

# INDEPENDENT LEARNING

Sebuah Alternatif Mengembangkan Potensi Mahasiswa



**UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA**  
**NOMOR 28 TAHUN 2014**  
**TENTANG HAK CIPTA**  
**PASAL 113**  
**KETENTUAN PIDANA**  
**SANKSI PELANGGARAN**

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
3. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
4. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

# INDEPENDENT LEARNING

Sebuah Alternatif Mengembangkan Potensi Mahasiswa

Dr. Muhamad Basyrul Muvid, M.Pd.



## ***INDEPENDENT LEARNING***

### **Sebuah Alternatif Mengembangkan Potensi Mahasiswa**

*Diterbitkan pertama kali dalam bahasa Indonesia  
oleh Penerbit Global Aksara Pers*

**ISBN: 978-623-462-937-8**

xvi + 110 hal.; Ukuran A5 (14,8 x 21 cm)

Cetakan Pertama, Oktober 2025

**Copyright © 2025 Global Aksara Pers**

Penulis : Dr. Muhamad Basyrul Muvid, M.Pd.  
Penyunting : Alaika M. Bagus Kurnia P.S.  
Desain kover : Hamim Thohari Mahfudhillah  
Layouter : Hamim Thohari Mahfudhillah

Hak Cipta dilindungi undang-undang.  
Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku  
ini dengan bentuk dan cara apa pun tanpa izin tertulis  
dari penulis dan penerbit.

**Diterbitkan oleh:**



**CV. Global Aksara Pers**  
**Anggota IKAPI, Jawa Timur, 2021,**  
**No. 282/JTI/2021**  
Jl. Wonocolo Utara V/18 Surabaya  
+628977416123/+628573269334  
[globalaksarapers.com](http://globalaksarapers.com)



# PRAKATA PENULIS

Segala puji bagi Tuhan yang Maha Kuasa atas izin-Nya buku ini bisa terselesaikan dengan baik. Mahasiswa abad digital dituntut untuk bisa lebih kreatif, mandiri, cerdas memecahkan masalah, aktif, produktif dan selalu punya ide atau terobosan inovatif sebagai upaya adaptasi dengan zaman, dan bahan untuk bersaing dengan sesama. Kemajuan teknologi tidak bisa dibendung atau ditolak, ia sebuah keniscayaan yang harus dimanfaatkan untuk kebutuhan dan bahan pengembangan diri. Salah satunya, belajar mandiri.

Belajar mandiri (*independent learning*) sebuah konsep pembelajaran yang menuntut mahasiswa mampu belajar sendiri (mandiri), dengan dukungan



*platform* pembelajaran digital dan *Learning Management System* (LMS) yang mumpuni, dalam arti sudah disiapkan dan bisa digunakan khususnya kepada peserta didik (mahasiswa) dalam belajar. Buku ini hadir sebagai buku bacaan mahasiswa dan juga generasi muda dalam mengenal, mengetahui, mempelajari dan memahami serta menganalisis apa itu belajar mandiri? Bagaimana implementasinya? Apa manfaatnya? dan dampak positifnya seperti apa terhadap perkembangan kompetensi mahasiswa?

Hal tersebut sebagai upaya menjawab tantangan zaman serta arus digitalisasi yang semakin canggih, khususnya dengan perkembangan kecerdasan buatan atau yang dikenal dengan *Artificial Intelligence*, sehingga mahasiswa harus dibekali dengan belajar mandiri. Belajar mandiri harus menjadi budaya, karakter mahasiswa abad ini untuk terus mengembangkan potensinya dengan mengkaji serta belajar dari berbagai sumber pengetahuan yang ada.



Semoga buku ini dapat bermanfaat dan selamat  
membaca..!

Surabaya, 01 September 2025

Penulis





# DAFTAR ISI

<b>PRAKATA PENULIS .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PARADIGMA PEMBELAJARAN</b>	
<b>ABAD DIGITAL.....</b>	<b>1</b>
<b>BAB II KONSEP BELAJAR MANDIRI.....</b>	<b>21</b>
A. Definisi Belajar Mandiri .....	21
B. Substansi Belajar Mandiri .....	25
C. Tujuan Belajar Mandiri .....	27
D. Tantangan Belajar Mandiri .....	29
E. Arah Belajar Mandiri .....	30
<b>BAB III IMPLEMENTASI BELAJAR</b>	
<b>MANDIRI .....</b>	<b>32</b>
A. Penerapan Model Pembelajaran .....	32



1. Model PJJ.....	33
2. Model <i>Hybrid Learning</i> .....	34
3. Model <i>Blended Learning</i> .....	36
4. Model Pembelajaran <i>Online</i> .....	38
B. Penerapan Metode Pembelajaran ....	40
C. Penerapan <i>Learning Management</i> <i>System (LMS)</i> .....	46
<b>BAB IV BELAJAR MANDIRI DAN MERDEKA BELAJAR UNTUK MENDUKUNG KAMPUS BERDAMPAK .....</b>	<b>49</b>
<b>BAB V UFL DAN LMS BRILIAN: MODEL DAN <i>PLATFORM MEDIA AJAR</i> <i>SEBAGAI</i> PENDUKUNG BELAJAR MANDIRI MAHASISWA .....</b>	<b>62</b>
<b>DAFTAR RUJUKAN.....</b>	<b>72</b>
<b>BIOGRAFI PENULIS .....</b>	<b>91</b>





X

*INDEPENDENT LEARNING*

*Sebuah Alternatif Mengembangkan Potensi Mahasiswa*



# BAB I

## PARADIGMA PEMBELAJARAN ABAD DIGITAL

Perkembangan teknologi digital pada bidang pendidikan menghadirkan situasi tersendiri. Berangkat dari peran teknologi digital sebagai *lifestyle* kemudian bergerak perlahan menjadi kebutuhan untuk mencapai efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran. Komponen pendidikan yang terdiri dari guru (dosen), siswa (mahasiswa), materi pembelajaran, sarana pembelajaran, pengelolaan, dan lingkungan masing-masing terdampak kemajuan teknologi digital. Perangkat digital memiliki berbagai macam jenis dan bentuk,



seperti: internet (berbasis *web course*, *web centric course*, dan *web enhanced course*), intranet, *smartphone*, *storage digital*, *cloud*, dan lain sebagainya.

Perangkat-perangkat tersebut masing-masing dapat digunakan sebagai sarana maupun sumber pembelajaran. Terdapat empat stage agar perangkat dapat digunakan guru sebagai sarana maupun sumber belajar, yaitu: *emerging*, *applying*, *infusing*, dan *transforming* (Anderson, 2010). Di era keterbukaan informasi yang tidak berbatas ruang dan waktu pembelajaran berbasis teknologi informasi dan teknologi memiliki memungkinkan strategi pembelajaran terpusat pada siswa (*student centered*), mendorong siswa belajar kreatif dan mandiri, bersiap dalam persaingan global (Andriani, 2015).

Pembelajaran berbasis *e-Learning* memberikan keuntungan tersendiri dalam budaya belajar. Budaya belajar berbasis *e-Learning* maka



peserta didik dituntut mandiri dalam belajar. Berbagai pendekatan yang sesuai agar siswa mampu mengarahkan, memotivasi, mengatur dirinya sendiri dalam pembelajaran. Pendidik mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan, memfasilitasi pembelajaran, memahami belajar dan hal-hal yang dibutuhkan dalam pembelajaran.

Era digital memberikan banyak peluang dalam dunia pendidikan. Dalam rangka proses konstruksi pengetahuan siswa, guru berpeluang menggeser paradigma lama lingkungan belajar, media, sumber belajar, dan komponen pembelajaran lainnya. Hal ini tidak dapat dipungkiri mengingat era digital menawarkan berbagai kemudahan yang perlu disambut dengan strategi yang positif dan supportif. Seperti halnya perilaku siswa yang menghabiskan banyak waktu mereka dengan *smartphone* dan video game. Mereka yang sulit jauh dari perangkat ini dapat diarahkan dengan penggunaan *smartphone* secara proporsional dan produktif.



Aplikasi *e-edukasi*, *e-learning*, dan sebagainya dapat membantu guru mendukung dan memonitor perkembangan siswa. Materi-materi pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah dan gratis juga dapat digunakan guru untuk mengedukasi siswa sebagai sumber belajar baru dan antiplagiarisme. Peluang-peluang tersebut akan dapat disambut dengan baik apabila guru mampu menyesuaikan diri dan menjadikan teknologi digital sebagai basis peningkatan kompetensinya di era digital.

Pada sisi lain era digital juga memberikan tantangan tersendiri bagi dunia pendidikan terutama pada aspek perlindungan keamanan pengguna (*digital citizenship safety*), disrupsi budaya dan karakter bangsa. Digital saat ini sudah menjadi industri, sektor-sektor kebutuhan publik dipenuhi secara online. Pada sektor ekonomi teknologi digital memungkinkan pelaku ekonomi memantau selera pasar, kecenderungan konsumen, hingga memprediksi tren untuk ide-ide



pengembangan dan berbagai gagasan inovatif. Pola ini juga berlaku pada sektor-sektor lain seperti politik, sosial, budaya, maupun pendidikan. Karakteristik tersebut bermuara pada produktivitas sumber daya dan kinerja untuk mencapai hasil. Penggunaan sumber daya secara efektif, efisien menghasilkan sesuatu yang lebih inovatif, unggul, dan berdaya saing tinggi. Keminfo baru-baru ini menyerukan visi Indonesia menjadi *Digital Energy of Asia* pada tahun 2020 (Kominfo, 2018). Tidak ketinggalan sektor pendidikan mengalami pergeseran paradigma mengenai belajar.

Pemikiran bahwa pendidikan merupakan sarana penting pembentuk sosio-ekonomi dan budaya sekaligus penentu arah pertumbuhan bangsa pada gilirannya akan memengaruhi karakter pendidikan, faktor manusia dan aspek sosial lainnya. Pendidikan sebagai human spirit suatu masyarakat dalam merumuskan tujuan-tujuan pendidikan bermediasi melalui individu yang dididik atau secara



luas sebagai agen mediator dari waktu ke waktu untuk membuka jalan menuju tujuan-tujuan tersebut. Begitu juga pandangan bahwa ilmu pengetahuan sebagai power, kearifan yang mapan, dan pengetahuan sebagai skillakan semakin kompleks sehingga memunculkan pertanyaan siapa yang diuntungkan dan turut berperan dalam dunia yang didominasi oleh ilmu pengetahuan.

Pendidikan Abad ke-21 diharapkan sebagai pendidikan integratif. Sebuah model pendidikan yang mana pertumbuhannya bermakna meningkatkan, memperluas, dan memiliki keterpaduan *human being* dan *social well-being*. Melihat pendidikan berpusat pada human being bersifat multidimensi dari aspek human personality dan human power mereka. *Human personality* meliputi antara lain: intelektual, estetis, emosi, sikap, maupun fisik. *Human power* meliputi antara lain intelektual, empati, kapabilitas, keterampilan bertindak. Lingkungan pendidikan membantu



perkembangan pertumbuhan kepribadian, pengalaman menemukan jati diri dan kemerdekaan mental. Sedangkan dari sudut pandang *social well-being* merupakan komitmen perkembangan masyarakat, tanggung jawab sosial, partisipasi dan pelestarian budaya, serta pemenuhan hak asasi manusia.

Tujuan pendidikan dan tujuan sosial berpadu menjadi sebuah visi *learning society* yang menyajikan pengkayaan dan pemenuhan human being dalam keanekaragaman, kompleksitas, dan wawasan yang mendalam (Singh, 1991). Pada umumnya sistem pendidikan disamakan dengan pendidikan formal dan persekolahan. Terdapat jenis pendidikan non-formal yang melekat pada lingkungan budaya dan dibangun secara institusional, terdapat juga pendidikan informal yang berpusat di rumah dan komunitas. Pendidikan tentu saja bukan hanya persekolahan.



Pendidikan Abad ke-21 dalam perubahannya melibatkan perubahan yang sesuai dan perlu adanya pengalihan sistem pendidikan, tidak memisahkan sekolah maupun perguruan tinggi dari lingkungan sosial keduanya secara luas. Evolusi pendidikan Abad ke-21 mengarah pada sistem terbuka yang ditandai dengan dua perkembangan, pertama, peningkatan diversifikasi struktur institusional dan mengembangkan jangkauan layanan lebih luas. Tentu saja perkembangan ini sangat penting sebagai katalis perubahan pada sistem yang mana dapat digunakan sebagai indikator potensi pertumbuhan sistem pendidikan. Kedua, perkembangan institusi berbasis riset (R&D) dan pusat inovasi difusi, pusat kebijakan dan perencanaan, pusat pelatihan, pusat komunikasi dan pembelajaran, jaringan institusi baru maupun lama. Aspek lain dari diversifikasi akan menjadi perubahan struktur institusi dan karakteristik manajemen (Singh, 1991).



Transmisi ilmu pengetahuan adalah belajar, pengajaran mengenai subjek atau keterampilan, dan kemahiran. Pembelajar merupakan subjek dan tujuan akhir dari proses. Pembelajar jika dikenali dari luar menunjukkan karakteristik yang membedakan satu sistem pendidikan dengan yang lainnya. Pembelajar dikenali sebagai individu yang aktif, berkemajuan, kekuatan dalam proses mempelajari ilmu pengetahuan dan memiliki kesadaran diri atas sejumlah potensinya dalam proses penting yang menopang reorientasi pendidikan (Singh, 1991).

Belajar di sekolah berperan sebagai penyaluran dan pengaturan terhadap kegiatan belajar kepada siswa, berlangsung melalui instruksi-instruksi atau penciptaan segala kondisi eksternal yang menunjang kegiatan belajar oleh guru (Winkel, 2012). Revolusi digital membawa corak tersendiri dalam pola siswa belajar siswa terlebih saat ini pembelajaran online sedang menjadi tren di



kalangan muda. Belajar di era digital tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu. Buku maupun guru bukan lagi satu-satunya sumber belajar. Siswa dengan kecenderungannya masing-masing dapat dengan cepat dan mandiri mem-*push* dirinya untuk menjadi lebih produktif dan inovatif Rita Dunn dalam Porter, cara belajar seseorang dipengaruhi oleh variable-variabel yang mencakup faktor fisik, emosional, sosiologis, dan lingkungan.

Menurut Porter, pada dasarnya proses manusia belajar secara umum memiliki dua kategori: *pertama*, cara menyerap informasi dengan mudah (modalitas), kedua, cara kita mengatur dan mengolah informasi tersebut (dominasi otak). Gaya belajar merupakan kombinasi dari modalitas dan dominasi otak. Mengetahui perbedaan gaya belajar siswa membantu guru untuk mendekati hambatan-hambatan siswa dengan menyampaikan informasi dengan gaya yang berbeda-beda. Modalitas visual, auditorial, dan kinestetik (V-A-K) merupakan



pengalaman awal guru dalam mengenali gaya belajar siswanya sehingga siswa dapat mengetahui cara belajar terbaik siswa mereka yang mana berarti perbedaan antara keberhasilan dan kegagalan (Hernaci, 2004). Anak-anak usia sekolah sebagian mengingat dengan cara mendengar, sebagian mengingat dengan cara visual, sisanya adalah orang-orang yang tidak dapat menginternalisasikan informasi kecuali dengan cara mereka melakukannya dalam kehidupan nyata.

Pengarahan gaya belajar mana dominan dapat memberikan dampak pada tingkat kecepatan dan keefektifan penyerapan pengetahuan pada siswa. Pelopor gaya belajar Rita Dunn mengkategorikan gaya belajar menjadi tiga, yaitu gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik (Hernaci, 2004). Meskipun seseorang belajar dengan banyak gaya namun setiap orang memiliki kecenderungan yang mendominasi dalam menyerap dan mengolah informasi.



Karakteristik gaya belajar visual cenderung menyerap informasi dengan melihat. Pembelajar visual akan mudah menyerap informasi melalui diagram, bagan, film, dan petunjuk tertulis. Mereka cenderung rapi dan teratur seperti memiliki daftar tugas, catatan tertulis. Karakteristik auditory cenderung menyerap informasi dengan mendengar. Pembelajar auditory cenderung diuntungkan dengan metode ceramah, menyajikan informasi dengan berbicara. Dalam hal ini guru perlu mengatur nada suara, diksi, infleksi, dan bahasa tubuh akan membantu siswa mempertahankan minat dan perhatian mereka. Siswa dengan modalitas auditory akan berhasil diarahkan dengan cara dibacakan, membaca keras, pidato, atau informasi disajikan dan diminta dengan lisan.

Gaya belajar Kinestetik cenderung menyerap informasi dengan cara bergerak, bekerja, dan menyentuh. Mereka akan lebih unggul apabila ia belajar dengan cara kinestetik: menyentuh,



merasakan, mengalami materi di tangan. Siswa dengan modalitas kinestetik akan lebih sukses jika ia benar-benar terlibat dengan kegiatan belajar (Hernaci, 2004). Revolusi teknologi digital mendorong terjadinya perubahan paradigma belajar di Indonesia. Semakin banyak variasi dan saluran belajar, berbagai aplikasi berbasis komputer maupun smartphone menyediakan berbagai fitur edukasi semakin menjadi tren.

Pemerintah juga menyemangati revolusi digital bidang pendidikan seperti peluncuran program kelas maya rumahbelajar.com. Hadir juga *platform* seperti *quipper*, *ruangguru*, *zenius*, *DuoLingo*, *brainly*, *tentorku*, dan lain-lain. Hal ini dinilai banyak pihak membantu memudahkan proses pembelajaran. Pembatasan *gadget* yang dirasa akan menimbulkan perselisihan dengan anak-anak, maka kehadiran *platform e-edukasi* ini memberikan cara pandang baru para orang tua dan siswa mengenai belajar.



E-edukasi membantu mengarahkan penggunaan teknologi digital untuk memenuhi tugas-tugas belajar seperti mendapatkan konsultasi belajar, bimbingan dan pendampingan belajar, panduan mengerjakan tugas, menelusuri referensi, serta mengupdate pengetahuan baru. E-edukasi mengubah cara pandang guru dan orang tua mengenai media pembelajaran, sumber belajar, maupun lingkungan belajar. Melalui E-edukasi era digital juga pada akhirnya mengubah gaya belajar siswa.

Belajar di Abad ke-21 didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengumpulkan dan atau mengambil informasi, mengatur dan mengelola informasi, mengevaluasi kualitas informasi, relevansi, dan kegunaan informasi yang akurat melalui penggunaan sumber daya yang ada. NCREL mengidentifikasi *skill* sebagai capaian pembelajaran Abad ke-21 melalui literasi digital, pemikiran



inventif, komunikasi yang efektif, dan produktivitas yang tinggi.

Begitu juga mengenai kemitraan menekankan pada *core subject*, keterampilan belajar, penggunaan perangkat-perangkat Abad ke-21 untuk mengembangkan keterampilan belajar, mengajar dan mempelajari content Abad ke-21, dan penilaian juga diukur dengan parameter *skill* Abad ke-21 (School, 2010). Seperti pembelajaran pada kurikulum lama yang berbasis teks dan konten maka kurikulum Abad ke-21 berbasis kontekstual dan kompetensi, dari pembelajaran parsial menuju pembelajaran terpadu, dari pembelajaran yang menekankan jawaban tunggal menuju pembelajaran dengan jawaban yang kebenarannya multidimensi, dan seterusnya yang tertuang dalam regulasi pendidikan dasar dan menengah (Permendikbud no. 22 Tahun 2016).

Paradigma belajar mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam mengarahkan tujuan dan



capaian pembelajaran tersebut. Tujuan dan capaian pembelajaran haruslah sesuai dengan kebutuhan serta tantangan yang ada. Oleh sebab itu, paradigma belajar abad 21 ialah berbasis kontekstual yang mengarah kepada konstruktivistik. Artinya, bagaimana mahasiswa mampu merekonstruksi pengetahuan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada atau melahirkan sebuah solusi (alternatif).

Paradigma konstruktivistik dalam pembelajaran membawa dampak perubahan dari pembelajaran behavioristik, antara lain (1) Tujuan pembelajaran, menghasilkan mahasiswa yang mampu berpikir kritis dan kreatif untuk menyelesaikan problem yang dihadapi. (2) Kurikulum, tidak memerlukan kurikulum yang distandarisasi tetapi disesuaikan dengan pengetahuan awal mahasiswa dan keterampilan pemecahan masalah. (3) Pengajaran, dosen atau pengajar berfungsi sebagai motivator dan fasilitator. (4) Pembelajar, diharapkan selalu aktif dengan



*Student Centered Learning*. (5) Penilaian, merupakan bagian dari proses pembelajaran (penilaian otentik) dengan berbagai jenis penilaian (Udin, 2013).

Paradigma konstruktivistik membantu mahasiswa untuk dapat memecahkan masalah dan menghasilkan karya (projek) sehingga dalam proses belajar mengajarnya didukung dengan metode *Case Based Learning (CBL)*, *Problem Based Learning (PBL)* dan *Project Based Learning (PjBL)*. Tiga jenis metode ajar tersebut sebagai “kendaraan” untuk mensukseskan pembelajaran berbasis konstruktivistik. Abad digital yang terjadi saat ini tidak bisa mahasiswa hanya dibekali kemampuan kognitif, tetapi juga kemampuan psikomotorik tanpa melupakan kemampuan afektif. Aspek psikomotorik di era sekarang harus digali lebih dalam untuk bagaimana mahasiswa mampu memiliki keterampilan yang kuat selain pengetahuan yang dalam. Oleh sebab itu, dalam pembelajaran



konstruktivistik mahasiswa lebih aktif dalam membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman dan interaksi sosial untuk mendukung afektifnya (Astuti, et.al., 2024).

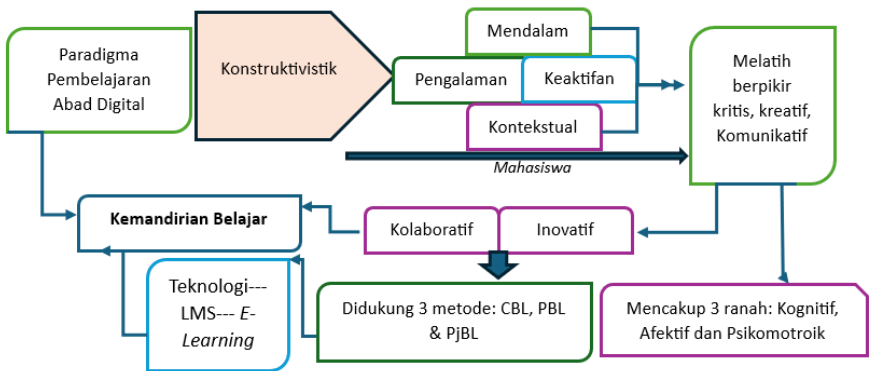
Penerapan paradigma konstruktivistik membantu meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan berpikir kritis-kreatif, dan kemandirian belajar mahasiswa (Fadli, 2010). Hal tersebut menguatkan posisi konstruktivistik dalam pembelajaran yang secara substansi memang menekankan pada upaya membangun tata susunan hidup yang berbudaya di era modern (Azzahra, et.al., 2025), karena sejatinya ia teori tentang membangun kemampuan dan pemahaman dalam proses pembelajaran yang mengharapkan mahasiswa sebagai peserta didik di perguruan tinggi lebih aktif (Sinaga, 2018).

Dengan demikian, dapat disimpulkan pada BAB ini bahwa paradigma pembelajaran abad digital lebih tepat menggunakan konstruktivistik sebagai



upaya menghadirkan model pembejaran yang berpusat pada mahasiswa, berbasis pengalaman dan kontekstual dengan dibekali aktif memecahkan masalah, mencari solusi dan mampu menghasilkan sebuah karya meskipun dimulai dari hal yang sederhana yang mana teknik pengerjaannya berbasis kolaborasi sehingga tercipta kemampuan kerjasama dan komunikasi antar individu. Pembelajaran abad 21 tidak hanya bagaimana mencerdaskan mahasiswa dapam sisi kognitif, tetapi juga kemampuan psikomotorik dan afektifnya. Sebagaimana bagan di bawah ini sebagai penutup:





Gambar 1. Bagan tentang Paradigma Konstruktivistik dalam Pembelajaran Abad Digital dalam Mewujudkan Kemandirian Belajar





# BAB II

## KONSEP BELAJAR MANDIRI

### A. Definisi Belajar Mandiri

Pembelajaran mandiri adalah kesiapan peserta didik untuk melakukan belajar mandiri yang merupakan salah satu cara meningkatkan keterampilan dalam proses belajar yang sangat diperlukan guna memperoleh hasil belajar yang baik dan lebih maksimal (Oishi, 2020). Peserta didik diharapkan mampu mengembangkan segala potensi, kompetensi, skill, minat-bakatnya dengan memanfaatkan sumber belajar secara optimal sehingga aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotor (keterampilan) dapat



tercapai dengan baik. Kemampuan belajar mandiri berperan membentuk mahasiswa agar memiliki kemampuan belajar sepanjang hayat (Jannah & Ziaulaq, 2024).

Dalam pembelajaran sekarang ini dikenal aspek pembelajaran yang harus menyeimbangkan antara kognitif, afektif dan psikomotor, sehingga mendorong peserta didik dapat mempersiapkan kemampuan belajar sepanjang hayat, mengintegrasikan pengetahuan dasar, meningkatkan hubungan antar peserta didik dan pendidik serta meningkatkan motivasi peserta didik dalam hal pembelajaran. Dalam *student centered learning*, peserta didik hendaknya dapat bertanggung jawab dalam membangun pengetahuannya sendiri (Rochmat, et.al,2022). Prinsip dasar yang harus dimiliki saat ini bahwa peserta didik harus lebih aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran. Dengan prinsip ini maka peserta didik dapat menentukan apa yang akan



dipelajari, menentukan cara bagaimana dan mengapa harus dipelajari serta menentukan topik yang akan dipelajari (Naibaho, 2023).

Untuk dapat melakukan pendekatan *student centered learning* ada beberapa strategi yang dapat dilakukan: Mendorong keaktifan peserta didik dalam mendapatkan pengetahuan dan keterampilan. Melakukan interaksi dengan sesama peserta didik dan pendidik. Mendorong peserta didik untuk selalu menyadari kebutuhan yang diperlukan mereka berikut alasannya kemudian menentukan dan melakukan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini dapat diterapkan dengan belajar mandiri (Simbolon & Naibaho, 2024)

Kemampuan belajar mandiri merupakan salah satu karakter yang berperan dalam membentuk individu yang memiliki kemampuan belajar sepanjang hayat (*lifelong learning*), hal ini dapat diperoleh dengan menerapkan prinsip belajar mandiri dalam pembelajaran. *Independent learning*



(belajar mandiri) merupakan kesiapan atau kesediaan seseorang untuk belajar mandiri yang terdiri dari komponen sikap yang berinisiatif belajar dengan atau tanpa bantuan orang lain yang dapat merumuskan tujuan pembelajaran, mengidentifikasi sumber pembelajaran, memilih dan melaksanakan strategi pembelajaran yang sesuai dan mengevaluasi tujuan pembelajarannya (Hidayah, et.al, 2022).

Belajar mandiri pada dasarnya dijelaskan dalam dua perspektif yaitu belajar mandiri sebagai sebuah proses pembelajaran yang menjadikan pembelajar bertanggung jawab penuh dalam merencanakan, melaksanakan, memiliki kebebasan penuh untuk mengontrol materi pembelajaran yang penting serta mengevaluasinya (Oktariana, et.al, 2024). Perspektif lainnya, belajar mandiri sebagai karakteristik pribadi peserta didik yang memiliki ciri yang bertanggung jawab dan aktif dalam proses pembelajaran (Nasution, 2018).



Keduanya saling berinteraksi dan dipengaruhi juga dengan lingkungan sosial berupa peran dan kebijakan institusi penyelenggara. Selain bertanggung jawab dan aktif terhadap pembelajaran, peserta didik harus memiliki. Karakteristik yang terbuka terhadap peluang pembelajaran, peserta didik yang inisiatif dalam belajar, memiliki tujuan yang jelas, memiliki keterampilan belajar dan kemampuan penyelesaian masalah yang baik.

## **B. Substansi Belajar Mandiri**

Hakikat belajar mandiri bagi mahasiswa ialah kemampuan mereka mengeksplor pengetahuan, pengalaman belajar serta kemampuannya secara bebas dan terarah (Tarumasely, 2024). Belajar mandiri memberikan ruang luas kepada mahasiswa untuk belajar sesuai dengan gaya belajarnya, tidak membatasi sumber belajarnya, dan cara mengerjakan. Substansi belajar mandiri juga bisa



diartikan sebagai merdeka belajar bagi mahasiswa (Bestari, 2021).

Belajar mandiri juga memberikan ruang untuk mahasiswa menggali minat dan bakatnya tanpa dibatasi (Siti Mustaghfiroh, 2020) sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tanpa terbebani dengan pencapaian skor capaian belajar (Yunaini, et.al., 2022). Artinya, capaian belajar tidak hanya dicapai dengan nilai (skor) atau nilai tertentu (namun usaha mereka dalam memecahkan masalah, diskusi, presentasi dan sejenisnya pada proses belajar bisa menjadi penilaian yang menjadikannya mencapai tujuan pembelajaran. Dalam arti lain, penilaian harus dilakukan secara kontinuitas sehingga proses pembelajaran bisa dijadikan sebagai bahan penilaian (Fitrianti, 2018). Dengan demikian, substansi belajar mandiri ialah memberi ruang secara luas kepada mahasiswa untuk belajar secara leluasa berdasarkan



potensi bawaannya (Taufikin, T., & Ma'shumah, L. A. 2021).

### **C. Tujuan Belajar Mandiri**

Belajar mandiri merupakan pendekatan di mana individu mengambil inisiatif, dengan atau tanpa bantuan orang lain, untuk mendiagnosis kebutuhan belajar, merumuskan tujuan, mengidentifikasi sumber belajar, memilih dan menerapkan strategi, serta mengevaluasi hasil belajarnya. Tujuan utamanya mencakup:

1. Mengembangkan kemandirian belajar. Mahasiswa atau peserta didik mampu bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya tanpa selalu bergantung pada pengajar.
2. Meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Dengan belajar mandiri, individu terdorong untuk mengeksplorasi,



menganalisis, dan menghubungkan informasi secara lebih mendalam.

3. Mempersiapkan pembelajaran sepanjang hayat (*lifelong learning*). Belajar mandiri bertujuan menumbuhkan sikap pembelajar sepanjang hayat, yang relevan dalam menghadapi perubahan ilmu pengetahuan dan teknologi.
4. Meningkatkan motivasi intrinsik. Karena tujuan belajar ditetapkan sendiri, motivasi belajar lebih berasal dari dalam diri (*self-motivation*) bukan sekadar dorongan eksternal.
5. Membentuk disiplin diri dan tanggung jawab. Proses belajar mandiri melatih peserta didik untuk mengatur waktu, menetapkan target, serta mengevaluasi capaian secara berkelanjutan (Merriam & Baumgartner, 2020; Garrison, 1997).



## **D. Tantangan Belajar Mandiri**

Tantangan belajar mandiri sebenarnya ada pada setiap individu mahasiswa. Mengingat banyak faktor baik internal maupun eksternal tinggal bagaimana mahasiswa mampu menghadapi semua itu. Dari kesiapan diri, fasilitas, dukungan teknologi, kompetensi dosen, sumber ajar dan lingkungan menjadi penyumbang dari kelancaraan belajar mandiri pada masing-masing mahasiswa (Hidayah, et.al., 2022; Gusty, et.al, 2020).

Artinya, tinggal bagaimana mahasiswa menyikapi tantangan yang ada dan memiliki prinsip yang kuat untuk bagaimana ia mampu belajar dengan baik. Rasa mampu ini akan mendorong motivasi mereka sehingga segala halangan serta rintangan akan mereka hadapi; jalani dengan sebaik mungkin dengan terus berusaha.



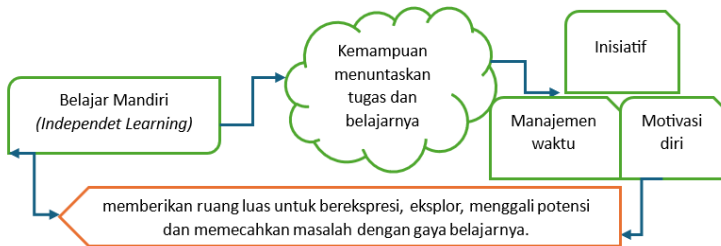
## E. Arah Belajar Mandiri

Arah belajar mandiri ialah bagaimana mahasiswa bisa belajar secara optimal dan mampu menyelesaikan tugas belajarnya (Suardana, I. K. 2012). Kemampuan menyelesaikan tugas ialah *goal* dari belajar mandiri, tentu dibantu dengan sumber ajar yang lengkap dan penjelasan dosen; pengajar yang baik (Budiani, et.al, 2023). Dengan arah ini diharapkan mahasiswa mampu dan mengetahui apa yang harus dia kerjakan dan pecahkan (Anjani, et.al., 2025).

Hal ini mengingat bahwa kemandirian belajar mencakup kemampuan mengatur pikiran, perasaan, dan tindakan secara bertanggung jawab, serta keberanian mengatasi keraguan diri. Sementara Knowles menjelaskan kemandirian belajar sebagai inisiatif pembelajar dalam merumuskan, menerapkan, dan mengevaluasi proses belajarnya sendiri (<https://dosen.ung.ac.id>).



Dengan demikian, arah *independent learning* (IL) untuk menguatkan posisi mahasiswa sebagai pembelajar yang harus memiliki kecakapan dalam menuntaskan tugas, memahami materi dan memecahkan problem yang didapat serta mampu mengatur alokasi waktu belajar dengan aktivitas lain secara seimbang. Sebagaimana bagan di bawah ini:



Gambar 2. Konsep Belajar Mandiri (*Independent Learning*)





# BAB III

## IMPLEMENTASI BELAJAR MANDIRI

### A. Penerapan Model Pembelajaran

Penerapan model pembelajaran dalam mendukung belajar mandiri ialah dengan menggunakan model PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh), *Hybrid Learning*, *Blended Learning*, dan Pembelajaran berbasis *Online*. Dari masing-masing model pembelajaran ini dapat memberikan ruang secara bebas kepada mahasiswa untuk belajar mandiri dengan dukungan sumber belajar yang komprehensif. Untuk memudahkan secara konsep



maka perlu dipaparkan tentang jenis-jenis model pembelajaran tersebut:

## 1. Model PJJ

*Distance Learning* atau Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) adalah model pembelajaran modern yang menjadi solusi bagi orang-orang yang mempunyai kendala waktu, tempat, dan sumber daya manusia (<https://mentormontir.com/>). Menurut Dogmen (Rahmawati, 2020) pembelajaran jarak jauh adalah pembelajaran yang menekankan pada cara belajar mandiri (*self study*). Belajar mandiri diorganisasikan secara sistematis dalam menyajikan materi pembelajaran, pemberian bimbingan kepada pembelajar, dan pengawasan untuk keberhasilan belajar pembelajar.

Menurut Munir (2012) menambahkan juga bahwa pembelajaran jarak jauh adalah ketika proses pembelajaran tidak terjadinya kontak dalam bentuk tatap muka langsung antara pengajar dan



pembelajar. Komunikasi berlangsung dua arah yang dijumpai dengan media seperti komputer, televisi, radio, telepon, internet, video dan sebagainya. Pembelajaran jarak jauh sebagai ruang untuk pembelajar yang direncanakan di tempat lain atau di luar tempatnya mengajar dan ketika proses pembelajaran tidak terjadi tatap muka langsung antara pengajar dan pembelajar (Abidin, et.al, 2020). PJJ dalam konseptualnya sangat mendukung terhadap kemandirian mahasiswa; peserta didik.

## **2. Model *Hybrid Learning***

Model *Hybrid Learning* merupakan model pembelajaran yang menggabungkan kelas virtual dengan kelas konvensional yang di dalamnya terdapat desain pembelajaran yang layak untuk dimanfaatkan sebagai fitur sistem pembelajaran yang akan diselesaikan peserta didik itu sendiri (Karabulutllgu & Jahren, 2016). Pembelajaran *hybrid* dikenal dengan istilah pembelajaran



campuran yang mengintegrasikan pembelajaran *online* dan *offline* yang memberikan pilihan kepada mahasiswa untuk ikut belajar secara *online* atau *offline*.

Dalam konteks ini pembelajaran *hybrid* memberikan jalan untuk mahasiswa lebih aktif, mandiri dan memposisikan dosen sebagai fasilitator. Menurut Syafril et al (2021), *hybrid learning* sebagai model pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran yang terdapat pada komputer, televisi, dan lain-lain. Hidayah (2019) menegaskan bahwa *hybrid learning* merupakan sebuah inovasi dalam dunia pendidikan yang mengkolaborasikan pembelajaran tatap muka dan *online* dengan menggunakan teknologi canggih atau jaringan internet.

Dalam hal ini pendidik dapat mengatur jumlah pertemuan tatap muka dan berapa pertemuan secara *online*. Melalui model pembelajaran *hybrid learning*, teknologi dan internet dapat memudahkan



peserta didik untuk memperoleh informasi dan pengetahuan tidak hanya dari pembelajaran tatap muka tetapi juga dari pembelajaran di luar kelas. Namun pada proses pembelajaran tidak lepas dari bimbingan yang dilakukan pendidik (Riyanda, et.al., 2022). Penjelasan tersebut memberikan fleksibilitas mahasiswa untuk belajar dan beraktivitas di luar, dalam aktivitasnya tersebut bisa sambil belajar dan mengerjakan tugas sehingga proses belajar mandiri terlaksana dengan baik.

### **3. Model *Blended Learning***

Model Menurut Thorne, (2003) *Blended Learning* adalah sebuah dinamika yang menyatukan perkembangan dan inovasi yang ditawarkan oleh pembelajaran online dengan interaksi serta keterlibatan pembelajaran tradisional (Kifta et al, 2021). Aktifitas *blended learning* diisyaratkan dengan kolaborasi dan kerjasama dalam pembelajaran biasa. Kombinasi pembelajaran ini



menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai (Arifin & Abduh, 2021). Dalam arti lain *blended learning* merupakan pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran daring (*online*) dengan pembelajaran tatap muka di dalam kelas secara bersamaan (<https://www.perbedaan.co.id>).

Shi et al, (2003) berpendapat bahwa *blended learning* sudah jadi pendekatan yang menjanjikan agar menghasilkan lingkungan belajar baru sehingga meningkatkan efisiensi belajar serta memperkaya pengalaman belajar. Suasana belajar yang cerdas seperti itu mungkin dapat mendukung berbagai kegiatan belajar mengajar dalam mata pelajaran yang berbeda pada tingkat yang berbeda. Saat ini, pembelajaran *ubiquitous* atau *pervasive* menghilangkan batasan waktu dan ruang atau tempat melalui dunia *cyber* atau digital baru.

Hal ini memberikan penegasan bahwa jika *hybrid learning* pembelajaran campuran dengan memberikan opsional kepada mahasiswa.



Sedangkan blended learning merupakan model pembelajaran yang menggabungkan *online* dan *offline* secara bersamaan di kelas. Di mana kedua model tersebut sangat mendukung proses belajar mandiri mahasiswa.

#### **4. Model Pembelajaran *Online***

*Online learning* (belajar daring) adalah salah satu cara belajar tanpa tatap muka yang membutuhkan koneksi internet. Menurut Darin E. Hartley yang dikutip oleh Jaya (2016), bahwa *online learning* adalah pembelajaran yang memakai media internet, intranet, atau media jaringan komputer lain yang bisa diakses asalkan memahami cara mengoperasikan komputer.

Sedangkan menurut Kamarga yang dikutip Prasetio, et.al, (2012), menyatakan bahwa *online learning* adalah kegiatan belajar menggunakan perangkat komputer yang bisa dilakukan kapan dan di mana saja. Ada tiga komponen dari *online*



*learning* yang harus terpenuhi, yaitu teknologi, konten, dan rancangan pembelajaran. Jika ada salah satu dari komponen tidak terpenuhi maka tidak bisa disebut *online learning*.

Pembelajaran daring (*online learning*) membutuhkan teknologi informasi terbaru (*up to date*) sehingga para peserta didik menjadi tertarik terhadap materi pelajaran yang disajikan (Ajiatmojo, 2021). Setiap pembelajaran mempunyai pola tersendiri dan memakai media elektronik yang terhubung dengan internet untuk menyampaikan materi pembelajaran. Ariani, et.al., (2023) melengkapi bahwa pembelajaran daring atau *online* sebagai wujud memaksimalkan teknologi informasi untuk pembelajaran, segala *platform* digital menjadi sarana untuk mensukseskan proses pembelajaran baik materi, teknik mengajar, dan media ajarnya. Di mana hal tersebut juga memberikan kesan untuk mahasiswa lebih mengeksplor kompetensinya dan



*skill*-nya lebih dalam dengan dukungan berbagai *platform* yang ada.

Dampak dari model di atas secara fakta mendukung proses pembelajaran mandiri mahasiswa tinggal bagaimana peranan dosen, mahasiswa itu sendiri dan fasilitas yang ada. Karena harus dipastikan dulu kondisi dan paradigma mahasiswanya untuk benar-benar siap untuk model pembelajaran baik PJJ, *Hyrbid*, *Blended* maupun daring yang mendorong kemampuan belajar mandiri.

## **B. Penerapan Metode Pembelajaran**

Implementasi belajar mandiri dalam proses pembelajaran dapat dilakukan dengan cara pemberian kasus (CBL), pemecahan kasus (PBL) dan pembuatan proyek (PjBL) (Dewi, et.al, 2024). Hal tersebut sebagai upaya untuk mendorong mahasiswa dalam memecahkan masalah, mencari masalah dan solusi dan dalam menyusun serta membuat karya



(projek) sesuai tugas mata kuliahnya. Artinya, dosen tidak harus selalu mendampingi atau mengasih materi total tanpa memberikan ruang mahasiswa untuk ber eksperimen, observasi dan lain sebagainya.

Belajar mandiri banyak dilatih dalam tutorial metode PBL, juga CBL maupun PjBL untuk mencapai kemampuan belajar mandiri mahasiswa sebaiknya perlu diajarkan sebelum atau pada awal metode tersebut berlangsung karena diperlukan beberapa keterampilan pendukung yaitu keterampilan memilih sumber belajar yang akurat, keterampilan membaca jurnal maupun *textbook* berbahasa asing, membuat rangkuman dan *mind mapping*. Kurangnya keterampilan memilih sumber belajar yang tepat selama proses pembelajaran mandiri dalam tutorial CBL, PBL dan juga PjBL menjadi salah satu penyebab kendala bagi mahasiswa.



Untuk menjalankan belajar mandiri diperlukan sarana pendukung, seperti fasilitas perpustakaan dan koneksi internet, akses sumber pembelajaran yang lengkap dan terkini serta ketersediaannya fasilitator dengan pemahaman yang baik mengenai setiap tahapan tutorial agar tidak menghambat pencapaian pembelajaran (Rahayu & Haq, 2024). Dengan demikian, keberhasilan peserta didik sangat bergantung pada kegiatan dalam *self-study* dan kesiapan peserta didik untuk belajar mandiri.

Peserta didik dapat membentuk pendapat mereka sendiri dan ide untuk membuat keputusan sendiri serta lebih bertanggung jawab. Peserta didik dapat mengembangkan metode pembelajaran untuk memberdayakan diri sehingga peserta didik tidak hanya belajar secara aktif tetapi mereka bisa lebih percaya diri dan mengenali strategi belajar masing-masing. Peserta didik memiliki interpersonal yang baik, karena peserta didik mulai terbiasa dan memahami proses pembelajaran.



Secara teknik, implementasi belajar mandiri dapat dilaksanakan melalui tahapan sebagai berikut:

1. Dosen memberikan pengantar materi kuliah
2. Materi sudah disediakan sebelumnya di LMS
3. Dosen memberikan masalah untuk dipecahkan secara kelompok
4. Masing-masing kelompok berkumpul dan mulai melakukan diskusi untuk memahami masalah tersebut
5. Proses identifikasi masalah
6. Proses pemecahan masalah
7. Penyusunan solusi
8. Presentasi dan tanya jawab
9. Evaluasi

Langkah-langkah di atas sebagai contoh penerapan metode CBL untuk memberikan ruang belajar mandiri bagi mahasiswa, yang nanti mungkin bisa diterapkan secara lebih luas di metode PBL maupun PjBL. Artinya, dosen dalam konteks belajar mandiri hanya sebagai fasilitator, mengingat



mahasiswa lebih aktif dan menjadi subjek pembelajaran selain objek yang disebut dengan SCL (*Student Centered Learning*) yang mengarahkan kepada mahasiswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran dari awal hingga akhir.

Dalam penjelasan Hannafin (2012) menjelaskan bahwa pembelajaran yang berpusat kepada mahasiswa (SCL) telah dipahami sebagai keadaan di mana individu menentukan tujuan pembelajaran, sarana pembelajaran, atau keduanya, tujuan dan sarana pembelajaran. Dengan demikian, individu dapat menetapkan tujuan pembelajaran spesifik dan mengejar tujuan pembelajaran dengan sedikit atau tanpa batasan eksternal.

Kondisi ini harus diimbangi dengan optimalisasi peran dosen sebagai fasilitator yang artinya bagaimana seorang dosen bisa memberikan fasilitas kepada para mahasiswa berupa keaktifan wawasan keilmuan, debat ilmiah, sehingga para mahasiswanya akan menjadi manusia-manusia yang



berani dalam mempertahankan sebuah kebenaran, mahasiswa yang selalu haus akan ilmu, dan yang terpenting mampu menjadikan mahasiswa yang berkompetisi secara sehat dan menjadi sebuah habit yang bermakna tatkala mereka masuk dalam dunia pekerjaan siap akan eksistensi yang mereka bawa serta berjiwa besar, ikhlas, memberikan kritikan berdasarkan realita yang dilihat berdasarkan pada sebuah kebenaran dan tidak dari sudut pandang sendiri saja (Hikmah, 2022).

Dengan memaksimalkan peranannya sebagai fasilitator maka dapat berdampak pada efektivitas belajar mahasiswa (Kurnia, U. U., & Novita, R. 2023), hal ini juga dikuatkan oleh Kristin (2017) memaparkan bahwa dengan mahasiswa aktif kuliah, fokus dan memahami secara mendalam materi dan tugas yang diberikan dengan model pembelajaran *active learning* maka dapat memberikan dampak terhadap keberhasilan belajarnya.



Dalam arti kemandirian belajar yang sudah tertanam dengan maksimal dapat memudahkan mereka dalam meningkatkan efektivitas belajar mereka (Imama & Rochmawati, 2021), hal ini didasarkan pada kemampuan mereka dalam menguasai materi, mengelola waktu, memahami sumber belajar dan instruksi pembelajaran sehingga peta jalan pembelajaran mereka kuasai yang berdampak pada keberhasilan belajarnya.

### **C. Penerapan *Learning Management System (LMS)***

LMS adalah *platform* teknologi yang memungkinkan pendidik dan peserta didik untuk mengakses, menyampaikan, dan mengelola materi pembelajaran secara daring. Sistem ini mendukung integrasi berbagai komponen penting dalam proses belajar, seperti penyampaian konten digital, forum diskusi, tugas, kuis daring, hingga pelacakan perkembangan siswa. LMS telah digunakan secara



luas karena fleksibilitas dan kemampuannya dalam menyediakan pengalaman belajar yang terstruktur meskipun tanpa tatap muka langsung (Nurrisa & Ramli, 2025).

Seiring dengan meningkatnya adopsi LMS di lingkungan pendidikan, berbagai studi menunjukkan bahwa penggunaan LMS yang tepat dan terencana dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran daring. Efektivitas ini dapat dilihat dari berbagai indikator seperti peningkatan partisipasi siswa, keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar, pemahaman materi yang lebih baik, serta kemudahan dalam mengakses sumber belajar. Keberhasilan LMS dalam mendukung pembelajaran bergantung pada beberapa faktor, seperti kualitas sistem, informasi, pelayanan, serta kepuasan pengguna (Toharudin et al., 2021).

Keterlibatan pengguna dan kemudahan penggunaan antarmuka LMS berkontribusi besar terhadap pencapaian hasil belajar. Namun,



efektivitas LMS juga dipengaruhi oleh kesiapan institusi dalam menyediakan infrastruktur yang memadai, pelatihan bagi pendidik, dan kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran daring secara mandiri. Dalam praktiknya, tidak sedikit lembaga pendidikan yang belum mampu mengoptimalkan penggunaan LMS karena kendala teknis, keterbatasan kompetensi digital guru, maupun kurangnya strategi pembelajaran yang inovatif dan menarik dalam *platform* tersebut (Marbun & Sinaga, 2021).

LMS menjadi media ajar untuk menambung berbagai materi ajar yang bisa diakses oleh mahasiswa untuk digunakan belajar dan mengumpulkan tugas, sehingga dengan hadirnya LMS tersebut dapat mendukung kemandirian belajar mahasiswa. Dengan demikian, penggunaan serta pemanfaatan LMS untuk belajar mahasiswa dapat membentuk habit kemandirian belajar mereka.





# BAB IV

## BELAJAR MANDIRI DAN MERDEKA BELAJAR UNTUK Mendukung Kampus Berdampak

Hakikat belajar yang sesungguhnya adalah belajar mandiri dan bebas dari tekanan, sebagai aktivitas yang muncul dari rasa ingin tahu dari dalam diri sendiri. Ingin mencari, menemukan, dan memecahkan masalah sehingga dapat menambah pengetahuan, pengalaman, atau mengubah sikap dan perilaku. Belajar dikatakan berhasil ketika motivasi dan rasa ingin tahu peserta didik meningkat. Peserta didik tidak lagi menunggu

