

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang sangat pesat telah membawa perubahan di berbagai bidang kehidupan, utamanya pendidikan. Revolusi industri 4.0 pula telah memengaruhi banyak bidang, termasuk bidang pendidikan. Dampak tersebut dapat dilihat dari adanya pergeseran sistem dalam dunia pendidikan pada abad 21 yang sudah berjalan dua dekade ini. Penggunaan *Information and Communication Technology* (ICT) dalam dunia pendidikan meliputi pemakaian untuk mendukung proses pembelajaran dan sebagai obyek pembelajaran itu sendiri, memperlancar manajemen keuangan atau administrasi di perguruan tinggi, (Sriwindono & Tumiwa, 2016). Persaingan yang semakin ketat dalam dunia kerja, menuntut adanya peningkatan kompetensi mahasiswa.

Pendidikan sebagai suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang masing-masing saling berkaitan satu sama lainnya, untuk mencapai keberhasilan pendidikan, sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah diprogramkan. Pendidikan merupakan masalah yang tidak dapat dilepaskan dari kehidupan manusia, baik kehidupan keluarga, masyarakat, bangsa dan Negara. Oleh karena itu pemerintah terus melanjutkan perkembangan pendidikan sampai ke pelosok tanah air yang bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam kondisi tersebut, pembaruan di bidang pendidikan dan pembelajaran perlu secara terus menerus dilakukan guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Dalam rangka menghadapi perkembangan era revolusi 4.0 yang erat kaitannya dengan digitalisasi, maka perlu adanya peningkatan kualitas manusia agar mampu mengimbangi perubahan yang terjadi. Salah satu cara untuk mengimbangi perubahan tersebut adalah diperlukannya kompetensi digital sebagai bekal yang mesti dimiliki oleh setiap individu sehingga mahasiswa pun perlu memiliki kompetensi digital. Kompetensi digital saja tidak akan mencukupi dalam menjawab tantangan pada era pendidikan 4.0, diperlukan peningkatan empat kompetensi yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, salah satunya adalah kompetensi kepribadian. Dengan adanya penguasaan kompetensi digital dan kompetensi kepribadian ini diharapkan dapat berkolaborasi dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang kreatif, partisipatif, beragam, menyeluruh, serta menyenangkan dengan tetap menanamkan nilai karakter, moral, dan keteladanan.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Resti Septikasari & Rendy (2018), kompetensi digital yang harus dimiliki mahasiswa tidak terlepas dari tuntutan kecakapan abad 21. Mahasiswa dituntut untuk memiliki keterampilan abad 21 atau biasa disebut dengan 4C yakni *creative thinking* (berpikir kreatif), *critical thinking and problem solving* (berpikir kritis dan pemecahan masalah), *communication* (berkomunikasi), dan *collaboration* (berkolaborasi). Kelimpahan informasi pada era digital saat ini, mengharuskan mahasiswa mampu memilih sumber dan informasi yang relevan dan berkualitas, serta mampu menilai sumber informasi secara objektif, reliabel dan mutakhir. Kemampuan tersebut merupakan salah satu kemampuan

fundamental pada pembelajaran abad 21 yakni keterampilan berpikir kritis. Keterampilan tersebut mencakup performa mahasiswa terhadap kemampuan menganalisis, mengakses, mensintesis, memeriksa, menafsirkan, dan mengevaluasi bukti informasi.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Heriyanto (2018) mengatakan bahwa terdapat perkembangan kompetensi digital yang belum diimbangi dengan kemampuan mengolah informasi, baik dalam menyaring informasi yang diterima atau yang dibagikan. Informasi yang diperoleh melalui media digital langsung saja diterima tanpa melalui analisis mendalam terhadap konten dan kebenaran informasi, dan juga masih rendahnya pemahaman siswa terhadap penggunaan internet dan media digital. Ketergantungan mahasiswa dalam penggunaan internet tanpa diimbangi dengan kemampuan mengolah informasi yang baik tentunya akan menimbulkan berbagai hal negatif seperti ketidakvalidan informasi yang diterima sehingga informasi yang diperoleh adalah informasi yang salah atau keliru.

Di era digitalisasi saat ini, faktor Sumber Daya Manusia (SDM) merupakan masalah utama yang dapat mempengaruhi seluruh sektor kehidupan, hal ini disebabkan perkembangan cukup pesat terhadap teknologi yang mengharuskan manusia untuk terus *update* mengenai *trend* yang ada serta penguasaan kompetensi digital untuk bertahan dan mampu bersaing dalam dunia pendidikan. Peranan teknologi dalam hal ini untuk mempermudah koordinasi dan penyampaian informasi agar dapat diterima dengan mudah oleh individu lain. Permasalahan yang timbul

dapat diatasi jika SDM yang bersangkutan mempunyai kompetensi digital untuk menggunakan teknologi yang sudah ada, tanpa adanya kompetensi digital yang dibutuhkan, maka akan terjadi banyak masalah yang timbul di dalam instansi atau organisasi itu sendiri, dengan adanya dampak daya saing antar SDM lain. Memaksimalkan kompetensi digital akan membuat mahasiswa menjadi efisien dalam bergerak dibidang apapun. Hal ini disebabkan karena era digital tidak lepas dari pengaruh teknologi dan akan mempermudah SDM tersebut dalam berbagai bidang terlebih terhadap performa akademik yang dimediasi oleh kelincahan belajar ataupun dapat juga digunakan sebagai nilai penting jika SDM tersebut ingin mendapatkan performa atau prestasi untuk masuk di sebuah organisasi ataupun instansi.

Secara etimologi, performa atau prestasi dapat diartikan tindakan dalam melaksanakan rangkaian tugas sebagai misi atau dalam bahasa Inggris disebut sebagai performance yang didefinisikan oleh Bernardin & Russell (1993) bahwa —*performance is defined as the record of outcomes produced on a specified job function or activity during a specified time period*ll. Dapat diartikan bahwa performa adalah hasil dari suatu kegiatan selama suatu periode waktu tertentu. Maka dengan adanya performa akademik diharapkan dapat sebagai keyakinan pada diri mahasiswa untuk mengarahkan dirinya melalui kemampuan mengontrol proses berfikir, motivasi, dan tindakannya yang bertujuan untuk menguasai situasi tertentu yang mengarah pada ilmu pengetahuan yang bersifat ilmiah dan telah diuji kebenarannya, sehingga bisa diukur baik berupa nilai maupun yang biasanya disebut dengan performa akademik.

Mahasiswa didefinisikan sebagai individu yang menuntut ilmu di tingkat perguruan tinggi yang pada umumnya berada pada tahapan remaja akhir, yakni rentang usia 18-25 tahun (Siswoyo dalam Faradillah & Amriana, 2020). Mahasiswa juga merupakan komponen penting dalam dunia pendidikan khususnya dalam proses belajar mengajar yang memiliki peran sebagai subjek maupun objek pembelajaran, namun performa belajar mahasiswa ini tentunya tidak bisa dipisahkan dari bagaimana dirinya mengendalikan diri terkait kondisi psikologisnya yang meliputi keadaan mental individu yang sehat, sehingga mampu melakukan pengaturan terhadap perilakunya dengan efektif.

Setiap individu akan berusaha untuk menyelesaikan tugas yang dibebankan padanya dan menyesuaikan tugas yang berat atau ringan dengan kemampuan yang dimilikinya. Hal ini dapat dilihat dari motivasi seseorang yang tidak maksimal yang dipengaruhi oleh efikasi diri apabila di dalam diri individu tersebut tidak memiliki efikasi diri yang tinggi dan kepercayaan diri baik di lingkungan sekolah maupun kehidupan sehari-hari maka akan mempengaruhi performa akademik individu itu sendiri (Damayanti, 2017). Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan mahasiswa dalam mengendalikan diri terhadap performa akademik dinyatakan bahwa mahasiswa harus mampu mengerjakan tugas-tugas yang diberikan dengan baik sehingga mereka akan memperoleh hasil belajar yang baik, sebaliknya jika mahasiswa tidak mampu untuk mengerjakan tugas-tugas yang diberikan dengan baik maka akan memperoleh hasil belajar yang tidak baik atau rendah. Hal ini artinya, jika mahasiswa mampu dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan maka

otomatis akan berpengaruh baik pula terhadap capaian pembelajarannya di universitas, jika tidak maka capaian pembelajaran yang didapat juga tidak akan baik.

Dengan begitu, perlu kiranya mahasiswa memiliki kelincahan belajar atau ketangkasan dalam belajar, seperti yang dikatakan oleh Kenneth (2010) bahwa menurutnya kelincahan belajar atau ketangkasan dalam belajar pada dasarnya merupakan pembelajaran tangkas yang mempelajari pelajaran dari pengalaman dan menerapkan pelajaran tersebut untuk situasi atau kondisi yang baru. Seseorang yang memiliki pembelajaran yang tangkas umumnya mencari tantangan baru, aktif mencari umpan balik dari orang lain untuk tumbuh dan berkembang, dan mengevaluasi pengalaman mereka.

Menurut De Meuse, Dai dan Hallenbeck (2010) menyebutkan dua faktor yang memengaruhi kelincahan belajar pada individu yaitu faktor perbedaan individu dan faktor lingkungan. Perbedaan individu mengacu pada tiga faktor utama yaitu pengalaman masa lalu, *self-awareness*, dan kemampuan individu dalam menangani hal yang sifatnya rumit. Faktor lingkungan mengacu pada budaya organisasi dan pemenuhan diri. Faktor lingkungan lain adalah karakteristik pengalaman terdahulu dan budaya belajar (DeRue, Ashford & Myers, 2012).

Kelincahan belajar mencerminkan individu yang mampu belajar, tumbuh dan berkembang sepanjang waktu, akan masuk akal bila atribut kepribadian yang relatif stabil dalam jangka waktu yang lama dapat menjadi variabel yang dapat memengaruhi kelincahan belajar pada individu (DeMeuse, 2017). Dengan memiliki kelincahan belajar atau ketangkasan dalam belajar, mahasiswa menjadi terpacu untuk

mengerjakan tugas dengan tepat waktu dan tidak melakukan penundaan dalam mengerjakan tugas yang membuat tugas tersebut menjadi bertumpuk. Tugas yang dikerjakan secara tergesa dalam waktu yang pendek juga akan membuat tugas itu tidak bermutu yang pada akhirnya akan mempengaruhi nilai yang diberikan (Suryadi, 2016). Tugas yang diberikan oleh dosen hendaknya direncanakan rentang waktu pengerjaannya dan waktu penyelesaiannya agar dapat dikumpul tepat waktu sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan sehingga mendapatkan hasil atau prestasi yang memuaskan.

Prestasi belajar yang memuaskan menunjukkan bahwa seorang mahasiswa dapat menguasai dan memahami suatu mata kuliah yang telah diikutinya. Prestasi belajar mahasiswa dipengaruhi oleh banyak faktor baik faktor intern maupun ekstern. Seorang mahasiswa yang dengan sungguh-sungguh mengikuti dan memahami materi yang diajarkan dan diberikan pastinya akan memperoleh prestasi yang baik jika dibandingkan dengan mahasiswa yang tidak mengikuti mata kuliah dengan sungguh-sungguh. Kenyataan yang didapat dalam dunia perkuliahan sekarang umumnya, dan khususnya mahasiswa Universitas Jambi yang prestasi belajar ditunjukkan dengan indeks prestasi kumulatif yang didapatkan tidak terlalu tinggi. Sebagian besar mereka memiliki IPK yang standar. Hal ini disebabkan dengan cara belajar mereka yang hanya monoton bergantung dari materi yang didapatkan saat mengikuti perkuliahan. Saat mengikuti perkuliahan mereka cenderung bermain handphone, berbisik dengan teman. Selain itu, terdapat beberapa faktor lain yang sangat mempengaruhi prestasi

belajar mahasiswa yaitu majunya teknologi internet dan motivasi berprestasi mahasiswa.

Berdasarkan hasil observasi pada mahasiswa Universitas Jambi, terdapat mahasiswa yang sering selalu terhubung dengan dunia maya dan dapat melakukan segala sesuatunya dengan menggunakan kecanggihan teknologi. Berdasarkan observasi awal kompetensi digital terhadap performa akademik yang dilakukan yakni menyelesaikan tugas-tugas kuliah dengan melakukan penelusuran informasi di internet dan media digital lainnya, melakukan grup diskusi online, dan update berita. Namun mahasiswa juga beranggapan bahwa mereka melakukan kompetensi digital ketika akan melakukan persiapan untuk ujian di kelas dan serta melakukan tugas dari dosen selain itu, pemanfaatan jejaring sosial lebih banyak dilakukan mengakses sosial media seperti (instagram, twiter, facebook, tiktok) melalui perangkat mobile. Hal ini dilakukan dengan cara memperbarui status maupun foto yang diunggah dalam akun jejaring sosial yang dimilikinya. Seharusnya kemajuan teknologi internet dapat digali dan dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk suatu hal yang lebih berguna, misalnya meningkatkan kognitif dan psikomotor dalam menggunakan media digital ataupun pencarian informasi terkait tugas akademik.

Oleh karena itu melalui kompetensi digital dapat dilihat bahwa mahasiswa menguasai performa akademik yang dimediasi oleh kelincahan belajar sehingga memberi kesempatan untuk mengembangkan kompetensi secara lebih terbuka dan luas, tetapi kompetensi digital belum sepenuhnya dimiliki. Mahasiswa masih merasa kesulitan dalam menyelesaikan tugas meskipun dengan bantuan teknologi digital.

Selain itu, tidak semua konten informasi yang tersedia di internet dan media digital lainnya memiliki kualitas yang sama. Hal ini dilakukan dengan mengetahui seberapa besar tingkat pengetahuan mahasiswa mengenai panduan arah *hypertext* sebagai ciri khas dalam mengakses informasi digital disertai dengan kemampuan mahasiswa dalam melakukan pencarian informasi di internet serta mengevaluasi informasi yang diperoleh tersebut.

Berdasarkan paparan di atas kompetensi digital merupakan salah satu komponen terpenting dan faktor yang memengaruhi performa akademik terhadap kelincahan belajar karena merupakan reaksi khas awal dalam kompetensi digital dapat memperoleh kemampuan mengolah informasi, baik dalam menyaring informasi yang diterima atau yang dibagikan oleh mahasiswa. Sebagaimana diketahui bahwa kompetensi digital menjadi salah satu sumber akademik yang kerap digunakan mahasiswa ternyata memunculkan berbagai permasalahan dan tantangan yang menuntut mahasiswa memiliki kelincahan belajar. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait Pengaruh Kompetensi Digital Terhadap Performa Akademik Yang di Mediasi Oleh kelincahan belajar pada Mahasiswa Universitas Jambi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah yang diambil peneliti dalam penulisan ini yakni: —Apakah Kompetensi Digital dapat memberikan pengaruh terhadap Performa Akademik yang dimediasi oleh kelincahan belajar pada mahasiswa Universitas Jambill. Untuk menjawab pokok

permasalahan peneliti menggunakan beberapa pertanyaan yakni:

1. Kurangnya minat mahasiswa dalam mempelajari pembelajaran berbasis digital, sehingga dapat berpengaruh pada performa akademik mahasiswa tersebut.
2. Penggunaan teknologi yang kurang efektif.
3. Kurangnya kelincahan mahasiswa dalam belajar di kelas, seperti kurang aktif, kreatif dan sukar untuk mengungkapkan pendapatnya serta kurangnya kemampuan mahasiswa dalam beradaptasi terhadap perubahan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berbagai permasalahan yang dihadapi dalam dunia pendidikan sangatlah kompleks. Salah satunya adalah masalah pada penggunaan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar mahasiswa. Permasalahan-permasalahan perlu mendapat tanggapan dan solusi. Dalam penelitian ini penulis hanya membatasi masalah pada bidang kecil yaitu mengenai kompetensi digital pada mahasiswa Universitas Jambi. Ada banyak faktor yang mempengaruhi kompetensi digital pada mahasiswa Universitas Jambi namun dalam penelitian ini penulis membatasi masalah pada pengaruh kompetensi digital terhadap performa akademik yang dimediasi oleh kelincahan belajar pada mahasiswa Universitas Jambi.

Kemudian dengan adanya keterbatasan atau kendala, waktu, biaya dan tenaga maka responden penelitiannya adalah mahasiswa pada setiap fakultas Universitas Jambi. Penelitian akan dilakukan dengan menggunakan instrumen angket yang disebarakan kepada responden.

1.4 Rumusan masalah

Dari yang di bahas di latar belakang maka, rumusan masalah dalam penelitian ini yakni :

- a. Apakah terdapat pengaruh kompetensi digital terhadap performa akademik pada mahasiswa Universitas Jambi?
- b. Apakah terdapat pengaruh kompetensi digital terhadap kelincahan belajar pada mahasiswa Universitas Jambi?
- c. Apakah terdapat pengaruh performa akademik terhadap kelincahan belajar pada mahasiswa Universitas Jambi?
- d. Apakah terdapat keterkaitan pengaruh kompetensi digital terhadap performa akademik yang dimediasi oleh kelincahan belajar pada mahasiswa Universitas Jambi?

1.5 Tujuan penelitian

Dari rumusan masalah diatas dapat dikatakan tujuan penelitian ialah :

1. Untuk mengetahui terhadap pengaruh kompetensi digital terhadap performa akademik pada mahasiswa Universitas Jambi.
2. Untuk mengetahui pengaruh kompetensi digital terhadap kelincahan belajar pada mahasiswa Universitas Jambi.
3. Untuk mengetahui pengaruh performa akademik terhadap kelincahan belajar pada mahasiswa Universitas Jambi.
4. Untuk mengetahui pengaruh kompetensi digital terhadap performa akademik yang dimediasi oleh kelincahan belajar pada mahasiswa Universitas Jambi.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademisi

a. Terhadap Peneliti

Menambah wawasan pengetahuan dan informasi di bidang pendidikan terutama mengenai pengaruh kompetensi digital terhadap performa akademik yang dimediasi oleh kelincahan belajar pada mahasiswa Universitas Jambi.

Penelitian ini akan memberikan pengetahuan baru bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan program studi administrasi pendidikan.

b. Terhadap Pembaca

Manfaat yang dapat dirasakan oleh pembaca yaitu dapat memperkaya pengetahuan atau literatur tentang kompetensi digital terhadap performa akademik yang dimediasi oleh kelincahan belajar dan dapat dijadikan sebagai acuan bagi peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak, antara lain: sebagai masukan peningkatan kompetensi digital dalam memediasi kelincahan belajar sebagai performa akademik. Kemudian juga dapat memberikan informasi dan data tambahan bagi Peneliti selanjutnya untuk membahas lebih lanjut tentang pengaruh kompetensi digital yang baik terhadap performa akademik yang dimediasi oleh kelincahan belajar. Terhadap mahasiswa dapat dijadikan dapat dijadikan sebagai sumber informasi terkait dengan kualitas pembelajaran kompetensi digital untuk kemajuan dan

peningkatan performa akademik mahasiswa di kelas. Terhadap lembaga perguruan tinggi universitas jambi dapat di jadikan tolak ukur kualitas lulusannya dan sebagai dasar dalam meningkatkan kualitas akademik dan kompetensi mahasiswa keguruan dan ilmu pendidikan yang lebih baik lagi sebagai calon guru yang cakap dan professional.