

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Internet sebagai kebutuhan sudah tidak dapat dipungkiri lagi keberadaannya. Survei yang dilakukan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menyatakan lebih dari dua ratus lima belas juta orang Indonesia telah menggunakan internet atau setara dengan 78% dari total populasi Indonesia<sup>1</sup>.

Penggunaan internet ini membawa dampak yang cukup masif di berbagai sektor, di antaranya dunia Pendidikan. Pengembangan sumber belajar saat ini menjadi sangat beragam. Apalagi setelah peristiwa pandemik. Berbagai *platform* Pendidikan hadir memberikan layanan secara daring sebagai alternatif sumber belajar. Sekolah bukan lagi satu-satunya sumber belajar utama siswa, apalagi di tengah situasi pandemi ini ketika pembelajaran dilakukan secara daring. Beberapa *platform* Pendidikan yang populer di antaranya Ruang Guru, *Zenius*, Quipper dsb.

Penggunaan sumber belajar selain yang di dapat di sekolah mungkin tidak begitu signifikan bagi siswa di kelas satu atau dua. Namun untuk siswa kelas tiga, apalagi yang sedang mempersiapkan seleksi masuk perguruan tinggi. Peneliti mengamati forum pelajar di *Twitter*, mendapati bahwa *platform* Pendidikan tersebut sering di bicarakan.

---

<sup>1</sup> “Pengguna Internet di Indonesia Makin Tinggi | Indonesia Baik,” diakses 8 Juni 2023, <https://indonesiabaik.id/infografis/pengguna-internet-di-indonesia-makin-tinggi>.

*Zenius* menjadi *platform* yang cukup populer, dalam pengamatan peneliti salah satunya dikarenakan pengaruh testimoni dan *influencer* yang merupakan alumni *Zenius* dan *founder* yang cukup aktif di sosial media tersebut. *Zenius* merupakan perusahaan telah berdiri sejak tahun 2004 dan menjadi sepuluh besar dalam *startup rank* Indonesia pada tahun 2017.

Pada Desember tahun 2019 Video pembelajaran *Zenius* dibebaskan akseskan. Ini artinya video-video pembelajaran yang dulunya hanya dapat diakses terbatas dan dikhususkan untuk *membership* pengguna *Zenius* dapat diakses siapa pun dan gratis tanpa dipungut biaya *membership*. Meski saat ini sistem *membership* kembali diberlakukan namun ada beberapa fitur yang masih dapat diakses gratis salah satu di antaranya *Zenbot*. *Zenbot* merupakan aplikasi tanya jawab yang membantu memecahkan soal Fisika, Matematika dan kimia yang bisa diakses kapan pun 24 jam. Fitur lain dari *Zenius* yang dapat diakses gratis ialah *live class* yang hadir setiap hari, pembelajaran interaktif secara daring yang dipimpin oleh mentor *Zenius*.

Seperti yang telah di paparkan sebelumnya metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, maka dari itu penting bagi peneliti untuk menetapkan populasi dan sampel, teknik pengambilan sampel dan besarnya ukuran sampel agar tujuan dan rumusan masalah dalam penelitian ini dapat terjawab.

Populasi ialah suatu kumpulan atau keseluruhan objek yang di kaji/teliti.<sup>2</sup> Sedangkan sampel adalah bagian dari populasi yang di ambil untuk di teliti. Sampel

---

<sup>2</sup> Muhammad Ali Gunawan, *Statistik penelitian bidang pendidikan, psikologi dan sosial* (Yogyakarta: Parama Publishing, 2015).

di anggap dapat merepresentasikan (mewakili) populasi dalam sebuah penelitian. Populasi yang ingin di sasar penulis adalah pengguna *Zenius*. Penulis menyadari pengguna *platform Zenius* ini sangat beragam, dari kalangan pelajar hingga umum. Selain itu penulis tidak mengetahui jumlah pasti pengguna *Zenius* karena tidak ada data yang di ekspos secara publik. Penulis juga memperkirakan pengguna *Zenius* ini bersifat fluktuatif atau bisa bertambah dan menurun tergantung kondisi. Karena populasi tidak diketahui pasti.

Dalam satu tahun terakhir, Penulis melakukan pengamatan yang mendalam di sosial media *Twitter*. Dari pengamatan terhadap pelajar yang menggunakan *Twitter*, penulis melihat adanya motivasi kemandirian belajar yang tumbuh untuk belajar matematika ketika mendekati waktu ulangan harian atau seleksi perguruan tinggi. Selain itu untuk memastikan bahwa peningkatan kemandirian ini memang di pengaruhi oleh pembelajaran dari platform *Zenius* maka penulis merasa perlu mengadakan batas minum pengguna yang di maksud.

Sejak tahun 2022 pemerintah melalui Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Mendikbudristek) meluncurkan kurikulum merdeka belajar. Kurikulum ini di gadang-gadang dapat mendukung *learning loss recovery* akibat pandemi *COVID-19*.<sup>3</sup> *Learning loss* merupakan suatu usaha untuk mengatasi menurunnya pengetahuan dan keterampilan siswa akibat pembelajaran jarak jauh selama masa pandemi.

---

<sup>3</sup> Pengelola Web Kemendikbud, "Luncurkan Kurikulum Merdeka, Mendikbudristek: Ini Lebih Fleksibel!," *ditpsd.kemdikbud.go.id*, 2022, <http://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/luncurkan-kurikulum-merdeka-mendikbudristek-ini-lebih-fleksibel>.

Menurut pemaparan Nadiem Mendikbudristek Indonesia kurikulum merdeka selaras dengan cita-cita Ki Hajar Dewantara (Bapak Pendidikan Indonesia) untuk pendidikan Indonesia, yaitu “agar peserta didik dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya” .<sup>4</sup>

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024 menetapkan enam profil Pelajar Pancasila yang harus ditumbuh kembangkan di antara peserta didik saat ini: (1) berkebinekaan global, (2) bergotong royong, (3) kreatif, (4) bernalar kritis, (5) mandiri, dan (6) beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia.<sup>5</sup>

Konsep belajar merdeka dan kemandirian adalah dua hal yang tidak dapat pisahkan sebab dalam kemerdekaan belajar terdapat kemandirian juga. Elemen mandiri inilah yang berkaitan erat dengan kemandirian belajar. Sehingga penelitian ini akan menghubungkan pengaruh persepsi matematika dan kemandirian belajar.

Perkembangan *platform* pendidikan semakin pesat namun pengamatan penulis di lingkungan UIN Antasari khususnya Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan matematika masih jarang di adakan penelitian yang mengarah ke bidang ini. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik mengadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Persepsi Matematika Terhadap Kemandirian Belajar Pengguna *Zenius*”.

---

<sup>4</sup> Szalma Fatimarahma, Nadiem: Merdeka Belajar Sejalan dengan Cita-cita Ki Hadjar Dewantara, 2 Mei 2023, <https://kabar24.bisnis.com/read/20230502/79/1651793/nadiem-merdeka-belajar-sejalan-dengan-cita-cita-ki-hadjar-dewantara>.

<sup>5</sup> “Permendikbudristek No. 13 Tahun 2022 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024 [JDIH BPK RI],” diakses 14 Juni 2023, <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/224226/permendikbudristek-no-13-tahun-2022>.

## **B. Definisi Operasional**

Untuk memperjelas judul di atas maka penulis akan memberikan definisi operasional sebagai berikut:

### **1. Pengaruh**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia daring, pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.<sup>6</sup> Pada penelitian ini pengaruh yang dimaksud adalah perubahan Persepsi matematika yang timbul dan menyebabkan bertambahnya kemampuan kemandirian belajar.

### **2. Persepsi**

Persepsi matematika berasal dari kata persepsi yang menurut KKBI Daring berarti tanggapan (penerimaan) langsung dari sesuatu atau proses seseorang mengetahui beberapa hal melalui pancaindranya.<sup>7</sup> Persepsi hadir karena adanya penginderaan manusia, perasaan, pengalaman dan sebagainya. Persepsi akan timbul dengan adanya stimulus yang merangsang. Persepsi matematika yang di maksud adalah anggapan, kesan, cara memandang, keyakinan terhadap pembelajaran matematika. indikator persepsi meliputi penyerapan, pemahaman dan evaluasi.

---

<sup>6</sup> “Arti kata persepsi - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online,” diakses 13 Juni 2023, <https://kbbi.web.id/persepsi>.

<sup>7</sup> Ibid.

### 3. Kemandirian Belajar

Kemandirian adalah ketika pelajar memosisikan diri sebagai penanggung jawab, pemegang kenali, pengambil keputusan atau inisiatif dalam memenuhi dan mencapai keberhasilan belajarnya sendiri dengan atau tanpa bantuan orang lain.

Kemandirian yang di maksud dalam penelitian ini adalah : 1) kemandirian dalam perencanaan belajar dan memiliki inisiatif untuk belajar dan menetapkan tujuan belajar 2) kemandirian dalam pelaksanaan belajar: bertanggung jawab terhadap tugas belajar, mampu menetapkan strategi yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar dan tergerak aktif dan kreatif mencari sumber belajar sendiri, 3) kemandirian mencermati hasil belajar: mampu melakukan evaluasi guna meningkatkan hasil belajar.

### 4. Zenius

*Zenius* merupakan platform pembelajaran yang menyediakan media belajar yang dapat di akses melalui *website*-nya atau dengan mengunduh aplikasi *Zenius* via *Playstore* dan *Appstore*, beberapa materi pembelajaran juga bisa di akses melalui *channel Youtube* mereka. Pembelajaran dengan media *Zenius* memungkinkan interaksi langsung karena ada produk pelajar *Zenius* berlangsung Live. Sehingga, tidak sekedar rekaman video pembelajaran.

## 5. Pengguna Zenius

Pengguna *Zenius* adalah orang yang menggunakan *Zenius* sebagai media belajar mereka sekurang-kurangnya pernah mengakses *website*, *Channel Youtube* atau *Zenius* melalui aplikasi.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana Persepsi matematika pengguna *Zenius*?
2. Bagaimana kemandirian belajar pengguna *Zenius*?
3. Bagaimana pengaruh persepsi pengguna *Zenius* terhadap kemandirian belajar?

### D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai peneliti pada penelitian ini adalah :

1. Menjelaskan persepsi matematika pengguna *Zenius*.
2. Menjelaskan kemandirian belajar pengguna *Zenius*.
3. Mengetahui pengaruh persepsi matematika terhadap kemandirian belajar pengguna *Zenius*.

## **E. Signifikasi Penelitian**

### 1. Teoritis

Secara teoritis penelitian ini di harapkan bisa menjadi sumbangsih ilmu pengetahuan mengenai persepsi matematika dan pengaruhnya terhadap kemandirian.

### 2. Praktis

#### a. Praktis Pendidikan Tinggi

Penulis mengharapkan penelitian ini menjadi pembuka tema untuk perguruan tinggi khususnya di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan untuk memulai melakukan penelitian di bidang *startup education techology*. Sebab dari pengamatan penulis jarang sekali bidang ini di minati mahasiswa keguruan.

#### b. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini di harapkan dapat di jadikan sebagai gambaran dan titik awal pembuka penelitian selanjutnya yang mengangkat tema tentang *platfrom* pendidikan.

## **F. Penelitian Terdahulu yang Relevan**

Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini:

1. Studi yang di lakukan oleh Attin Warmi, dkk. pada siswa kelas VII SMPN 3 Karawang tahun 2020 menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan motivasi kemandirian belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran daring pada



mata pelajaran matematika.<sup>8</sup> Melalui wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini siswa memberikan tanggapan positif terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh guru matematika, tanggapan positif ini dapat berkaitan dengan persepsi matematika sebagaimana yang akan dibahas lebih lanjut yaitu persepsi matematika pengguna *Zenius*. Selain itu diungkapkan bahwa Kemandirian belajar siswa kelas VII SMPN 3. Karawang sebelum pembelajaran daring berada dalam kategori *kurang* dan sesudah pembelajaran daring berada dalam kategori *baik*. Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah persamaan variabel yang di teliti yaitu variabel kemandirian belajar.

2. Studi lain yang dilakukan oleh Muntazhimah, dkk. tentang respons siswa terhadap pembelajaran matematika di era covid-19 yang dilakukan di empat provinsi yaitu Aceh, Sumatera Utara, Riau dan Jambi menyimpulkan: 30% siswa merespons senang dengan diadakan pembelajaran secara daring dan 62 % lainnya menyatakan mengalami kendala dalam menjalaninya.<sup>9</sup> Melalui penelitian ini diketahui bahwa siswa merasa senang dalam pembelajaran secara daring karena adanya fleksibilitas waktu dan tempat serta dapat mendukung pembatasan sosial. Persamaan dengan penelitian ini adalah kesamaan mengakses pembelajaran secara daring.

---

<sup>8</sup> Attin Warmi, Alpha Galih Adirakasiwi, dan Erik Santoso, "Motivasi dan Kemandirian Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan* 8 (2020), <https://doi.org/10.37081/ed.v8i3.1937>.

<sup>9</sup> Muntazhimah, Eline Yanty Putri Nasution, dan Sri Yunita Ningsih, "Respon Siswa Sekolah Menengah Terhadap Pembelajaran Matematika di Era COVID-19," *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung* 8, no. 3 (30 September 2020): 193–206, <https://doi.org/10.23960/mtk/v8i2.pp193-206>.

3. Penelitian yang dilakukan Niswatun Annisa pada tahun 2015 mengemukakan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kemandirian belajar siswa yang mengikuti bimbingan belajar di MI Al-Amin Sungai Danau Kabupaten Tanahumbu. Penelitian ini juga memaparkan siswa yang mengikuti bimbingan belajar memiliki kemandirian yang lebih rendah daripada mereka yang tidak mengikuti bimbingan belajar.<sup>10</sup> Hasil Penelitian di MI Al-Amin menjelaskan kemandirian siswa yang tidak mengikuti bimbingan lebih baik karena mereka tidak bergantung dengan orang lain walaupun mengalami kesulitan. Siswa yang mengikuti bimbingan belajar dikatakan terbiasa dibantu instruktur bimbingan belajarnya sehingga dikatakan sangat tergantung pada orang lain dan mudah putus asa ketika mengalami kesulitan. Pada penelitian ini menyinggung tentang *Zenius* yang juga merupakan bimbingan belajar secara daring.
4. Penelitian yang dilakukan Syaripah di sekolah SMAN 1 Curup Timur tahun pelajaran 2015/2016 menyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari persepsi pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar siswa dalam bidang matematika.<sup>11</sup> Penelitian di Curup Timur ini mengungkapkan bahwa semakin baik persepsi siswa terhadap matematika maka semakin tinggi motivasi belajar siswa tersebut. Kemudian motivasi yang baik ini akan memberikan pengaruh pada hasil belajar siswa. Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan ialah sama-sama membahas tentang variabel persepsi

---

<sup>10</sup> Ibid., 193.

<sup>11</sup> Syaripah, "Pengaruh Persepsi Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Bidang Matematika Di Sekolah SMA N 1 Curup Timur T.P 2015/2016," *Jurnal EduTech* 2, no. 2 (2016): 117–31, <https://doi.org/10.30596/edutech.v2i2.604>.

namun berbeda subjek, karena di sini di bahas ialah siswa dan pengguna *Zenius* tidak terbatas hanya siswa SMA. Penelitian pada pengguna *Zenius* menyinggung tentang persepsi yang mana faktor persepsi ini bisa mempengaruhi motivasi dan hasil belajar pula.

5. Penelitian yang di lakukan oleh Muhammad Iryana di Universitas Malikulssaleh, menunjukkan adanya pengaruh perkuliahan daring terhadap kemandirian mahasiswa prodi matematika di Universitas tersebut.<sup>12</sup> Hasil penelitian di Universitas ini memaparkan mahasiswa terlihat memiliki kepercayaan diri dalam mengerjakan dan berani menjelaskan di depan kelas. Persamaan dengan penelitian ini ialah sama-sama membahas mengenai persepsi belajar. Pengguna *Zenius* boleh jadi berasal dari berbagai kalangan termasuk mahasiswa hubungannya dengan penelitian di Universitas Malikulssaleh adalah objek berasal dari kalangan yang sama dan belajar secara daring.

### G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat di artikan sebagai dugaan awal atau jawaban sementara atas rumusan masalah penelitian. Sedangkan menurut statistik hipotesis ialah pernyataan keadaan populasi yang akan diuji kebenarannya dari data yang di dapatkan melalui sampel.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Iryana Muhammad, "Pengaruh Perkuliahan Daring Terhadap Kemandirian Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika Universitas Malikulssaleh," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi* 4, no. 1 (30 Juni 2020): 24–30, <https://doi.org/10.32505/qalasadi.v4i1.1567>.

<sup>13</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung:Alfabeta, 2013) hal 153.

Adapun untuk peneliti ini hipotesis yang diajukan penulis adalah sebagai berikut:

H<sub>0</sub>: Persepsi pengguna *Zenius* berpengaruh positif terhadap kemandirian belajar.

H<sub>1</sub>: Persepsi pengguna *Zenius* berpengaruh negatif terhadap kemandirian belajar.

#### **H. Asumsi Penelitian**

Asumsi merupakan anggapan dasar dalam suatu penelitian yang diyakini kebenarannya oleh peneliti. Asumsi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Para pelajar memiliki persepsi negatif tentang pelajaran matematika namun terdapat perubahan persepsi setelah pelajar ini menggunakan *platform Zenius* sehingga terdapat perubahan perilaku berupa peningkatan kemandirian belajar”.

#### **I. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam penelitian ini berdasarkan buku panduan penelitian skripsi UIN Antasari Banjarmasin yang terdiri dari:

BAB 1 : Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu, hipotesis penelitian, Asumsi Penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II : Tinjauan Teoritis dan Kerangka Pikir.

BAB III : Metode Penelitian terdiri dari jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data penelitian, teknik

pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, dan teknik validitas instrumen.

BAB IV : Hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V : Penutup, berisi Simpulan dan Saran.