motivasi intrinsik dan ketekunan (Mcclendon dkk., 2017). Pembelajaran daring sangat bergantung pada kemandirian, kemampuan otonomi siswa dan kelekatan siswa dalam proses pembelajaran (Broadbent & Poon, 2015; Cazan, 2014) sehingga untuk dapat berhasil dalam pembelajaran daring siswa perlu menyiapkan diri dalam hal teknis yaitu memahami teknologi belajar dan mengembangkan sikap inisiatif untuk belajar mandiri ketika pembelajaran daring berlangsung.

Para peneliti mengungkap faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan belajar daring diantaranya adalah interaksi (Andersen, 2013), meliputi interaksi siswa dengan materi pelajaran (*learner-content interaction*), interaksi siswa dengan siswa (*learner-learner interaction*), serta interaksi siswa dengan guru (*learner-*

instructor interaction) ketika daring. Interaksi siswa dengan materi pelajaran dan interaksi siswa dengan guru merupakan prediktor kuat kepuasan belajar daring (Ahn, 2012; Andersen, 2013; Khalid, 2014). Hal itu dapat dijelaskan bahwa materi pelajaran atau konten daring merupakan hal penting sebagai perantara pembelajaran guru dengan siswa. Materi belajar daring yang disiapkan dengan baik akan mempermudah siswa dalam memahami pelajaran dan menimbulkan rasa puas pada siswa.

Faktor lain yang mempengaruhi kepuasan belajar daring dikemukakan oleh Kuo (2014), Kuo menjelaskan bahwa *internet self-efficacy* merupakan faktor yang kuat mempengaruhi kepuasan belajar daring. *Self-efficacy* merupakan karakter individu yang memiliki keyakinan, kepercayaan diri dan ekspektasi terhadap kemampuan dirinya untuk menyelesaikan pekerjaan (Shen dkk., 2013). *Internet self-efficacy* merupakan kepercayaan diri dalam konteks bagaimana aktivitas individu mengoperasikan internet untuk kepentingannya. Pembelajaran daring di tengah pandemi Covid-19 membuat penggunaan layanan internet meningkat, sehingga *internet self-efficacy* berperan penting membantu siswa dalam kesuksesan pembelajaran daring. Shen, dkk. (2013) menjelaskan bahwa *internet self-efficacy* yang rendah pada siswa akan membuat mereka tidak tertarik untuk aktif terlibat dalam pembelajaran akibat kurangnya kepercayaan dalam dirinya.

Faktor lain yang mempengaruhi kepuasan belajar daring adalah kesiapan belajar daring (Kumalasari & Zakiah, 2020; Yilmaz, 2017). Kesiapan belajar daring merupakan kemampuan siswa untuk memanfaatkan media dan sarana daring dengan baik serta persepsi positif siswa terhadap pembelajaran daring. Siswa yang

memiliki kesiapan dalam belajar daring akan lebih mudah terlibat dalam pembelajaran daring sehingga menimbulkan kepuasan belajar dalam sistem daring (Kumalasari & Akmal, 2020). Hung dkk. (2010) merumuskan kesiapan belajar daring terdiri dari lima komponen yaitu, kemampuan mengarahkan diri dalam belajar (*self-directed learning*), kontrol diri, keyakinan dalam menggunakan internet (*internet self-efficacy*), motivasi belajar dan terakhir adalah keyakinan akan kemampuan berkomunikasi daring (*online communication self-efficacy*).

Berdasarkan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kepuasan belajar daring di atas, peneliti ingin memfokuskan pada faktor interaksi siswa dengan guru (*learner-instructor interaction*) sebagai variabel independen kesatu. Hal ini dikarenakan masih ada penelitian-penelitian yang menunjukkan hasil yang berbeda terkait efek *learner-instructor interaction* terhadap kepuasan belajar. Penelitian yang dilakukan oleh (Ahn, 2012; Andersen, 2013; Cole, 2016; Elkins, 2015; Y. Kuo dkk., 2013) menyatakan bahwa guru merupakan faktor penting sebagai perantara memberikan bantuan, berdialog, merespon dan memberikan umpan balik kepada siswa. Adapun penelitian yang lain dilakukan oleh Elson dan Krispin (2011) dan Li & Jhang (2020) menyatakan dari hasil penelitiannya bahwa *learner-instructor interaction* tidak berhubungan signifikan dengan kepuasan belajar daring. Berdasarkan hal tersebut penelitian ini dapat melengkapi penjelasan keterkaitan *learner-instructor interaction* dan kepuasan belajar daring.

Penelitian yang memfokuskan interaksi siswa dengan guru ketika daring di Indonesia belum ditemukan, para peneliti lebih fokus pada dampak umum COVID-19 terhadap pembelajaran di sekolah. Amalia dan Sa'adah (2020) dalam

penelitiannya menjelaskan bahwa tidak semua guru memiliki kapasitas mengoperasikan aplikasi belajar daring. Hal tersebut memicu peluang *missunderstanding* lebih besar daripada pembelajaran tatap muka yang akan mengakibatkan ketidakpuasan siswa selama daring. Noviansyah dan Mujiono (2021) melakukan penelitian serupa dan menunjukkan hasil yang sama, yaitu kesiapan guru dan siswa perlu mendapat perhatian ketika daring. Guru ditemukan masih kesulitan baik secara fisik dan mental dalam kesiapan menyelenggarakan pembelajaran daring, sehingga berdampak pada kepuasan dan keaktifan siswa selama daring.

Amalia dan Sa'adah (2020) menegaskan bahwa permasalahan pembelajaran daring bersumber dari guru dan siswa itu sendiri, maka adanya variabel *learner-instructor interaction* (Andersen & Jeffery, 2013), menjadi penting ditelaah untuk melaksanakan model pembelajaran daring. *Learner-instructor interaction* (Ahn, 2012) merupakan komponen dalam pembelajaran daring yang menentukan sejauh mana pemahaman siswa terhadap pembelajaran melalui interaksi dialog positif antara guru dengan siswa ketika daring, ketika siswa paham dengan materi yang disampaikan oleh guru maka hal itu akan membuat siswa puas dengan apa yang diterimanya selama daring. Penelitian terdahulu yang mengkaji pengaruh *learner-instructor interaction* terhadap kepuasan belajar daring (Ahn, 2012; Andersen & Jeffery, 2013; Khalid, 2014) fokus pada mahasiswa, dalam penelitian ini peneliti tertarik melakukan penelitian serupa dengan mengujikan kepada subjek siswa SMA.

Faktor *learner-instructor interaction* dapat dipahami melalui teori tipologi interaksi online (Moore & Kearsley, 2012; Strachota, 2006). *Learner-instructor interaction* didefinisikan sebagai interaksi manusia yang terdiri dari komunikasi dua arah antara siswa dengan guru. Tipe interaksi ini berfungsi untuk mengklarifikasi materi pelajaran, memberi umpan balik kepada siswa dan mengurangi dampak negatif belajar jarak jauh. Komunikasi yang baik antara siswa dan guru akan membuat siswa aktif mengekspresikan kebutuhan belajar kepada guru sehingga guru dapat mengetahui materi dan gaya pembelajaran yang diharapkan oleh siswa. Bouhnik dan Marcus (2006) dalam artikelnya menjelaskan bahwa partisipasi aktif berupa dialog-dialog membangun antara siswa dengan guru akan mengurangi *gap* pembelajaran daring, sehingga menjadi lebih efektif. Siswa lebih berminat serta mampu memahami materi dan guru menyampaikan pembelajaran sesuai gaya belajar anak. Jika itu terjadi maka pembelajaran daring akan menyenangkan dan memuaskan siswa.

Learner-instructor interaction dilakukan oleh kedua pihak yaitu guru dan siswa. Kualitas *learner-instructor interaction* diukur berdasarkan keseluruhan persepsi siswa terhadap interkasinya dengan guru-guru dalam proses pembelajaran daring. Hal tersebut dapat dijelaskan bahwa dalam pembelajaran daring interaksi yang dilakukan guru akan mempengaruhi siswa. Guru dituntut melakukan berbagai macam cara untuk memfasilitasi secara efektif kebutuhan belajar siswa dalam pembelajaran daring. Respon positif siswa atas apa yang diakomodasikan oleh guru dalam pembelajaran daring akan membantu siswa fokus pada materi pelajaran daring (Bouhnik & Marcus, 2006). Kualitas *learner-instructor interaction* dapat

dibuktikan melalui pengalaman apa yang membuat siswa merasakan perubahan pedagogi berdasarkan pemahaman topik pelajaran dan kenyamanan lingkungan belajar daring dari hasil komunikasi siswa dengan guru (Kang & Im, 2013).

Variabel selanjutnya peneliti memfokuskan pada kemampuan *self-directed learning* sebagai variabel independen kedua. Sebagaimana yang telah diuraikan sebelumnya, proses belajar daring membutuhkan kemandirian dalam bentuk kedisiplinan dan sikap tanggung jawab (Bawa, 2016). Kemampuan tersebut dapat digambarkan dengan kemampuan *self-directed learning*. *Self-directed learning (SDL)* merupakan proses inisiatif individu untuk memahami kebutuhan belajarnya, menyusun tujuan dan strategi belajar serta mengevaluasi hasil belajarnya (Shen, dkk., 2014). Loeng (2020) menjelaskan bahwa kemampuan mengarahkan diri untuk belajar adalah hal yang dibutuhkan dalam pembelajaran, sebab siswa akan mengkonsep dirinya untuk bertanggung jawab dan menentukan tujuan belajar secara mandiri, dengan demikian siswa akan lebih mandiri dan aktif dalam belajar.

Modifikasi proses belajar dari tradisional menuju pembelajaran daring membuat siswa harus tahu bagaimana belajar mandiri atau *self-learn* (Durnali, 2020). Siswa akan menghadapi ketidakpastian dalam pembelajaran daring sehingga diharapkan dapat membuat strategi belajar mandiri dimana hal tersebut digambarkan dengan kemampuan *self-directed learning*. Mead (2011) menyebutkan bahwa siswa yang tidak memiliki kemampuan *self-directed learning* akan menunjukkan kecemasan ketika dihadapkan pada project yang membutuhkan kemandirian penuh siswa.

Self-directed learning berbeda dengan regulasi belajar. Menurut Loeng (2020) berdasarkan hasil literatur reviewnya menjelaskan bahwa *self-directed learning* dan *regulasi belajar* sama-sama menggambarkan kemampuan kontrol diri individu. Perbedaannya adalah pada konsep *self-directed learning* kemandirian dan penentuan kebutuhan atas apa yang perlu dipelajari dihasilkan oleh siswa sendiri, sementara pada konsep regulasi belajar, kesadaran dan kebutuhan akan pelajaran dihasilkan oleh pengaruh guru. Linkous (2021) juga melakukan literature review mengenai perbedaan *self-directed learning* dan regulasi belajar. Hasilnya menjelaskan bahwa *self-directed learning* adalah kemampuan untuk mengatur proses *instructional* dan internal siswa dalam pengalaman belajar. Sehingga *self-directed learning* dapat meliputi kemampuan regulasi belajar.

Self-directed learning merupakan kemampuan individu siswa untuk mengarahkan diri untuk aktif dan bertanggung jawab terhadap belajarnya. Kemampuan ini dibutuhkan untuk menghadapi kebosanan yang mengakibatkan ketidakpuasan siswa dalam pembelajaran daring. Kemampuan ini disinggung dalam wawancara dengan wali kelas X SPAH, sebagai berikut:

“Hal yang harus dimiliki siswa agar belajar daring efektifnya, menurut saya sebagai guru dia harus tahu tujuan belajar itu apa, manfaat belajar itu apa, manfaat itu harus dia ketahui dulu agar dia bisa mandirilah untuk belajar karena kita dalam situasi yang berbeda.”

Pembelajaran daring berbeda dengan pembelajaran di kelas, dimana siswa mengalokasikan waktu belajarnya selama jam sekolah. Sehingga penting untuk mengetahui apa yang akan terjadi ketika siswa memiliki waktu penuh untuk mengontrol belajarnya di luar jadwal sekolah.

Kemandirian siswa dalam menentukan tujuan dan mengatur waktu belajar merupakan gambaran dari perilaku siswa yang memiliki kemampuan *self-directed learning* yang baik. Yilmaz (2017) menyatakan siswa yang memiliki kesiapan mengarahkan dirinya (*self-directed learning*) untuk belajar akan mampu memenuhi tuntutan belajar, hal itu akan berdampak terhadap motivasi dan kepuasan belajar daring siswa.

Penelitian tentang *self-directed learning* di Indonesia dalam konteks daring di masa pandemi belum banyak dilakukan, beberapa penelitian yang ada fokus kepada kemandirian siswa SMA secara umum. Hidayat dkk., (2020) Zahro dan Amalia, (2021) mengungkapkan bahwa kemandirian siswa SMA dan SMK dalam proses mengarahkan diri pada pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19 cenderung rendah. Hal itu terjadi karena kebiasaan belajar daring dengan kebiasaan belajar tatap muka di kelas merupakan hal yang berbeda, sehingga siswa membutuhkan waktu untuk membiasakan diri belajar daring. Penelitian yang dilakukan oleh Yilmaz (2017) dan Loeng (2020) mengkaitkan kemampuan *self-directed learning* sebagai pendukung keberhasilan belajar siswa yang mana hal tersebut berdampak pada kepuasan belajar daring siswa.

Self-directed learning menjadi faktor penting dalam pembelajaran daring karena siswa dan guru memiliki keterbatasan untuk berinteraksi sehingga kesuksesan belajar daring bergantung pada kemampuan *self-directed learning* siswa. *Self-directed learning* berhubungan positif dengan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Kumalasari dan Zakiah, 2020), semakin tinggi kemampuan *self-directed learning* siswa maka akan semakin tinggi pula level keterlibatan siswa.

Dziuban, dkk. (2015) merumuskan bahwa kepuasan belajar daring dipengaruhi oleh tingkat keterlibatan siswa dalam proses interaksi daring. *Self-directed learning* juga berperan penting dalam mempengaruhi tinggi rendahnya kepuasan belajar. Memahami ulasan-ulasan pada paragraf sebelumnya, maka variabel *self-directed learning* menarik untuk dikaji lebih lanjut.

Berdasarkan uraian literatur di atas, dapat dipahami bahwa *learner-instructor interaction* dan *self-directed learning* terhadap kepuasan belajar daring siswa adalah hal yang penting untuk diteliti lebih lanjut dalam kaitannya pembelajaran daring. Di Indonesia sendiri, sistem pembelajaran jarak jauh diterapkan di seluruh jenjang pendidikan, namun penelitian-penelitian tentang kepuasan belajar daring yang ada cenderung dilakukan kepada subjek mahasiswa saja (Kumalasari & Zakiah, 2020; Napitupulu, 2020; Prasetya & Harjanto, 2020), oleh sebab itu penelitian ini dapat melengkapi studi terdahulu.

Penelitian ini menguji pengaruh *learner-instructor interaction* dan *self-directed learning* terhadap kepuasan belajar daring siswa. Penulis berkeinginan untuk membuktikan apakah ada pengaruh antara *learner-instructor interaction* dan *self-directed learning* terhadap kepuasan belajar daring siswa SMA di Surabaya.

1.2. Pembatasan dan Rumusan Masalah

1.2.1 Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengaruh *learner-instructor interaction*, dan *self-directed learning* terhadap kepuasan belajar siswa SMA kelas X di Surabaya dalam pembelajaran daring. Adapun mengenai batasan-batasan variabel yang diteliti adalah sebagai berikut:

1. Kepuasan belajar daring adalah berbagai persepsi positif atau negatif siswa atas apa yang didapatkan dari penyelesaian dan pengalaman belajar daring (Dziuban, dkk., 2015)
2. *Learner-instructor interaction* merupakan persepsi psikologis siswa terhadap keseluruhan proses membangun perubahan yang bermakna secara pedagogis melalui komunikasi yang konsisten antara lebih dari dua orang dalam pembelajaran daring (Kang & Im, 2013).
3. *Self-directed learning (SDL)* merupakan proses inisiatif individu untuk memahami kebutuhan belajarnya, menyusun tujuan dan strategi belajar serta mengevaluasi hasil belajarnya (Williamson, 2007).
4. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi SMA kelas X di Surabaya.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh antara *learner-instructor interaction* dan *self-directed learning* terhadap kepuasan belajar siswa SMA kelas X di Surabaya dalam pembelajaran daring ?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas maka tujuan dari diadakannya penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh antara *learner-instructor interaction* dan *self-directed learning* terhadap kepuasan belajar siswa SMA kelas X di Surabaya dalam pembelajaran daring.

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan keilmuan baik dari aspek teoritis maupun praktis, diantaranya:

1.4.1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini merupakan sumbangan bagi perkembangan psikologi positif serta memberikan informasi untuk penelitian-penelitian psikologi selanjutnya khususnya psikologi dalam ranah pendidikan.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran terkait faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi kepuasan belajar daring siswa, dengan begitu siswa mampu meningkatkan performa belajarnya agar berhasil dalam pembelajaran daring.
2. Bagi pihak sekolah penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan belajar daring siswa. Sekolah dapat memaksimalkan peran pelayanan pengajaran guru untuk meningkatkan kepuasan belajar daring siswa
3. Bagi orangtua diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan belajar daring siswa, sehingga peran orangtua menjadi maksimal dalam meningkatkan prestasi pembelajaran daring siswa.
4. Bagi pemerintah khususnya yang mengatur dan mengurus masalah dalam bidang pendidikan penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah

satu bahan pertimbangan dalam membuat program pembelajaran daring di bidang pendidikan.