

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia, pendidikan telah menjadi kebutuhan primer bagi manusia. Menurut Ashadi dan Suhaeb (2020:46), belajar merupakan proses seseorang untuk dapat mengetahui, memahami, dan dapat melakukan dari hal yang tadinya belum diketahui, dipahami dan tidak dapat dilakukan.

Proses belajar yang kurang maksimal dapat menyebabkan hasil belajar yang kurang maksimal. Hal ini dikarenakan hasil belajar saat ini merupakan tolak ukur keberhasilan mahasiswa selama melakukan perkuliahan. Pernyataan ini senada dengan pandangan menurut Mediawati (2020) yaitu, mutu pendidikan pada saat ini menggunakan hasil belajar sebagai ukuran untuk menunjukkan keberhasilannya, ini berarti berhasil tidaknya proses belajar dapat ditentukan dari tinggi rendahnya hasil belajar mahasiswa.

Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan sengaja untuk mendapatkan suatu konsep dan pemahaman atau pengetahuan yang baru, sehingga memungkinkan terjadinya perubahan perilaku yang baik dalam berpikir, merasa maupun bertindak. Kebiasaan belajar seseorang juga menentukan bagaimana orang tersebut dapat berhasil dalam melakukan pembelajaran.

Menurut Whittherington (dalam Djaali, 2012) mengatakan bahwa kebiasaan merupakan cara bertindak yang dilakukan secara berkelanjutan yang pada akhirnya menjadi hal yang dilakukan dengan sendirinya baik secara sadar maupun tidak sadar. Sehingga jika dikaitkan dengan belajar maka kebiasaan

merupakan suatu kegiatan yang diperoleh melalui belajar atau membentuk tingkah laku baru untuk belajar secara kognitif dimana kegiatan itu dilakukan secara berulang-ulang.

Kebiasaan belajar juga dapat diartikan sebagai cara atau teknik yang ada pada diri siswa saat menerima pelajaran, membaca buku, mengerjakan tugas dan pengaturan waktu untuk menyelesaikan kegiatan. Kebiasaan belajar berhubungan positif dengan prestasi belajar, yaitu semakin baik kebiasaan belajar mahasiswa akan semakin baik nilai hasil belajarnya.

Menurut Rachmawati (2017) kemajuan teknologi saat ini sangat berkembang pesat, yang ditandai dengan munculnya berbagai macam alat-alat elektronik salah satunya adalah *gadget*. *Gadget* merupakan suatu barang atau alat canggih yang didalamnya telah dilengkapi dengan suatu aplikasi yang dapat mempermudah *gadget* tersebut untuk terhubung ke internet. *Gadget* juga telah dilengkapi dengan berbagai macam aplikasi lainnya misalnya kamera, telepon, sms, *bluetooth*, *game*, *mp3*, *internet* dan *Wifi*. Winarno (2018) menyatakan *gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Fitur-fitur umum pada *gadget* adalah, internet, kamera, *video call*, telepon, *email*, sms, *bluetooth*, *wifi*, *game*, *Mp3* dan lain-lain.

Menurut Hang et al (2010) menunjukkan bahwa penggunaan internet dan teknologi multimedia mampu merombak cara penyampaian pengetahuan dan dapat

menjadi alternatif pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas. Pelaksanaan pembelajaran dewasa ini membutuhkan adanya fasilitas sebagai penunjang, yaitu seperti *smartphone*, laptop, ataupun *tablet*. Namun pada kenyataannya banyak hal negatif yang didapatkan dari penggunaan *gadget* dalam pembelajaran.

Menurut Safitri (2019) dampak negatif Penggunaan *gadget* dalam lingkungan pembelajaran (1) pengguna terkadang mengangkat telpon ketika sedang dalam pembelajaran; (2) Konsentrasi belajar bisa menurun karena lebih tertarik pada *gadget* dari pada belajar; (3) *Gadget* Bisa disalah gunakan pada saat ujian; (4) *gadget* bisa digunakan sebagai sarana untuk mengirimkan gambar yang tidak pantas untuk dilihat; (5) Pengeluaran bertambah. Jika penggunaan *gadget* hanya untuk gengsi semata.pengeluaran lainnya yaitu dalam membeli kuota internet; (6) *Gadget* bisa digunakan sebagai media untuk meneror dan *cyberbullying*. Dari beberapa hal tersebut memungkinkan akan terjadi hal yang sama kepada mahasiswa dalam pembelajaran dengan penggunaan *gadget* walaupun diberikan kemudahan untuk mengakses materi pembelajaran dari *gadget* namun dampak negatif seperti yang dipaparkan diatas dimana penggunann *gadget* dapat menurunkan konsentrasi dan ketajaman berfikir mahasiswa dikarenakan semua kemudahan dalam fitur – fitur yang ditawarkan oleh gadget hal ini dapat berpengaruh kepada rendahnya prestasi belajar yang didapatkan mahasiswa.

Kebiasaan belajar menurut Djali (2012: 127), merupakan faktor yang penting dalam proses belajar, sebagian hasil belajar dapat dilihat dari kebiasaan belajar. Kebiasaan belajar bukanlah bakat alamiah atau pembawaan lahir yang dimiliki mahasiswa sejak kecil. Menurut Sudjana (2010: 173) kebiasaan mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran atau perkuliahan banyak bergantung

pada kebiasaan belajar yang teratur dan berkesinambungan. Mahasiswa dikatakan memiliki kebiasaan belajar yang baik, jika mahasiswa tersebut mempunyai cara – cara belajar yang baik, dengan begitu semakin tinggi penguasaan dan pemahaman materi yang dimiliki oleh mahasiswa, maka semakin tinggi hasil belajar yang didapatkan oleh mahasiswa itu sendiri.

Dari banyaknya faktor-faktor yang dipermasalahkan diatas didapatkan masalah dimana seringkali mahasiswa hanya belajar pada saat akan ada quis atau ujian saja, sehingga terkadang hasilnya jauh dari yang diharapkan, bahkan pelajaran yang dipelajari dalam waktu semalam akan kurang bertahan dalam ingatan dibandingkan jika dipelajari dengan lebih sering dan bertahap. Untuk menghadapi persoalan tersebut, penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari mahasiswa pun juga berdampak pada kebiasaan belajar mahasiswa dimana banyaknya mahasiswa yang aktif menggunakan *gadget* sebagai media hiburan baik game maupun media sosial dan dengan diberikannya kemudahan untuk mengakses materi dan bahan perkuliahan membuat mahasiswa lalai dalam belajar yang mana hal tersebut berdampak pada prestasi belajar mahasiswa. Maka dari itu kebiasaan belajar mahasiswa perlu dikembangkan sedikit demi sedikit demi tercapainya hasil belajar yang optimal. Peneliti menggunakan hasil belajar dalam penelitian ini dikarenakan peneliti ingin mengetahui hasil belajar mahasiswa pendidikan ekonomi setelah mereka melakukan kebiasaan mereka dalam belajar dan setelah digunakannya *gadget* dalam pembelajaran mereka.

Untuk mencari permasalahan yang terkait variabel penelitian ini, maka peneliti melakukan observasi awal kepada mahasiswa program studi pendidikan

ekonomi angkatan 2018, observasi ini dilakukan dengan menggunakan media *google form* yang diberikan kepada 35 mahasiswa dan didapatkan hasil sebagai Berikut:

Tabel 1.1: hasil observasi awal

NO	PERTANYAAN	YA	TIDAK
1	Dalam perkuliahan saya tepat waktu, memperhatikan dan ikut serta dalam diskusi	88,6%	11,4%
2	Saat diluar jam pelajaran,saya selalu membaca buku serta mengulangi kembali materi perkuliahan yang tadi dipelajari	34,3%	65,7%
3	Saya memanfaatkan <i>gadget</i> untuk mencari informasi seputar perkuliahan untuk menambah wawasan saya	97,1%	2,9%
4	Saya memanfaatkan <i>gadget</i> sebagai hiburan dan gaya hidup ketimbang untuk mencari informasi tentang perkuliahan	48,6%	51,4%
5	Dengan kebiasaan belajar yang saya lakukan saya mendapatkan IPK 3,75 sampai 4,00	34,29%	65,71%

Sumber: data olahan mahasiswa.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan kepada mahasiswa pendidikan ekonomi angkatan 2018, maka didapatkan hasil yaitu mahasiswa pendidikan ekonomi 2018 dalam mengikuti perkuliahan tepat waktu, memperhatikan dan ikut serta dalam diskusi sebesar 88,6%, mahasiswa pendidikan ekonomi angkatan 2018 tidak mengulangi kembali perkuliahan yang telah mereka lakukan sebanyak 65,7%, mahasiswa pendidikan ekonomi angkatan 2018 memanfaatkan dengan maksimal *gadget* sebagai alat pencari informasi dan penambah wawasan sebanyak 97,1%, mahasiswa pendidikan ekonomi yang

memanfaatkan gadget sebagai hiburan dan gaya hidup saja sebanyak 48,6%, dan mahasiswa yang mendapatkan IPK 3,75 – 4,00 sebanyak 34,29%.

Berdasarkan uraian diatas dan didukung oleh data persentase pada tabel 1.1, maka peneliti terdorong untuk mengangkat masalah ini dikarenakan pada data observasi tersebut terlihat bahwa mahasiswa pendidikan ekonomi memiliki kebiasaan belajar yang mana mereka mengikuti perkuliahan namun tidak mengulangi kembali atau mempelajari kembali materi yang dipelajari di luar jam perkuliahan membuat pemahaman akan materi pada mahasiswa melemah dan dengan penggunaan *gadget* sebagai alat penambah informasi dan wawasan memberikan mahasiswa kemudahan dalam mengakses materi dan intensitas penggunaan gadget sebagai hiburan dan gaya hidup membuat mahasiswa menjadi kurang dalam hal memantapkan pembelajaran hal ini berdampak pada prestasi berupa IPK yang didapatkan oleh mahasiswa pendidikan ekonomi angkatan 2018. Mahasiswa pendidikan ekonomi angkatan 2018 seharusnya mendapatkan IPK 3,75 – 4,00 jika dilihat dari data observasi awal yang dilakukan dimana rata – rata IPK mahasiswa pendidikan ekonomi angkatan 2018 yang berada di 3,65 akan tetapi data yang ditemukan dilapangan sendiri menunjukan bahwa mahasiswa pendidikan ekonomi angkatan 2018 dengan IPK 3,75 – 4,00 terdapat 12 mahasiswa, 6 mahasiswa mendapatkan IPK dengan rata - rata, dan mahasiswa dengan IPK dibawah rata – rata terdapat 17 mahasiswa.

Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti tertarik mengambil judul penelitian **“Pengaruh Kebiasaan Belajar dan Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Angkatan 2018”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakan yang telah diuraikan diatas, maka didapatkan indentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Mahasiswa pendidikan ekonomi angkatan 2018 masih banyak yang tidak mengulangi kembali materi perkuliahan yang telah dilaksanakan
2. Dengan pemanfaatan gadget sebagai sarana informasi dan penambah wawasan membuat mahasiswa cenderung tumpul dalam berfikir yang mana itu berpengaruh terhadap IPK mahasiswa.
3. Banyaknya mahasiswa yang mendapatkan ipk kurang dari 3,75.

1.3 Batasan Masalah

Agar permasalahan ini dapat terarah maka peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti yaitu;

1. Kebiasaan belajar yang dimaksud adalah kebiasaan yang mereka lakukan dalam belajar baik di jam perkuliahan maupun diluar jam perkuliahan.
2. Penggunaan *gadget* sebagai alat bantu dalam perkuliahan.
3. Hasil belajar yang dimaksud adalah IPK mahasiswa pendidikan ekonomi angkatan 2018.

1.4 Rumusan masalah

Masalah yang ingin peneliti selesaikan dalam penelitian ini yaitu;

1. Apakah terdapat pengaruh kebiasaan belajar terhadap hasil belajar?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar?
3. Apakah terdapat pengaruh kebiasaan belajar dan penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan peneliti melakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui

1. Mengetahui pengaruh kebiasaan belajar terhadap hasil belajar.
2. Mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar.
3. Mengetahui pengaruh kebiasaan belajar dan penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar.

1.6 Manfaat penelitian

1. Manfaat teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan mampu menjadi tinjauan Pustaka dan penelitian lebih lanjut tentang pengaruh kebiasaan belajar dan penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar mahasiswa pendidikan ekonomi angkatan 2018.

2. Manfaat praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini bagi peneliti, mahasiswa, satuan pendidikan dan masyarakat secara umum diharapkan penelitian ini dapat menjadi pedoman sebagai tolak ukur kebiasaan belajar yang baik.

1.7 Definisi konseptual

1. Hasil belajar

Hasil belajar adalah penguasaan berupa ilmu pengetahuan dan keterampilan yang di kembangkan melalui mata pelajaran yang biasanya ditunjukkan dengan berupa angka atau nilai. Hasil belajar yang di teliti dalam penelitian ini yaitu hasil belajar kognitif berupa nilai IPK terakhir/ terbaru mahasiswa pendidikan ekonomi angkatan 2018.

2. Kebiasaan Belajar

Kebiasaan belajar adalah perilaku belajar yang terbentuk pada diri mahasiswa bersamaan dengan proses belajar yang dilakukan mahasiswa secara terus menerus dan bukan bakat yang telah dimiliki sejak kecil. Indikator- indikator dalam kebiasaan belajar adalah (1) Kebiasaan dalam mengikuti pembelajaran, (2) Kebiasaan dalam memantapkan pembelajaran, (3) Kebiasaan dalam membaca buku, (4) Kebiasaan dalam mengikuti ujian.

3. Penggunaan *gadget*

Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki berbagai fungsi khusus. Indikator dari penggunaan *gadget* terdiri dari 1) mengetahui fungsi dan aplikasi dalam *gadget*, 2) mampu mengoperasikan *gadget*, 3) memanfaatkan fungsi dan aplikasi dalam *gadget*, 4) frekuensi penggunaan *gadget*

1.8 Definisi Operasional

1. Hasil belajar

Hasil belajar mahasiswa yang diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif yaitu berupa nilai IPK mahasiswa pendidikan ekonomi angkatan 2018.

2. Kebiasaan belajar

Kebiasaan belajar mahasiswa pendidikan ekonomi angkatan 2018, diukur menggunakan angket yang diberikan melalui *google form* yang terdiri dari beberapa pernyataan berdasarkan indikator kebiasaan belajar seperti: 1) Kebiasaan dalam mengikuti pembelajaran, 2) Kebiasaan dalam memantapkan pembelajaran, 3) Kebiasaan dalam membaca buku, 4) Kebiasaan dalam mengikuti ujian. Melalui angket tersebut responden diberikan 4 pilihan jawaban yaitu, SS= Sangat setuju, S= Setuju, KS= Kurang setuju, dan TS = Tidak setuju.

3. Penggunaan *gadget*

1. Penggunaan *gadget* dalam penelitian ini diukur menggunakan angket yang diberikan melalui *google form* dengan beberapa pernyataan berdasarkan indikator penggunaan *gadget* seperti: 1) Mengetahui fungsi dan aplikasi pada *gadget*, 2) Mampu mengoperasikan *gadget*, 3) Memanfaatkan fungsi dan aplikasi yang ada pada *gadget*, 4) Frekuensi penggunaan *gadget*. Melalui angket tersebut responden diberikan 4 pilihan jawaban yaitu, SS= Sangat setuju, S= Setuju, KS= Kurang setuju, dan TS = Tidak setuju.