

RESUME

USING TECHNOLOGY RICH ENVIRONMENTS TO FOSTER SELF-REGULATED LEARNING IN SOCIAL STUDIES

Disusun Guna Memenuhi Tugas Mata Kuliah
Implementasi dan Pengembangan Belajar Mandiri

Dosen Pengampu: Dr. Sri Sumaryati, M.Pd.



Disusun oleh:

Nur Julianto S811908012

Ortessa Rizki Pratama S811908013

PROGRAM STUDI MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SEBELAS MARET

SURAKARTA

2020

RESUME CHAPTER 11
USING TECHNOLOGY-RICH ENVIRONMENTS
TO FOSTER SELF-REGULATED LEARNING IN SOCIAL STUDIES
(Menggunakan Lingkungan yang Kaya Teknologi
untuk Mendorong Pembelajaran Mandiri di Bidang Studi Sosial)

A. Gagasan Teoritis yang Relevan

Hanya dalam lima tahun terakhir studi SRL secara langsung membahas bagaimana praktik berbasis disiplin dalam studi sosial memengaruhi kemampuan peserta didik untuk mengatur aspek-aspek tertentu dari pembelajaran mereka sendiri. Para peneliti yang mempelajari SRL dalam studi sosial telah berfokus pada beberapa proses tertentu, seperti pemahaman dan tingkat minat pelajar terhadap suatu tugas, serta bagaimana mereka merencanakan pembelajaran mereka, menggunakan strategi, dan memantau kemajuan mereka. Studi sistematis pertama SRL dalam studi sosial dilakukan oleh Greene, Bolick, dan Robertson (2010). Penggunaan proses SRL peserta didik dinilai selain pengetahuan yang dihasilkan dari taktik studi atau strategi yang digunakan dalam sejarah serta keuntungan dalam pengetahuan deklaratif. Keterampilan berpikir historis dinilai sebagai kemampuan siswa untuk mengevaluasi berbagai sumber, mengatur acara sesuai urutan kejadiannya, dan sampai pada pemahaman tentang bagaimana narasi historis dapat mencakup berbagai perspektif dari peristiwa yang sama.

B. Mendefinisikan Tugas

Peserta didik mempertimbangkan tugas belajar berdasarkan sumber daya yang tersedia untuk mereka dan segala kendala yang relevan yang akan mempengaruhi kinerja mereka (Winne, 2018 / volume ini). Pertimbangan ini mungkin internal atau eksternal bagi pelajar. Pertimbangan internal mengacu pada pengetahuan peserta didik tentang periode waktu historis atau praktik grafis-historis, serta motivasi mereka untuk mengejar pembelajaran di bidang ini. Faktor-faktor eksternal dapat merujuk pada jumlah waktu yang tersedia untuk mengejar tugas, akses ke rekan-rekan yang lebih berpengetahuan atau sumber informasi lain, sifat dan isi setiap sumber informasi, dan apakah peserta didik mengendalikan tujuan pembelajaran mereka atau tidak.

C. Perencanaan

Perencanaan adalah proses yang kompleks di mana peserta didik secara progresif menentukan hasil akhir yang diinginkan dari tugas, menentukan tingkat pencapaian yang sesuai, mengidentifikasi pengetahuan yang relevan yang harus diperoleh, dan merefleksikan langkah-langkah apa yang harus diambil untuk menyelesaikan masalah (Winne, 2018 / volume ini). Kegiatan penetapan tujuan dan perencanaan yang berbeda ini (yaitu, merumuskan penjelasan, menimbang penyebab alternatif, dan mengantisipasi kontra-argumen) dapat dibedakan dalam pola penggunaan strategi dan produk yang dihasilkan atau perubahan yang dibuat untuk narasi.

D. Menggunakan Strategi Pembelajaran

Peserta didik terlibat dalam kinerja tugas menggunakan operasi kognitif untuk memahami informasi dan mengubahnya dengan cara yang kondusif untuk tujuan yang dinyatakan. Misalnya, model pemrosesan informasi dari SRL mengasumsikan beberapa operasi "primitif" yang meliputi pencarian, pemantauan, perakitan, latihan, dan menerjemahkan, dengan tepat dilabeli sebagai operasi SMART (Winne, 2001, 2018 / volume ini). Operasi primitif ini mendasari strategi yang lebih kompleks yang terlibat dalam transformasi informasi dengan cara yang kondusif untuk meningkatkan pembelajaran, seperti menghasilkan inferensi atau mengelaborasi informasi berdasarkan pengetahuan sebelumnya

Peserta didik dapat mengevaluasi dokumen seperti akun tangan pertama ini sebagai sumber informasi yang kredibel dengan mempertimbangkan alasan penulis, perspektif, dan peluang untuk menulis akun. Misalnya, kecerobohan tulisan tangan Dr. Dodge sendiri mungkin menunjukkan kondisi pikirannya, menulis laporan langsung tentang tenggelamnya beberapa hari setelah bencana.

E. Membuat Adaptasi

Adaptasi terhadap pemahaman historis terjadi ketika peserta didik mengevaluasi kemajuan mereka dan menentukan bahwa perubahan diperlukan untuk meningkatkan aspek-aspek tertentu dari pembelajaran atau kinerja tugas. Evaluasi ini kompleks dan mungkin merupakan hasil dari (1) penilaian tentang kecukupan sumber yang mereka baca dalam upaya memenuhi tujuan mereka, (2) efektivitas strategi spesifik, (3) respons emosional mereka terhadap aspek tertentu dari tugas tersebut, (4) kesadaran mereka tentang pengetahuan sebelumnya yang relevan, dan (5) muncul pemahaman tentang topik tersebut.

F. Bukti Penelitian

Technology Rich Environments (TREs) dirancang sebagai alat metakognitif yang bertujuan memodelkan, melacak, dan mendukung proses pengaturan mandiri peserta didik. Di dengan melakukan hal itu, *Technology Rich Environments* (TREs) dapat memecah kognitif (mis., penetapan tujuan, strategi pembelajaran), metakognitif (mis., perasaan mengetahui, penilaian pembelajaran, evaluasi pemahaman), motivasi / afektif (mis., minat, keinginan), dan kegiatan perilaku (mis., menetapkan tuntutan tugas, terlibat dalam kegiatan mencari bantuan) yang memediasi pembelajaran dan kinerja tugas (Azevedo, 2005, 2008). Ada beberapa alasan mengapa pelajar mungkin gagal mengatur dengan pasti aspek pembelajaran mereka, misalnya, lingkungan belajar tidak memiliki struktur (Mayer, 2004), atau kurangnya pembelajar pengetahuan metakognitif pra-syarat (Veenman, Van Hout-Wolters, & Afflerbach, 2006), atau pembelajar tidak mengerti bagaimana menggunakan proses pengaturan diri selama pembelajaran (Azevedo & Feyzi-Behnagh, 2011). Selama dekade terakhir, telah ada peningkatan jumlah literatur tentang kemampuan adaptif dari *Technology Rich Environments* (TREs) dirancang sebagai alat metakognitif. *Technology Rich Environments* (TREs) adaptif menyediakan perancah berdasarkan kebutuhan yang berubah dari masing-masing pelajar, bantuan memudar sebagai individu menjadi mahir (Azevedo & Aleven, 2013). Bagian berikut meninjau bukti empiris baru-baru ini tentang peran *Technology Rich Environments* (TREs) yang dirancang sebagai alat metakognitif untuk menumbuhkan SRL di daerah tersebut studi sosial, termasuk lingkungan berbasis hypermedia dan sistem bimbingan belajar yang cerdas.

G. Belajar Mandiri di Lingkungan Berbasis Hypermedia

Istilah Hypermedia merupakan istilah yang diciptakan oleh Ted Nelson. Hypermedia adalah lanjutan dari istilah hypertext, media yang tidak hanya memuat text saja namun juga foto, audio dan video serta grafik komputer yang berhubungan dengan topik tertentu.

Hypermedia mengacu pada software komputer yang menggunakan elemen dari teks, grafik, video, dan audio dihubungkan pada suatu jalur dimana pengguna dengan mudah dapat bergerak dengan suatu informasi. Pengguna memilih jalan khusus sesuai dengan gaya belajar dan memproses informasi sendiri. Menurut sifatnya, pengguna menyediakan lingkungan belajar yang interaktif dan eksplorasi.

Hypermedia memperbolehkan pengguna untuk bergerak dalam serangkaian informasi tanpa perlu melalui struktur yang ditetapkan. Sistem hypermedia komputer juga dapat digunakan pada tujuan yang berbeda yaitu:

1. *Browsing* (pengguna browsing, atau navigasi melalui informasi dengan memilih rute yang menarik).
2. *Link* (pengguna dapat membuat koneksi atau link mereka sendiri dengan sebuah informasi).
3. *Authoring* (Pengguna dapat menulis, atau membuat, koleksi informasi khusus mereka sendiri, dengan menambahkan atau menghubungkan teks, grafik, dan audio yang mereka inginkan).

Lingkungan belajar Hypermedia memungkinkan pelajar untuk menavigasi melalui berbagai sumber konten instruksional (mis., teks, animasi, video, suara, dan gambar) secara non-linear. Konten dapat diakses melalui hyperlink yang tertanam dalam setiap dokumen, memfasilitasi upaya peserta didik untuk mengakses dan memanipulasi informasi yang relevan (Jonassen, 1996). Temuan paling jelas yang muncul dari penelitian tentang hypermedia adalah beberapa representasi topik kompleks mungkin bermanfaat bagi pelajar, memungkinkan mereka untuk mengakses, mengubah, menyimpan, dan mengunjungi kembali informasi dengan cara yang mudah (Jacobson & Archodidou, 2000). Namun, representasi cara yang dilakukan ini dirancang dan disampaikan kepada peserta didik sering bermasalah. Peserta didik memiliki perhatian terbatas sumber daya yang dapat dialokasikan untuk mengasimilasi dan menyimpan informasi, dan representasi yang dirancang dengan buruk sering menyebabkan beban kognitif (Baddeley, 2001; Mayer & Moreno, 2003). Selanjutnya, pengetahuan peserta didik sebelumnya tentang topik atau tugas mungkin tidak cukup untuk memungkinkan mereka menavigasi konten secara efektif, sehingga disorientasi kognitif karena sejumlah besar materi pelajaran yang berpotensi tidak relevan atau tangensial (Azevedo & Feyzi-Behnagh, 2011; Lajoie, 2014; Niederhauser, Reynolds, Salmen, & Skolmoski, 2000).

Dari beberapa studi penelitian tentang *Self-Regulated Learning* (SRL) pada pelajaran sejarah. Diperoleh kesimpulan bahwa siswa yang merencanakan upaya mereka dengan menetapkan tujuan dan menyempurnakannya menjadi sub-tujuan memperoleh skor yang lebih tinggi dalam pengetahuan deklaratif tentang topik sejarah pada akhir sesi pembelajaran. Dengan kata lain, para siswa ini lebih baik dapat mengingat informasi faktual yang benar mengenai acara yang sedang diperiksa karena mereka menetapkan tujuan selama belajar. Efek kecil tetapi tidak signifikan secara statistik juga diamati sehubungan dengan konseptual

peserta didik memahami dan menggunakan keterampilan berpikir historis saat menulis esai. Sedangkan penelitian yang luas telah menunjukkan bahwa kemampuan untuk membuat kesimpulan dan menguraikan informasi dengan mengaktifkan sebelumnya pengetahuan diperlukan untuk meningkatkan pembelajaran tentang topik sains (lihat Greene & Azevedo, 2007).

Hasil ini signifikan dalam setidaknya dalam dua hal utama. *Pertama*, siswa akan mendapat manfaat dari perancah ketika mereka menargetkan sebuah kegiatan dan menetapkan tujuan terlebih dahulu. Hal tersebut mendukung mereka untuk menyatakan dan mengembalikan tujuan selama pembelajaran dan penyelesaian tugas. *Kedua*, siswa mungkin memerlukan pelatihan ekstensif tentang penggunaan strategi pembelajaran, khususnya proses elaboratif yang memungkinkan siswa untuk mengontrol pembelajaran mereka. Kedua hasil ini mendukung kami kesimpulan sebelumnya bahwa siswa harus didukung dalam keterampilan perencanaan mereka sambil belajar dari lingkungan hypermedia.

Beberapa studi yang mendukung gagasan bahwa lingkungan berbasis hypermedia adaptif harus *scaffold*, yaitu memberikan sejumlah besar bantuan kepada peserta didik selama tahap-tahap awal pembelajaran kemudian peserta didik tersebut mengambil alih tanggung jawab yang semakin besar segera setelah ia dapat melakukannya. Bantuan tersebut dapat berupa petunjuk, peringatan, dorongan, menguraikan masalah kedalam langkah-langkah pembelajaran, memberikan contoh ataupun yang lain sehingga memungkinkan siswa tumbuh mandiri.

Para peneliti telah mencatat pentingnya karakteristik demografis (mis., tingkat sekolah menengah vs perguruan tinggi) serta domain (mis., sejarah vs. sains) sebagai prediktor proses *Self-Regulated Learning* (SRL). Secara khusus, siswa yang kurang berpengalaman dalam sejarah membutuhkan perancah yang mendukung mereka dalam menetapkan tujuan dan menggunakan strategi yang efektif untuk membuat pengertian melalui informasi dalam melakukan navigasi melalui hypermedia. Desain perancah juga harus peka terhadap domain yang sedang diperiksa. Strategi pembelajaran yang khusus untuk suatu daerah mungkin kurang dimanfaatkan oleh siswa yang kurang berpengalaman karena kekurangan mereka pengetahuan domain. Sementara banyak proses *Self-Regulated Learning* (SRL) dapat ditransfer di seluruh domain, keefektifan spesifik strategi belajar juga dapat bervariasi tergantung pada apakah siswa belajar tentang sejarah atau topik sains. Selanjutnya, permasalahan untuk menumbuhkan proses *Self-Regulated Learning* (SRL) berbasis disiplin pada siswa akan di bahas lebih lanjut dalam konteks lingkungan bimbingan belajar yang cerdas.

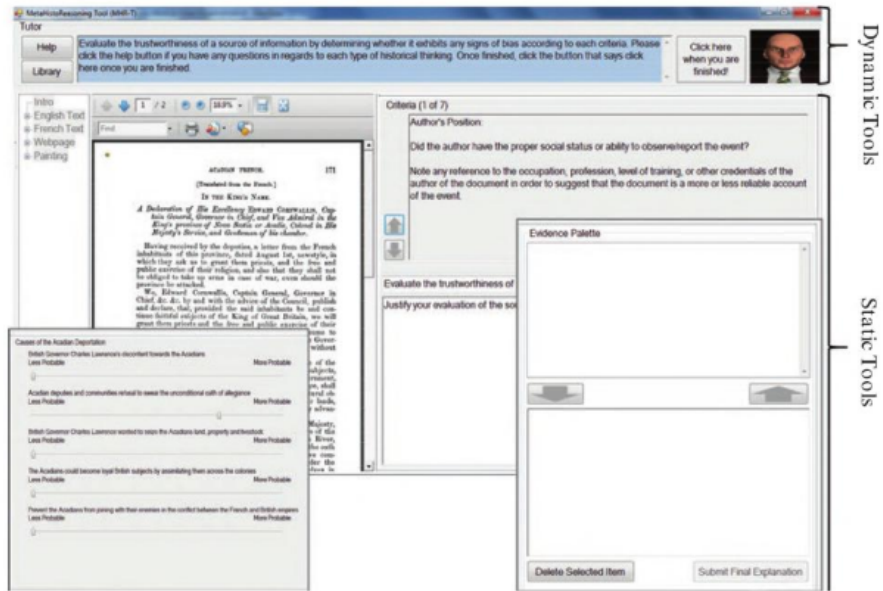
H. Belajar Mandiri dengan *Intelligent Tutoring Systems*

Intelligent Tutoring Systems didefinisikan sebagai semua jenis teknologi yang menyesuaikan diri dengan kebutuhan spesifik pelajar yang berbeda (Anderson, Boyle, Corbett, & Lewis, 1990; Greer & McCalla, 1994; Self, 1999). Adaptif kemampuan sistem tersebut didasarkan pada model dan penilaian keterampilan, emosi, dan faktor-faktor lain yang memediasi pembelajaran dan kinerja (Desmarais & Baker, 2012; Pavlik, Brawner, Olney, & Mitrovic, 2013). Shute dan Zapata-Rivera (2012) menyebutkan fitur utama dari *Intelligent Tutoring Systems* sebagai berikut:

1. Kemampuan untuk menangkap informasi tentang peserta didik menggunakan banyak sumber data
2. Waktu nyata analisis data untuk membuat kesimpulan tentang kemajuan peserta didik
3. Pemilihan instruksional yang paling cocok konten atau strategi untuk mendukung pelajar
4. Pengiriman instruksi melalui antarmuka sistem.

Dengan demikian, sistem bimbingan belajar dapat memilih untuk mengurutkan urutan tugas yang harus dilakukan oleh peserta didik atau mungkin penekanan penyelesaian tugas melalui petunjuk-petunjuk, dan umpan balik (VanLehn, 2006).

MetaHistoReasoning tool (MHRt) dirancang untuk mendukung siswa dalam memantau dan mengendalikan pembelajaran mereka sendiri saat melakukan penyelidikan tentang penyebab peristiwa sejarah (Poitras, 2015).



Gambar. Halaman muka dari modul pertanyaan

Alat statis yang tertanam dalam modul dirancang untuk mendukung peserta didik dalam menggunakan ketrampilan tertentu. Video instruksional tersedia untuk pelajar berfungsi menjelaskan bagaimana menggunakan setiap ketrampilan dalam konteks modul. Alat anotasi memungkinkan pelajar untuk menulis catatan dan memilih litsbox yang dibatasi untuk memfasilitasi ketrampilan berikut: mengevaluasi kredibilitas sumber, mengumpulkan, menguatkan, dan mengkontekstualisasikan bukti. Perpustakaan digital memungkinkan pelajar untuk menggunakan berbagai konsep subatantif yang berkaitan dengan periode waktu, termasuk tokoh-tokoh sejarah yang relevan (misalnya Gubernur Charles Lawrence), konteks social dan politik yang lebih luas.

Investigasi selanjutnya ke sebab-sebab acara mengharuskan siswa untuk menetapkan tujuan, memantau kemajuan mereka, dan menggunakan strategi berbasis disiplin untuk merumuskan penjelasan mereka sendiri berdasarkan informasi yang diperoleh dari sumber primer dan sekunder. *MetaHistoReasoning tool* (MHRt) sebagai sistem modular, dimana modul pertama diselesaikan oleh siswa yang dirancang untuk mendukung perolehan keterampilan (yaitu, Modul Pelatihan), sedangkan yang berikutnya memungkinkan mereka untuk berlatih dan sempurnakan keterampilan ini (mis., Modul Pertanyaan).

Poitras dan Lajoie (2014) meminta siswa sarjana untuk belajar dengan *MetaHistoReasoning tool* (MHRt), mereka memeriksa jejak jejak interaksi pengguna serta tindakan pra-tes pengetahuan domain dan tindakan pasca-tes pengetahuan topik dan keterampilan berpikir sejarah. Sehubungan dengan survei pra-tes, siswa tidak terbiasa dengan praktik-praktik sejarah secara umum dan tidak tahu banyak tentang topik yang sedang

diselidiki (mis., warga Kanada Deportasi). Pemeriksaan penilaian pengetahuan topik menunjukkan siswa cukup mampu mengakui pernyataan dan kesimpulan yang diambil dari dokumen sumber. Analisis paling sedikit dan paling banyak esai rumit yang ditulis oleh para siswa juga menyarankan berbagai kemampuan dalam menerapkan pemikiran sejarah keterampilan. Di satu sisi, esai tertulis mendukung klaim bahwa deportasi disebabkan oleh penolakan orang-orang Acadia untuk bersumpah demi kesetiaan berdasarkan bukti yang dikumpulkan dari sejarah dokumen. Di sisi lain, esai yang paling rumit juga menunjukkan kenetralan orang-orang Acadia di dunia konflik dengan pemerintah Inggris, merujuk pada kutipan khusus yang diambil dari sumber utama dan pertanyaan keadaan Gubernur Charles Lawrence sebagai saksi karena untuk mendapatkan persetujuan dewan anggota. Temuan ini menyarankan siswa dapat mendaftarkan keterampilan berpikir historis seperti sumber dan mengumpulkan bukti untuk mendukung penyebab tunggal atau ganda sementara merumuskan penjelasan.

Dalam Modul Penyelidikan, siswa diharapkan untuk berlatih dan memperbaiki keterampilan berpikir tentang sejarah. Serangkaian aturan keputusan diterapkan ke jejak data log perilaku pelajar untuk mendeteksi aktivitas penetapan tujuan siswa dan penggunaan strategi saat melakukan penyelidikan tentang penyebab peristiwa sejarah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa melakukan rata-rata hanya dua jalur penyelidikan, di mana penjelasan dirumuskan dan direvisi berdasarkan informasi yang ditemukan oleh siswa sambil menganalisis sumber sejarah. Pemeriksaan tujuan yang ditetapkan oleh siswa saat melakukan pertanyaan menyarankan bahwa mereka paling sering mengkonfirmasi kemungkinan penyebab kejadian yang diselidiki, daripada menimbang penyebab alternatif atau menyangkal argumen balasan. Selanjutnya, strategi yang digunakan oleh siswa untuk membangun argumen mereka juga menunjukkan beberapa bidang untuk perbaikan di masa depan, terutama kebutuhan untuk menguraikan atau menjelaskan secara lengkap informasi yang digunakan sebagai bukti, serta kebutuhan untuk menjelaskan alasan mereka.

Temuan ini menunjukkan bahwa *Intelligent Tutoring Systems* yang secara adaptif harus mempertimbangkan proses *Self-Regulated Learning* (SRL) memberi motivasi siswa serta kondisi tugas ketika membantu siswa untuk menggunakan strategi pembelajaran dalam mengejar tujuan. Siswa hanya mengejar sejumlah pertanyaan ke dalam topik dan memilih untuk menyelesaikan pada kemungkinan besar penjelasan untuk peristiwa yang diselidiki, apakah karena kurangnya waktu, jumlah bukti yang tersedia, atau minat rendah pada topik. Proses semacam itu mencegah siswa membangun basis pembuktian yang solid; karena itu saran mungkin diperlukan untuk mendukung siswa dalam menjelaskan lebih lanjut potongan-

potongan bukti dan argument mereka. Tantangannya adalah merancang sebuah perancah yang secara efisien dapat mendukung siswa dalam memperoleh, berlatih, dan menyempurnakan penggunaan strategi pembelajaran ini, sementara pada saat yang sama memungkinkan mereka untuk menetapkan tujuan yang bermakna untuk dipelajari tentang berbagai topik menarik. Bagian berikut dari bab ini menguraikan lebih lanjut tentang rekomendasi untuk penelitian masa depan dan implikasi terhadap pendidikan.

I. Arah Penelitian Masa Depan

Temuan ini memiliki implikasi yang signifikan untuk memahami dan mendukung proses-proses *Self-Regulated Learning* (SRL) dengan *Technology-Rich Learning Environments* (TREs) di bidang pendidikan sosial. Ruang lingkup bab ini terbatas pada penelitian empiris yang mengandalkan langkah-langkah proses untuk menangkap penyebaran proses *Self-Regulated Learning* (SRL) selama pembelajaran dan penyelesaian tugas. Khususnya, berpikir tentang perangkat yang digunakan untuk menilai verbalisasi peserta didik dari proses pemikiran mereka sendiri, yang memberikan dasar bagi para peneliti untuk menyimpulkan timbulnya keadaan kognitif, metakognitif, perilaku, dan afektif yang menjadi ciri SRL (Greene et al., 2018 / volume ini).

Melacak log data perilaku pelajar juga diamati digunakan sebagai indikator proses SRL, karena mereka mungkin informatif tentang bagaimana proses SRL dibuka selama belajar (Bernacki, 2018 / volume ini). Pendekatan yang lebih sistematis terhadap data ini akan mengidentifikasi bagaimana peristiwa terdeteksi melalui masing-masing metode ini serupa atau berbeda, dan apakah data menyediakan alasan umum untuk mendukung klaim teoritis.

Salah satu asumsi paling penting yang mendasari desain perancah dalam TREs adalah apakah proses SRL bisa didukung secara eksternal oleh tutor manusia atau buatan, serta alat dan representasi yang terukur. Kami menggunakan istilah *scalable* untuk merujuk pada perancah yang tertanam dalam TREs yang mendukung proses SRL saat mengambil menjadi topik akun, domain, dan / atau pertimbangan lingkungan begitu pelajar menjadi lebih kompeten. Peserta didik dihipotesiskan untuk semakin menginternalisasi proses-proses SRL, menuntun mereka untuk menjadi lebih mandiri dan cakap dalam pembelajaran masa depan mereka sendiri. Solusi perancah *scalable* memungkinkan TREs untuk mengadaptasi pengiriman konten instruksional, petunjuk, dan materi tergantung pada topik yang dipelajari

oleh peserta didik, domain sedang diselidiki, atau perancah lain yang tersedia di lingkungan belajar.

Penelitian tentang kekhususan domain SRL masih dalam tahap awal, tetapi menimbulkan pertanyaan penting tentang kelayakan merancang solusi perancah scalable di TREs, dan tantangan yang terlibat dalam mereplikasi penelitian untuk mengevaluasi efektivitasnya dalam menumbuhkan SRL. Misalnya, kotak teks yang dirancang untuk mendukung siswa dalam membuat kesimpulan dapat disediakan dalam kondisi eksperimental khusus (mis., kelompok siswa yang ditentukan sebelumnya dengan akses ke berbagai hypermedia, halaman), sambil mencatat konten tertulis untuk analisis lebih lanjut. Penelitian dan platform pelatihan yang memfasilitasi akses ke kumpulan data ini, plug-in antarmuka, basis data konten hypermedia, dan catatan log standar berdiri untuk meningkatkan kelayakan percobaan kelompok-acak terkait-domain perbedaan dalam SRL (Greene et al., 2015), serta skalabilitas model dan perancah yang tertanam dalam system antarmuka (Poitras & Lajoie, 2014). Masalah ini terkait dengan dampak yang lebih luas dari bagaimana temuan ini diterjemahkan desain alat yang ditingkatkan yang mendorong proses SRL paling efektif dalam tugas dan domain tertentu, dan bagaimana cara membuat mereka tersedia secara luas untuk komunitas akademik dan pendidikan tepat waktu.

J. Implikasi untuk Praktek Pendidikan

Temuan yang diperoleh dalam studi empiris terbaru pada SRL memiliki beberapa pertimbangan praktis untuk studi sosial pendidikan. Siswa memiliki kesempatan untuk berlatih bagaimana mengatur aspek-aspek tertentu dari pembelajaran mereka sendiri ketika itu diperlukan untuk melakukan tugas seperti menyelesaikan masalah atau menjawab pertanyaan. Guru dapat bertanya pada kelompok siswa untuk menyelidiki pertanyaan dan melaporkan temuan mereka ke seluruh kelas. Sifat terbuka ini tugas menuntut siswa bekerja sama dalam hal menetapkan tujuan bersama, menggunakan strategi, dan memantau kemajuan mereka sambil membuat memasukan informasi yang diperoleh dari kumpulan dokumen online pada tema yang relevan.

Seperti dicatat oleh Greene et al. (2015), penekanan harus diberikan pada siswa untuk menetapkan tujuan dan memantau kemajuan mereka melalui representasi eksternal dari kegiatan tersebut. Ini juga memberikan peluang bagi siswa untuk terlibat dalam praktik berbasis disiplin sambil mengatur pembelajaran mereka sendiri.

Seperti yang dibuktikan dalam literatur empiris, perangkat lunak dapat berfungsi sebagai alat metakognitif dengan menciptakan representasi eksternal yang menyusun proses berpikir dengan cara yang mempromosikan pembelajaran dan kinerja tugas (Poitras & Lajoie, 2014). Sebagai kesimpulan, para peneliti dapat mengandalkan TREs sebagai platform penelitian dan pelatihan untuk model SRL sesuai dengan praktik berbasis disiplin. Dalam studi sosial, pelajar memantau dan mengendalikan mereka pemahaman yang muncul tentang peristiwa sejarah saat membaca (Poitras & Lajoie, 2013). Selain itu, bukti menunjukkan bahwa proses SRL yang memediasi pembelajaran yang sukses mungkin berbeda lintas disiplin ilmu, seperti studi sosial dan ilmu pengetahuan. Temuan ini menimbulkan pertanyaan menarik tentang sifat keterampilan SRL dan tingkat transferabilitasnya di seluruh domain, tugas, dan peran pengetahuan sebelumnya tentang praktik berbasis disiplin. Infrastruktur penelitian dapat memfasilitasi pekerjaan di bidang ini, meningkatkan kemungkinan solusi pembelajaran yang dipersonalisasi yang menerapkan model dan perancah scalable untuk menumbuhkan SRL di dalamnya dan lintas disiplin akademik.