

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran penting dalam pembentukan sumber daya manusia. Melalui pendidikan, individu memperoleh pengetahuan yang membentuk kemampuan adaptif dan ketahanan menghadapi tantangan perkembangan zaman. Terlebih lagi dengan segala kemudahan dalam mengakses sumber informasi, mahasiswa diharapkan proaktif dalam mencari dan mengolah informasi secara mandiri agar dapat mengembangkan kompetensi diri.

Pembelajaran di perguruan tinggi menekankan kemandirian, pemecahan masalah, dan kemampuan mencari informasi secara aktif. Selain memberikan materi pembelajaran, dosen seringkali memberikan tugas akademik agar mahasiswa dapat mendapatkan pengetahuan dan juga keterampilan. Dengan hal tersebut mendorong mahasiswa agar memiliki kemampuan belajar mandiri.

Dalam beberapa tahun terakhir, konsep *Self-Directed Learning* (SDL) menjadi perhatian penting di dunia pendidikan tinggi. Konsep ini menekankan agar mahasiswa mampu menetapkan tujuan belajar, mencari sumber informasi yang relevan, serta mengevaluasi hasil belajarnya secara mandiri. SDL dipahami sebagai proses pembelajaran di mana individu diberdayakan untuk mengambil keputusan mengenai tujuan belajar, menentukan sumber daya yang diperlukan, menilai kemajuan yang dicapai, serta mengelola aktivitas belajarnya sendiri (Robinson & Persky, 2020, p. 292). Dalam konteks perkuliahan, tidak hanya bergantung pada materi dan arahan dari dosen saja tetapi mahasiswa dituntut untuk memiliki inisiatif belajar yang tinggi dan mencari informasi mandiri termasuk bertanggung jawab pada hasil pembelajaran yang telah dilakukan. Kemampuan ini memungkinkan mahasiswa memperdalam pemahaman dan memperluas pengetahuan melalui aktivitas belajar mandiri. Dengan demikian, mahasiswa dapat mengoptimalkan proses belajar dan terus beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan, sehingga mampu mengikuti perubahan dan meningkatkan pemahaman secara berkelanjutan.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa mahasiswa di Indonesia masih menghadapi tantangan dalam kemampuan belajar secara mandiri. Berdasarkan hasil riset di tingkat Kota Jakarta, Hidayat et al. (2020) mengungkapkan bahwa kemandirian belajar pelajar termasuk mahasiswa, selama pembelajaran daring di masa pandemi berada pada tingkat yang rendah (rata-rata 2,78 dari skala 5). Temuan ini diperkuat oleh skor yang sangat rendah pada aspek inisiatif dan tanggung jawab, yang mengindikasikan tingginya ketergantungan pada bimbingan pengajar. Tantangan serupa juga dialami oleh mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi, Universitas Siliwangi. Hal ini diperkuat oleh hasil pra-penelitian yang dilakukan terhadap 112 mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi, Universitas Siliwangi. Hasil tersebut menjadi data yang menggambarkan kondisi mahasiswa, sekaligus menunjukkan tingkat *Self-Directed Learning* (SDL) sebagaimana disajikan pada tabel 1.1.

Tabel 1. 1
Data Tingkat *Self-Directed Learning* Mahasiswa Jurusan Pendidikan
Ekonomi Universitas Siliwangi

No	Pernyataan	Angkatan	Frekuensi Jawaban		Presentase Rata-rata %
			Ya	Tidak	
1	Mahasiswa merasa kesulitan merumuskan tujuan, strategi dan jadwal untuk belajar mandiri	2022	74 orang	38 orang	66,1%
		2023			
		2024			
		2025			
2	Mahasiswa merasa sulit mengambil inisiatif untuk belajar mandiri	2022	66 orang	46 orang	58,9%
		2023			
		2024			
		2025			
3	Mahasiswa cenderung menunggu penjelasan dari dosen daripada mencari materi sendiri	2022	72 orang	40 orang	64,3%
		2023			
		2024			
		2025			
4	Mahasiswa merasa kesulitan untuk mengevaluasi	2022	67 orang	45 orang	59,8%
		2023			

	pengalaman belajarnya sendiri	2024			
		2025			
5	Mahasiswa merasa kesulitan untuk mengambil tanggung jawab atas pembelajarannya sendiri	2022	57 orang	55 orang	50,9%
		2023			
		2024			
		2025			

(Sumber: Hasil Olah Data Peneliti, 2025)

Kategori jawaban menggambarkan kondisi mahasiswa berdasarkan pernyataan yang diajukan. Jawaban “Ya” menunjukkan mahasiswa mengalami kendala pada aspek *Self-Directed Learning*, sedangkan jawaban “Tidak” menunjukkan sebaliknya. Persentase yang disajikan merupakan rata-rata jawaban “Ya” dari 112 responden yang menggambarkan tingkat dominasi kendala SDL pada setiap indikator.

Sebagaimana data pada tabel 1. 1, terlihat bahwa mahasiswa masih menghadapi berbagai kendala dalam *Self-Directed Learning* (SDL). Mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam merumuskan tujuan, strategi, dan jadwal belajar mandiri, serta kurang mampu mengambil inisiatif belajar sehingga cenderung menunggu penjelasan dari dosen daripada mencari materi secara mandiri. Selain itu, mahasiswa juga mengalami kesulitan dalam mengevaluasi pengalaman belajarnya dan dalam mengambil tanggung jawab atas proses belajar secara mandiri. Kondisi tersebut juga menggambarkan situasi nyata yang dihadapi mahasiswa dalam proses perkuliahan, di mana mahasiswa masih mengalami kesulitan untuk mengambil inisiatif dalam belajar mandiri serta menunjukkan pola belajar yang cenderung bergantung pada arahan dosen dan instruksi tugas yang diberikan. Dalam praktik perkuliahan, mahasiswa umumnya belajar ketika terdapat tuntutan tugas atau ujian akademik, bukan atas inisiatif pribadi untuk memahami materi secara lebih mendalam di luar kegiatan perkuliahan. Selain itu, mahasiswa juga menunjukkan kesulitan dalam merencanakan dan mengevaluasi proses pembelajaran yang telah dilakukan. Kondisi ini mengindikasikan bahwa *Self-Directed Learning* atau kemampuan belajar mandiri mahasiswa belum terbentuk sebagai kebiasaan belajar yang kuat.

SDL dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri individu (internal) maupun dari lingkungan belajar (eksternal). Salah satu faktor eksternal yang berperan dalam proses pembelajaran saat ini adalah pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan. Perkembangan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) telah memengaruhi cara mahasiswa dalam mencari, mengolah, dan memahami informasi. Salah satu kecerdasan buatan yang digunakan oleh mahasiswa adalah *Generative Artificial Intelligence (Generative AI)*, seperti ChatGPT, DeepSeek, Google Gemini, Perplexity, dan Google Bard, yang mampu menghasilkan berbagai bentuk konten secara otomatis. Menurut Direktorat & Kemahasiswaan (2024, p. 4), *Generative AI* adalah teknologi yang memungkinkan penciptaan konten, seperti teks, gambar, kode, audio, atau rekomendasi, berdasarkan pola data yang telah dipelajari. Berdasarkan pengertian tersebut, penggunaan *Generative AI* dapat memberikan kemudahan bagi mahasiswa dalam memperoleh referensi, memahami konsep pembelajaran, melakukan eksplorasi ide, serta mengevaluasi hasil belajar, sehingga berpotensi mendukung proses pembelajaran secara mandiri.

Berkaitan dengan hal tersebut, penggunaan *Generative AI* dalam pembelajaran memiliki dua potensi pengaruh terhadap *Self-Directed Learning* atau kemandirian belajar. Di satu sisi, teknologi ini dapat mendukung kemandirian belajar mahasiswa karena membantu dalam mencari informasi, memperluas sumber belajar, serta memfasilitasi proses pemahaman materi secara mandiri. Di sisi lain, penggunaan *Generative AI* juga berpotensi menimbulkan ketergantungan apabila tidak dimanfaatkan secara bijak, sehingga mahasiswa menjadi lebih pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian Zhang & Xu (2025) yang mengungkapkan bahwa penggunaan *Generative AI* dapat meningkatkan efisiensi belajar mahasiswa. Namun, di sisi lain, mahasiswa yang bergantung pada AI dapat kehilangan kemandirian belajar. Dengan demikian, penggunaan *Generative AI* berpotensi memengaruhi tingkat *Self-Directed Learning* mahasiswa, baik dalam meningkatkan kemandirian belajar maupun menimbulkan ketergantungan terhadap teknologi.

Selain faktor eksternal, efikasi diri merupakan salah satu faktor psikologis yang memengaruhi kemampuan belajar mandiri mahasiswa. Dalam hal ini, efikasi diri menjadi aspek penting yang memengaruhi cara mahasiswa menentukan dan mengelola proses pembelajarannya. Efikasi diri ini merupakan keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam mengelola dan menyelesaikan tugas belajar. Tingkat efikasi diri menentukan besarnya usaha, ketekunan, serta ketahanan mahasiswa dalam menghadapi berbagai tantangan pembelajaran. Mahasiswa dengan efikasi diri tinggi cenderung percaya pada kemampuan dirinya, berani mencoba strategi belajar baru, serta lebih aktif dalam mengatur dan mengelola proses belajarnya secara mandiri. Sebaliknya, mahasiswa dengan efikasi diri rendah cenderung meragukan kemampuan diri, menghindari tantangan, menunda tugas, serta lebih bergantung pada bantuan eksternal. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa efikasi diri berperan penting dalam membentuk kemandirian belajar mahasiswa. Hal ini didukung oleh penelitian Rupa et al. (2024) yang menunjukkan bahwa efikasi diri berpengaruh positif terhadap kemandirian belajar. Hal tersebut menunjukkan bahwa, efikasi diri menjadi faktor utama yang menentukan seberapa jauh mahasiswa mampu mengarahkan, mengatur, dan mengevaluasi pembelajaran mereka sendiri yang menjadi komponen inti dalam *Self-Directed Learning* (SDL).

Berlandaskan hasil pra-penelitian yang menunjukkan bahwa tingkat SDL mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Siliwangi masih tergolong rendah, maka penelitian mengenai kemandirian belajar menjadi penting untuk dilakukan. *Self-Directed Learning* dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai bagaimana penggunaan *Generative AI* dan efikasi diri dapat berperan dalam membentuk kemampuan belajar mandiri mahasiswa di tengah pesatnya perkembangan teknologi saat ini. Oleh karena itu, peningkatan kemampuan belajar mandiri menjadi hal yang perlu diperhatikan agar mahasiswa mampu mengelola proses belajarnya secara lebih bertanggung jawab dan mandiri.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “PENGARUH PENGGUNAAN *GENERATIVE AI* DAN EFIKASI DIRI TERHADAP *SELF-DIRECTED LEARNING* PADA MAHASISWA JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI UNIVERSITAS SILIWANGI”.

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana pengaruh penggunaan *Generative AI* terhadap *self-directed learning* pada mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Siliwangi?
2. Bagaimana pengaruh efikasi diri terhadap *self-directed learning* pada mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Siliwangi?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan *Generative AI* dan efikasi diri terhadap *self-directed learning* pada mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Siliwangi?

1.3 Definisi Operasional

Definisi operasional sangat penting dilakukan sebelum penelitian untuk memuat penjelasan mengenai variabel yang akan diteliti. Dengan definisi operasional, variabel dapat dijelaskan secara spesifik dan sesuai dengan teori atau definisi konseptual yang mendasarinya. Selain itu, definisi operasional juga menjadi dasar dalam menyusun instrumen penelitian agar setiap variabel dapat diukur secara akurat dan konsisten. Variabel bebas dari penelitian ini adalah penggunaan *Generative AI* dan efikasi diri. Adapun untuk variabel terikatnya adalah *Self-Directed Learning*. Adapun pengertian dari variabel yang digunakan sebagai berikut:

1. *Self-Directed Learning* (Variabel Y)

Self-Directed Learning merupakan kemampuan mahasiswa untuk mengambil inisiatif, mengatur, dan bertanggung jawab penuh terhadap proses belajarnya (Bosch & Goede, 2019).

2. Penggunaan *Generative AI* (Variabel X1)

Penggunaan *Generative AI* mengacu pada pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan yang mampu menghasilkan konten baru, seperti teks, gambar, kode, atau suara, berdasarkan data dan pola yang telah dipelajari oleh sistem (Sousa & Cardoso, 2025).

3. Efikasi Diri (Variabel X2)

Efikasi diri merupakan keyakinan individu terhadap kemampuannya untuk mengatur dan melaksanakan tindakan yang diperlukan guna mencapai tujuan belajar (Rustika, 2016).

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Generative AI* terhadap *self-directed learning* pada mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Siliwangi.
2. Untuk mengetahui pengaruh efikasi diri terhadap *self-directed learning* pada mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Siliwangi.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Generative AI* dan efikasi diri terhadap *self-directed learning* pada mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Siliwangi.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis berupa:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak. Adapun manfaat teoritis tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Penelitian ini diharapkan menambah wawasan ilmu pengetahuan, khususnya mengenai pengaruh penggunaan *Generative AI* dan efikasi diri terhadap *self-directed learning*.
2. Memberikan kontribusi teoritis terhadap pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dibidang Pendidikan.

3. Menjadi referensi dan sumber data bagi penelitian selanjutnya yang relevan dengan topik serupa.

1.5.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak. Adapun manfaat praktis tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat menambah pengetahuan dan wawasan *mengenai self-directed learning*.
2. Bagi mahasiswa, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan mengenai *self-directed learning* di dunia pendidikan.
3. Bagi jurusan, penelitian ini diharapkan menjadi referensi untuk pengembangan kebijakan dan inovasi pembelajaran, sekaligus menambah wawasan ilmiah dan hasil praktis, khususnya bagi mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi.
4. Bagi pihak lain, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu bahan referensi guna penelitian selanjutnya.