

pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar mahasiswa Prodi S1 Farmasi di Stikes Borneo Cendekia Medika Pangkalan Bun

by Jepri Rianto

Submission date: 15-Feb-2020 12:01PM (UTC+0700)

Submission ID: 1257819025

File name: BAB_I_jepri.docx (479.69K)

Word count: 10102

Character count: 65913

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mahasiswa adalah peralihan dari SMA menuju perkuliahan. Tuntutan akademis yang tinggi dirasakan oleh para mahasiswa. Pada tingkat pendidikan tinggi, mahasiswa dituntut untuk aktif dalam proses belajar mengajar melalui media yang ada, seperti perpustakaan, jurnal, maupun internet. Semua tugas yang diberikan di pendidikan tinggi umumnya menuntut mahasiswa untuk mencari literatur lain dan mengembangkan pola pikirnya sendiri guna penyelesaian tugas secara efektif. Keberhasilan mahasiswa dalam bidang akademik ditandai dengan prestasi akademik yang dicapai, ditunjukkan melalui indeks prestasi (IP) maupun indeks prestasi kumulatif (IPK).

Dalam perkuliahan mahasiswa dituntut untuk berkompetisi dalam memperoleh prestasi akademik, dalam hal ini sebagai tolak ukurnya adalah indeks prestasi kumulatif. Semakin baik penguasaan akademik mahasiswa maka prestasi yang diperoleh pun akan baik pula. Pencapaian prestasi akademik mahasiswa dipengaruhi baik faktor dari dalam diri mahasiswa (faktor internal) maupun faktor dari luar diri mahasiswa (faktor eksternal).

Berdasarkan hasil analisis peneliti kondisi yang sangat berkembang ini, mahasiswa kurang memiliki kemauan untuk belajar dan kemauan untuk meraih prestasi belajar. Mahasiswa umumnya hanya akan belajar saat menghadapi ujian saja hal ini dikarenakan kurangnya waktu belajar selain di dalam kelas, hal tersebut dapat mengakibatkan rendahnya prestasi belajar. Tolak ukur yang dilakukan dosen tentang prestasi belajar mahasiswa tidak diukur dari bagaimana materi yang disampaikan didalam kelas maupun cara pemahaman mahasiswa, tetapi tolak ukur dapat dilihat dari nilai indeks prestasi mahasiswa yang dapat dilihat melalui kartu hasil studi (KHS).

Dari hasil observasi di Stikes Borneo Cendekia Medika Pangkalan Bun dari beberapa mahasiswa banyak menghabiskan waktu untuk bermain *gadget* dan dari hasil indeks prestasi dari 10 mahasiswa 85% nya dibawah

3,00 rata rata banyak mendapatkan penurunan prestasi dari semester I ke II karena pengaruh penggunaan *gadget* yang terlalu lama (kecanduan *gadget*).

Prestasi belajar adalah hasil usaha bekerja atau belajar yang menunjukkan ukuran kecakapan yang dicapai dalam bentuk nilai. Nilai tersebut sebagai ukuran kecakapan dari usaha belajar yang telah dicapai seseorang, prestasi belajar ditunjukkan dengan jumlah nilai raport atau test nilai sumatif (Haryanto, 2010:1). Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2015:2).

Kecanduan *gadget* dapat diartikan sebagai kelekatan yang kompleks dan berbahaya, yang mana individu tersebut secara terus menerus melakukannya (young & Rodgers dalam wijanarko, 2016). Faktor yang mempengaruhi kecanduan *gadget* dari perkembangan teknologi *gadget* di Era global yang diduga berpengaruh terhadap prestasi belajar mahasiswa, diantaranya adalah penggunaan *gadget* yang bisa digunakan oleh siapa pun. Penggunaan *gadget* ketika dilakukan secara terus menerus akan berpengaruh pada masalah psikologis seseorang yaitu hal yang dapat menyebabkan penarikan diri, masalah kesehatan, toleransi dalam melakukan sesuatu, dan merangsang pikiran untuk melakukan hal tersebut.

Mahasiswa yang menggunakan *gadget*, memiliki intensitas menengah serta ada kecendrungan transisi untuk bergeser ke tingkat kecanduan rendah, sedang dan tinggi. Mahasiswa memiliki tingkah laku adiksi terhadap penggunaan media sosial ditandai dengan beberapa gejala adiksi seperti merasa senang ketika mengakses media sosial dan merasa tidak senang, cemas bahkan kesepian saat tidak mengakses media sosial (Young, 2004).

Terkait penelitian ini, penggunaan *gadget* yang paling berpengaruh terhadap prestasi belajar adalah dengan menggunakan *gadget* secara terus menerus tanpa bisa mengontrol diri. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih dalam dengan judul “Pengaruh Kecanduan *Gadget* Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Prodi S1 Farmasi Di Stikes Borneo Cendekia Medika Pangkalan Bun Kotawaringin Barat Kalimantan Tengah.”

80

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan data dalam latar belakang maka rumusan masalah yang di dapat adalah: apakah ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar mahasiswa Prodi S1 Farmasi di Stikes Borneo Cendekia Medika Pangkalan Bun ?

74

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tulisan ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada Pengaruh kecanduan *gadget* terhadap prestasi belajar mahasiswa Prodi S1 Farmasi di Stikes Borneo Cendekia Medika Pangkalan Bun.

112

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi seberapa jauh tingkat kecanduan *gadget* pada mahasiswa Prodi S1 Farmasi Stikes Borneo Cendekia Medika Pangkalan Bun.
2. Mengidentifikasi prestasi belajar mahasiswa Prodi S1 Farmasi di Stikes Borneo Cendekia Medika Pangkalan Bun.
3. Menganalisis seberapa jauh pengaruh kecanduan *gadget* Terhadap prestasi belajar mahasiswa Prodi S1 Farmasi di Stikes Borneo Cendekia Medika Pangkalan Bun.

61

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk perkembangan ilmu pengetahuan Pada bagian ini peneliti harus dapat mengidentifikasi peranan judul penelitian yang nantinya bisa bermanfaat bagi peneliti dan bisa menjadi pengetahuan, manfaat penelitian dengan judul “Pengaruh kecanduan *gadget* terhadap prestasi belajar mahasiswa” maka penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai sumber informasi pengetahuan.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi institusi

Dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam upaya mengurangi kecanduan *gadget* dan meningkatkan prestasi belajar mahasiswa.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Sebagai acuan atau referensi dasar untuk melakukan riset lanjutan yang terkait dengan prestasi belajar.

3. Bagi mahasiswa

Memberikan masukan bahwa kecanduan *gadget* dapat memberikan dampak yang kurang baik pada ⁴⁹prestasi belajar.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Prestasi Belajar

2.1.1 Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan gabungan dari dua kata, yaitu prestasi dan belajar. Pada setiap kata tersebut memiliki makna tersendiri, dalam kamus besar bahasa Indonesia, prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dari yang telah dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya). Prestasi dapat diartikan sebagai hasil yang telah dilakukan. Kata prestasi berasal dari bahasa belanda yaitu *prestatie*. Kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi prestasi yang berarti hasil usaha. Istilah prestasi belajar (*achievement*) berbeda dengan hasil belajar (*learning outcome*). Prestasi belajar pada umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan sedangkan hasil belajar meliputi aspek pembentukan watak peserta didik (Moh Zaiful Rosyid, DKK, hal.5-6, 2019).

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Belajar adalah hal memperoleh kebiasaan, pengetahuan sikap, dengan belajar, seseorang akan menghasilkan ide-ide baru. Belajar identik dengan seseorang yang sedang berpikir tentang apa yang ingin mereka ketahui, karena dengan rasa ingin tahu tersebut seseorang akan melakukan aktivitas berpikir yang disebut dengan belajar (Moh Zaiful Rosyid, DKK, hal.7, 2019).

Prestasi dalam belajar adalah hasil dari pengukuran terhadap peserta didik yang meliputi faktor kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrument tes atau instrument yang relevan. Prestasi belajar adalah penilaian pendidikan tentang kemajuan siswa dalam

segala hal yang dipelajari disekolah yang menyangkut sesudah hasil penelitian. Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa selama proses belajar mengajar dalam kurun waktu tertentu. Hasil pengukuran dari belajar tersebut diwujudkan dalam bentuk angka, huruf, simbol, maupun kalimat yang menyatakan keberhasilan siswa selama proses pembelajaran (Moh Zaiful Rosyid, DKK, hal.8-9. 2019).

Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan hasil dari suatu kegiatan pembelajaran yang disertai perubahan yang dicapai seseorang (mahasiswa) yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf, maupun kalimat sebagai ukuran tingkat keberhasilan mahasiswa dengan standarisasi yang telah ditetapkan dan menjadi kesempurnaan bagi mahasiswa baik dalam berpikir dan berbuat.

Menurut Permenristekdikti (2015) Apabila pada akhir semester atau pada akhir tahun kedua, seorang mahasiswa sarjana hanya mencapai $IPK < 2,00$ dengan system komunikasi satelit domestik (SKSD) < 34 (kurang tiga puluh empat) satuan kredit semester (SKS), maka mahasiswa tersebut dinyatakan gagal dan diputuskan hak studinya oleh rector. Batas minimal IPK lulus untuk program sarjana adalah 3,00 tanpa nilai C.

Predikat kelulusan untuk program sarjana dengan mahasiswa dinyatakan lulus jika memperoleh IPK minimal 3,00 (tiga koma nol-nol) dan peringkat kelulusan sebagai berikut :

Tabel 2.1.1 Predikat Kelulusan Dari Indeks Prestasi Kumulatif menurut permenristekdikti, 2015

Rentangan IPK			Predikat
< 2,00			Kurang memuaskan
2,00	s/d	2,99	Cukup Memuaskan
3,00	s/d	3,50	Memuaskan
3,51	s/d	3,75	Sangat Memuaskan
3,76	s/d	4,00	Dengan Pujian

Sumber : Permenristekdikti, 2015

88

2.1.2 Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

8

Menurut slameto dan suryabrata (2015) secara garis besarnya faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar dapat dikelompokkan atas:

1. Faktor internal

Faktor yang menyangkut seluruh pribadi termasuk kondisi fisik maupun mental atau psikis. Faktor internal ini sering disebut faktor instrinsik yang meliputi kondisi psikologis yang mencakup minat, kecerdasan, bakat, motivasi, intelegensi, emosi, kelelahan, dan cara belajar).

1) Kondisi Fisiologis Secara Umum

55

Kondisi fisiologis pada umumnya sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar seseorang. Orang yang dalam keadaan segar jasmaninya akan berlainan belajarnya dari orang yang dalam keadaan lelah. Anak-anak yang kekurangan gizi ternyata kemampuannya berada dibawah anak-anak yang tidak kekurangan gizi. Anak-anak yang kurang gizi mudah lelah, mudah mengantuk, dan tidak mudah menerima pelajaran.

2) Kondisi Psikologis

Belajar pada hakikatnya adalah proses psikologi. Oleh karena itu semua keadaan dan fungsi psikologis tentu saja mempengaruhi belajar seseorang. Itu berarti belajar bukanlah berdiri sendiri, terlepas dari faktor lain seperti faktor dari luar dan faktor dari dalam. Faktor psikologis sebagai faktor dari dalam tentu saja merupakan hal yang utama dalam menentukan intensitas belajar seorang anak. Meski faktor luar mendukung, tetapi faktor psikologis tidak mendukung maka faktor luar itu akan kurang signifikan. Oleh karena itu minat, kecerdasan, bakat, motivasi, dan kemampuan-kemampuan kognitif adalah faktor psikologis yang utama mempengaruhi proses dan hasil belajar mahasiswa (Djamara, 2008).

34

3) Kondisi Panca Indera

Di samping kondisi fisiologis umum, hal yang tak kalah pentingnya adalah kondisi panca indera terutama penglihatan dan pendengaran. Sebagian besar yang dipelajari manusia dipelajari menggunakan penglihatan dan pendengaran. ²¹ Orang belajar dengan membaca, melihat contoh atau model, melakukan observasi, mengamati hasil eksperimen, mendengarkan keterangan dosen dan orang lain, mendengarkan ceramah, dan lain sebagainya.

4) Intelegensi/Kecerdasan

Intelegensi adalah suatu kemampuan umum dari seseorang untuk belajar dan memecahkan suatu permasalahan. Jika intelegensi seseorang rendah bagaimanapun usaha yang dilakukan dalam kegiatan belajar, jika tidak ada bantuan orang tua atau pendidik niscaya usaha belajar tidak akan berhasil.

5) Bakat

Bakat merupakan kemampuan yang menonjol disuatu bidang tertentu misalnya bidang studi matematika atau bahasa asing. Bakat adalah suatu yang dibentuk dalam kurun waktu, sejumlah lahan dan merupakan perpaduan taraf intelegensi. Pada umumnya komponen intelegensi tertentu dipengaruhi oleh pendidikan dalam kelas, sekolah, dan minat subyek itu sendiri. Bakat yang dimiliki seseorang akan tetap tersembunyi bahkan lama-kelamaan akan menghilang apabila tidak mendapat kesempatan untuk berkembang.

6) Motivasi

Motivasi ¹⁶ memegang peranan penting dalam memberikan gairah, semangat, dan rasa senang dalam belajar sehingga yang mempunyai motivasi tinggi mempunyai energi yang banyak untuk melaksanakan kegiatan belajar. Mahasiswa yang mempunyai motivasi tinggi sangat sedikit yang tertinggal dalam belajarnya. ⁴ Kuat lemahnya motivasi belajar seseorang

turut mempengaruhi keberhasilan belajar. Karena itu motivasi belajar perlu diusahakan terutama yang berasal dari dalam diri (motivasi intrinsik) dengan cara senantiasa memikirkan masa depan yang penuh tantangan dan harus untuk mencapai cita-cita. Senantiasa memasang tekad bulat dan selalu optimis bahwa cita-cita dapat dicapai dengan belajar. Bila ada mahasiswa yang kurang memiliki motivasi instrinsik diperlukan dorongan dari luar yaitu motivasi ekstrinsik agar mahasiswa termotivasi untuk belajar.

2. ³⁷ Faktor eksternal

Faktor yang bersumber dari luar diri individu Faktor yang bersumber dari luar diri individu yang bersangkutan. Faktor ini sering disebut dengan faktor ekstrinsik yang meliputi segala sesuatu yang ¹ berasal dari luar diri individu yang dapat mempengaruhi prestasi belajarnya baik itu di lingkungan sosial maupun lingkungan lain (Djamara, 2008).

1) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan dapat dikelompokkan menjadi dua kelompok, yaitu:

a) Lingkungan Alami

Lingkungan alami seperti keadaan suhu, kelembaban udara berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar. Belajar pada keadaan udara yang segar akan lebih baik hasilnya daripada belajar pada suhu udara yang lebih panas dan pengap.

b) Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial, baik yang berwujud manusia dan representasinya (wakilnya), walaupun yang berwujud hal yang lain langsung berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar. Seseorang yang sedang belajar memecahkan soal akan terganggu bila ada orang lain yang mondar-mandir di dekatnya atau keluar masuk kamar. Representasi

manusia misalnya memotret, tulisan, dan rekaman suara juga berpengaruh terhadap hasil belajar.

2) Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah yang penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan yang telah dirancang. Faktor-faktor ini dapat berupa:

- a) Perangkat keras /hard ware misalnya gedung, perlengkapan belajar, alat-alat praktikum, dan sebagainya.
- b) Perangkat lunak /soft ware seperti kurikulum, program, dan pedoman belajar lainnya.

2.1.3 Karakteristik Prestasi Belajar

Hasil belajar menjadi tolak ukur dalam menentukan prestasi belajar yang telah dilakukan. Hasil belajar merupakan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya (Moh Zaiful Rosyid, DKK, hal.13-17. 2019).

Sebagai interaksi yang bernilai edukatif, maka dalam proses belajar harus melalui interaksi yang juga berpengaruh dalam pengoptimalan prestasi belajar siswa, sehingga prestasi belajar tidak luput dari karakteristik pembelajaran yang bersifat edukatif. dengan ciri-ciri sebagai berikut:

1. Prestasi belajar memiliki tujuan

Tujuan dalam interaksi edukatif adalah untuk membantu anak didik dalam suatu perkembangan tertentu. Inilah yang dimaksud interaksi edukatif, sadar akan tujuan dengan menempatkan peserta didik sebagai pusat perhatian dengan mengarahkannya pada tujuan-tujuan yang dapat menggerakkan pada tujuan belajar berikutnya.

2. Mempunyai prosedur

Agar dapat mencapai tujuan secara optimal, maka dalam melakukan interaksi perlu ada prosedur atau langkah-langkah sistematis yang relevan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran antara yang satu dan yang lainnya, perlu adanya prosedur dan rancangan pembelajaran yang berbeda-beda.

3. Adanya materi yang telah ditentukan

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, penyusunan materi yang baik sangat diperlukan. Materi tersebut disusun untuk mencapai tujuan dari pembelajaran yang dibuktikan dengan prestasi belajar. Materi belajar harus ditentukan sebelum pembelajaran selesai. Sehingga proses evaluasi berjalan dengan baik untuk menentukan pencapaian prestasi belajar peserta didik.

4. Ditandai dengan aktivitas anak didik

Sebagai konsekuensi, bahwa anak didik merupakan sentral, maka aktivitas peserta didik merupakan syarat mutlak bagi berlangsungnya interaksi edukatif. Aktivitas peserta didik dalam hal ini di bagi menjadi dua, baik secara fisik maupun mental aktif. Hal inilah yang nantinya mendukung proses pembelajaran agar proses tersebut dapat memberikan pengaruh sesuai dengan konsep CBSA (Cara Belajar Siswa Aktif) kepada peserta didik.

5. Pengoptimalan peran dosen

Dalam perannya sebagai pembimbing, dosen harus berusaha menghidupkan dan memberikan motivasi agar terjadi proses interaksi yang edukatif dan kondusif sehingga dosen harus siap sebagai mediator dalam segala situasi proses interaksi edukatif. dosen merupakan tokoh yang akan dilihat dan ditiru tingkah lakunya oleh peserta didik.

6. Kedisiplinan

Langkah dalam pembelajaran untuk mencapai prestasi belajar secara optimal, efektif dan efisien harus sesuai dengan langkah-langkah yang telah dibuat sebelumnya atau sesuai dengan

prosedur yang telah disetujui dan disepakati bersama. Proses belajar yang dijalankan sesuai kaidah tersebut, secara otomatis akan melekat pada peserta didik, salah satunya adalah peserta didik tersebut mempunyai sikap disiplin.

7. Memiliki batas waktu

Untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dalam sistem berkelas (kelompok peserta didik), batas waktu menjadi salah satu ciri yang tidak bisa ditinggalkan. Setiap tujuan akan diberi waktu tertentu, kapan tujuan harus sudah tercapai.

8. Evaluasi

Dari seluruh kegiatan tersebut, evaluasi merupakan bagian penting yang tidak bisa diabaikan. Evaluasi harus dilakukan untuk mengetahui tercapainya tujuan pengajaran yang telah ditentukan. Evaluasi disini lebih terhadap kegiatan penilaian yang dilakukan oleh dosen terhadap murid setelah proses pembelajaran berlangsung. Evaluasi yang juga merupakan ujian untuk mengetahui pemahaman materi oleh siswa dan sejauh mana materi tersebut mempengaruhi siswa sehingga akhirnya dosen akan mengetahui tingkat pengetahuan siswa, keahlian atau kecerdasan dari masing-masing siswa untuk diperkenankan atau tidak dalam mengikuti pendidikan tingkat tertentu (Moh Zaiful Rosyid, DKK, hal.13-17. 2019).

2.1.4 Indikator-Indikator Prestasi Belajar

Menurut Bloom, (1956) hasil belajar atau prestasi belajar mencakup 3 kemampuan yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik. Dapat dilihat tabel dibawah ini menjadikan 3 ranah tersebut beserta indikator yang harus dicapai.

Tabel 2.1.4 indikator – indikator prestasi belajar

No	Jenis Prestasi	Indikator Prestasi Belajar
1	Ranah Kognitif a. <i>Knowledge</i> (Pengetahuan)	➤ Dapat menjelaskan

	b. <i>Comprehension</i> (Pemahaman) c. <i>Application</i> (Penerapan) d. <i>Analysis</i> (Analisis) e. <i>Syntesis</i> (Sintesis) f. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	1 ➤ Dapat mendefinisikan dengan lisan sendiri ➤ Dapat memberikan contoh ➤ Dapat menggunakan secara tepat ➤ Dapat menguraikan ➤ Dapat mengklasifikasikan / memilah-milah ➤ Dapat menghubungkan ➤ Dapat menyimpulkan ➤ Dapat menggeneralisasikan (membuat prinsip um 110) ➤ Dapat menilai berdasarkan kriteria dan standar melalui memeriksa dan mengkritisi ➤ Dapat menghasilkan
2	Ranah Afektif a. <i>Receiving</i> (sikap menerima) b. <i>Responding</i> (memberi respon) c. <i>Valuing</i> (nilai) d. <i>Organitazation</i> (organisasi) e. <i>Characterization</i> (karakterisasi)	1 ➤ Mengingkari ➤ Melembagakan atau meniadakan ➤ Menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari
3	Ranah Psikomotor a. Keterampilan bergerak dan bertindak b. Kecakapan ekspresi verbal dan non verbal	➤ Mengkoordinasikan gerak mata, Tangan, kaki, dan anggota tubuh lainnya ➤ Mengucapkan ➤ Membuat mimik dan gerakan jasmani

Sumber : Buku Prestasi Belajar, Literatur Nusantara, 2019

2.1.5 Prestasi Belajar Sebagai Motivasi

Motivasi yang identik untuk menimbulkan minat seseorang terhadap sesuatu sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Apalagi dalam pembelajaran, minat seseorang (mahasiswa) dapat menentukan jalannya proses pembelajaran yang efektif. Sehingga dengan adanya motivasi belajar yang timbul pada mahasiswa akan membantu mereka untuk mempersiapkan mental dalam belajar.

54
Motivasi sangat diperlukan dalam proses belajar, karena seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar tidak akan mungkin melakukan aktifitas belajar. Motivasi dianggap penting

mengingat perannya dalam menentukan tujuan yang harus dicapai siswa. Jika mahasiswa ⁴ mempunyai tujuan tersebut dari aktivitasnya (belajar), maka mahasiswa tersebut mempunyai motivasi yang kuat untuk mencapainya dengan segala upaya yang dapat dia lakukan untuk mencapainya.

Walaupun motivasi dapat membangkitkan minat belajar mahasiswa, harus berjalan secara berkelanjutan. Ditandai dengan timbulnya minat belajar mahasiswa secara tidak langsung mereka tergerak untuk melakukan aktivitas, namun minat tersebut masih perlu adanya sentuhan-sentuhan agar supaya minat yang timbul pada seseorang (mahasiswa) tersebut akan terarah kepada tujuan tertentu (tujuan pembelajaran) yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

⁴³ Menurut Mc. Donald sebagaimana dikutip oleh sadirman mengatakan bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan pernyataan tersebut menggambarkan bahwa motivasi sebagai pendorong dan penuntun kegiatan-kegiatan manusia sehingga mereka mempunyai tujuan tersendiri dari kegiatan tersebut termasuk juga kegiatan belajar. (Moh Zaiful Rosyid, DKK, hal.17-18. 2019)

2.2 Kecanduan Gadget

⁴⁴ Kecanduan berasal dari kata candu yang artinya sesuatu yang membuat seseorang ingin melakukannya secara terus menerus (Smart, 2010:16). Istilah kecanduan awalnya digunakan terutama mengacu pada penggunaan obat-obatan dan alkohol yang eksekif. Dalam beberapa tahun terakhir, istilah tersebut meluas sehingga orang secara umum menyebut kecanduan pada perilaku merokok, makan, berbelanja, permainan internet, dan lain-lain.

²⁷ Gadget adalah suatu alat elektronik yang memiliki berbagai layanan fitur dan aplikasi – aplikasi yang menyajikan teknologi terbaru yang

membantu hidup manusia menjadi lebih simple dan praktis dan memiliki fungsi khusus.

2.2.1 Pengertian Kecanduan *Gadget*

Kecanduan *gadget* dapat diartikan sebagai kelekatan yang kompleks dan berbahaya, yang mana individu tersebut secara terus menerus melakukannya (young & Rodgers dalam wijanarko, 2016). Sehingga dapat disimpulkan bahwa kecanduan *gadget* menyebabkan ketergantungan individu tersebut sehingga dapat merugikan baik itu fisik, psikis, bio dan spiritual.

Young dan Rodgers dalam wijanarko (2016) mengungkapkan bahwa indikator kecanduan *gadget* terdiri dari:

1. Terlalu memikirkan *gadget*
2. Tidak dapat mengontrol diri ketika menggunakan *gadget*
3. Cemas apabila tidak menggunakan *gadget*
4. Tidak mengenal waktu dalam menggunakan *gadget*

Dari hasil uji instrument menggunakan *Skala Likert* dengan jumlah sebanyak pernyataan 12 soal, cara untuk menentukan apakah seseorang mengalami kecanduan atau tidak.

1. Penggunaan *gadget* apabila nilai dari 12 - 24 dikategorikan Ringan
2. Penggunaan *gadget* apabila nilai dari 24 - 36 dikategorikan Sedang
3. Penggunaan *gadget* apabila nilai dari 36 - 48 dikategorikan Berat

2.2.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan *Gadget*

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi remaja dalam penggunaan *gadget* (Ratih, 2018). Faktor-faktor tersebut meliputi:

1. Iklan yang merajalela di dunia televisi dan media sosial.

Iklan seringkali mempengaruhi remaja untuk mengikuti perkembangan masa kini, sehingga hal itu membuat remaja semakin tertarik bahkan penasaran akan hal baru.

2. *Gadget* menampilkan situs-situs yang menarik.

Fitur-fitur yang ada didalam *gadget* membuat ketertarikan pada remaja. Sehingga hal itu membuat remaja penasaran untuk

² mengoperasikan *gadget*.

3. Kecanggihan dari *gadget*.

Kecanggihan dari *gadget* dapat memudahkan semua kebutuhan remaja. Kebutuhan remaja dapat terpenuhi dalam bermain *game*, sosial media bahkan sampai berbelanja *online*.

4. Keterjangkauan harga *gadget*.

Keterjangkauan harga disebabkan karena banyaknya persaingan teknologi. Sehingga dapat menyebabkan harga dari *gadget* semakin terjangkau. Dahulu hanyalah golongan orang menengah atas yang mampu membeli *gadget*, akan tetapi pada kenyataan sekarang orang tua berpenghasilan pas-pasan mampu membelikan *gadget* untuk anaknya.

5. Lingkungan.

Lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat. Hal ini menjadi banyak orang yang menggunakan *gadget*, maka masyarakat lainnya menjadi enggan meninggalkan *gadget*. Selain itu sekarang hampir setiap kegiatan menuntut seseorang untuk menggunakan *gadget*.

6. Faktor budaya.

Faktor budaya berpengaruh paling luas dan mendalam terhadap perilaku remaja. Sehingga banyak remaja mengikuti *trend* yang ada didalam budaya lingkungan mereka, yang mengakibatkan keharusan untuk memiliki *gadget*.

7. Faktor sosial.

Faktor sosial yang mempengaruhinya seperti kelompok dalam komunitas tertentu, keluarga serta status sosial. Peran keluarga sangat penting dalam faktor sosial, karena keluarga sebagai contoh utama dalam perilaku remaja.

2.2.3 Ciri Ciri Kecanduan *Gadget*

Ciri-ciri Kecanduan *Gadget* menurut Suardi (2006) antara lain:

⁶ 1. Fokus berkurang.

2. Menjadi lebih emosional.
3. Sulit mengambil keputusan.
4. Kematangan semu: terlihat besar fisik tetapi jiwanya belum matang.
5. Sulit berkomunikasi dengan orang lain.
6. Tidak ada perubahan raut muka untuk mengekspresikan perasaan.
7. Daya juang rendah.
8. Mudah terpengaruh.
9. Anti sosial dan sulit berhubungan dengan orang lain, yaitu menjadi anak yang kurang peka terhadap keadaan lingkungan sekitarnya.
10. Mengurangi kemampuan dan kemauan untuk bersosialisasi secara langsung.
11. Melemahnya kemampuan merasakan sensasi di dunia nyata.
12. Tidak memahami nilai-nilai moral.
13. Bersifat bebas dan tanpa kontrol dari pihak manapun.
14. Menghadirkan hal-hal yang berbau pornografi dan sadisme, sehingga berdampak munculnya *bullying* pada sekelompok anak-anak tertentu dan kekerasan pada diri anak-anak baik kekerasan fisik maupun kekerasan seksual pada anak-anak.
15. kurang mengasah daya juang dalam mencapai sesuatu atau tidak kreatif.
16. Secara *financial* membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

2.2.4 Dampak Penggunaan *Gadget*

Akibat yang di berikan oleh pengguna *gadget* terbagi menjadi dua, yakni dampak secara positif dan negatif. Diantaranya sebagai berikut: (Haris, 2014:174-177).

1. Dampak Positif
 - 1) Bidang Sosial
 - a) Meningkatnya rasa percaya diri.
 - b) Pola interaksi antar manusia yang berubah.
 - c) Kemajuan teknologi pada dunia internet.

d) Menambah Teman.

2) Bidang Pendidikan

a) Menambah pengetahuan.

b) Munculnya metode-metode pembelajaran yang baru.

c) Anak yang bergaul dengan dunia *gadget* cenderung lebih kreatif.

d) Mempermudah melaksanakan tugas.

2. Dampak Negatif

1) Bidang Sosial

a) *Ubiquity*, *Ubiquity* menunjuk kepada sifat dimana media hadir dimana-mana, dengan perkembangan teknologi, media massa makin mudah untuk diakses dan dinikmati oleh kalangan umum dengan memanfaatkan fasilitas *gadget* untuk bisa terhubung ke internet.

b) *Status Quo*. Arti harfiah *status quo* adalah tidak berubah, tidak bergerak, diam, tidak aktif atau berada dalam kondisi serta situasi yang sama. Kritik sosial melihat media dengan kekuatan dan segala daya yang dimilikinya dapat mempertahankan *status quo* terutama dalam kehidupan bidang ekonomi dan sosial-politik. Sebagai contoh: media massa dapat digunakan oleh kelompok kepentingan (*interest group*) untuk mempengaruhi pemerintah mempertahankan kebijakan suku Bunga tinggi. Kebijakan ini sangat memukul masyarakat bawah-menengah. Dengan kebijakan suku bunga tinggi, masyarakat bawah-menengah tidak akan dapat memiliki perkakas rumah tangga, sepeda motor atau rumah secara kredit karena harganya menjadi sangat mahal.

c) Penurunan cita rasa estetis. Para kritikus sosial melihat media massa dengan segala kekuatan dan pengaruh yang dimilikinya, bisa juga membawa gaya hidup baru (*life style*) yang serba pragmatis, serba gampang, serba

instan. Gaya hidup yang dibawa dari barat dan belum tentu cocok dengan masyarakat timur ini, seolah-olah digunakan begitu saja pada masyarakat dan kebudayaan kita. Segala sesuatu dilihat hanya menurut fungsi atau nilai guna dan tak lagi memperhatikan kaidah atau nilai lain.

- d) Penghilangan sukses sosial, Para kritikus sosial dan kalangan budayawan kerap mengkhawatirkan sikap dan perilaku media massa yang tidak segan-segan menghapus peta sukses sosial suatu masyarakat atau bangsa yang telah dibangun oleh para pendahulu atau tokoh-tokoh pembaharuan selama beberapa waktu. Sukses sosial ini bukannya tanpa perlawanan. Dalam beberapa hal, media massa kerap menggampangkan masalah dan tidak segan-segan untuk melupakan sejarah.

2.3 Karakteristik Responden

2.3.3 Umur

1. Masa remaja (*Adolescence*)

Masa remaja menunjukkan masa transisi dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Batas umurnya tidak dirinci dengan jelas, tetapi secara kasar berkisar antara umur 12 – 19 tahun, ketika pertumbuhan jasmani hampir selesai. Dalam masa ini, remaja itu berkembang ke arah kematangan seksual, memantapkan identitas sebagai individu yang terpisah dari keluarga, dan menghadapi tugas menentukan cara mencari mata pencaharian.

Suatu tahap transisi menuju status orang dewasa mempunyai beberapa keuntungan. Tahap transisi memberi remaja itu suatu masa yang lebih panjang untuk mengembangkan berbagai keterampilan serta untuk mempersiapkan masa depan, tetapi masa itu cenderung menimbulkan masa pertentangan (Konflik) ketegangan antara ketergantungan dan kemandirian. Sulit untuk

merasakan sepenuhnya kemampuan memenuhi kebutuhan sendiri jika masih tinggal di rumah atau menerima bantuan keuangan dari orang tua.

Tugas penting yang dihadapi para remaja ialah mengembangkan persepsi identitas dari (*sense of individual identity*) untuk menentukan jawaban pertanyaan “siapakah saya?” dan “kemanakah saya akan pergi?”. Mencari identitas diri mencakup hal memutuskan apa yang penting dan patut dikerjakan serta memformulasikan standar tindakan dalam mengevaluasi perilaku dirinya dan juga perilaku orang lain.

Pencarian identitas dapat dipecahkan dengan berbagai cara. beberapa anak muda, setelah kurun waktu bereksperimen dan pencarian jiwa, mengikatkan diri mereka pada suatu tujuan hidup dan bertindak terus kearah itu. Bagi beberapa remaja, “krisis identitas” mungkin sama sekali tidak terjadi, mereka ini adalah remaja yang menerima nilai-nilai orang tua tanpa pertanyaan dan mereka yang bertindak kearah peran orang dewasa yang konsisten dengan pandangan orang tua mereka. Dalam satu hal, identitas mereka tercermin sejak awal penghidupan.

Tetapi ada anak-anak muda yang menganut perilaku menyimpang seperti pergaulan bebas, kurangnya perhatian orang tua terhadap aktivitasnya dll. Remaja lain mungkin melalui masa kebingungan identitas yang lebih panjang dan mengalami kesulitan “menemukan diri mereka” dalam beberapa hal, sekelompok mahasiswa yang berada dalam kebingungan identitas menemukan bahwa kebanyakan dari mereka tidak puas terhadap cara hidup orang tua mereka tetapi tidak dapat ikut sepenuhnya dalam membentuk identitas diri mereka sendiri (Atkinson Rita L,dkk hal 135 – 141, 2012).

2.3.4 Jenis kelamin

1. Psikologis Perempuan

Perempuan umumnya dicitrakan atau mencitrakan dirinya sebagai makhluk yang emosional, mudah menyerah, pasif, subjektif, lemah dalam matematika, mudah terpengaruh, lemah fisik, dan dorongan seksnya rendah. Laki-laki dicitrakan dan mencitrakan dirinya sebagai makhluk yang rasional, logis, mandiri, agresif, kompetitif, objektif, senang berpetualang, aktif, memiliki fisik dan dorongan seks yang kuat.

Beberapa bias dalam memandang psikologis perempuan dapat dikemukakan secara rinci sebagai berikut:

- 1) Psikologis perempuan itu dependen, berwatak mengasuh, dan merawat. Pandangan tersebut dianggap bias karena sulit dibuktikan kebenarannya, sebab dalam realitas kehidupan cukup banyak laki-laki yang berwatak pengasuh, dan cukup banyak perempuan yang mandiri, tidak seperti yang dicitrakan secara baku dan kaku (Eagly, 1978). Dengan demikian, ada beberapa bukti yang mendukung perbedaan tersebut, dan ada beberapa bukti bahwa perbedaan itu sangat tipis antara karakteristik psikologis perempuan dan laki-laki.
- 2) Psikologis perempuan selalu mengalah, menyetujui, menyesuaikan diri, dan menyenangkan orang lain. Perilaku kasar, asertif, suka berkelahi, dan agresif, termasuk agresif secara verbal dipandang sebagai citra laki-laki yang dikonstruksi, dibenarkan, dan disosialisasikan secara turun temurun antar generasi dalam struktur budaya sehingga mengilhami perilaku laki-laki. Aktivitas berbicara keras, memaksa, mendikte, menginterupsi, menginstruksi, mengancam, menolak, memprotes, mengkritik, mencemooh, dan menguasai merupakan bibit yang sengaja maupun tidak, telah membentuk karakter maskulin yang diharapkan kepada laki-laki. Ada fakta, kebanyakan laki-laki terlibat dalam

perkelahian, tawuran, peperangan, dan kejahatan dengan kekerasan merupakan citra laki-laki, padahal partisipasi perempuan dalam kejahatan bengis sekarang ini semakin tampak meningkat. Menurut Whiting & Edwards (1988), perempuan dipandang sebagai makhluk lemah dan laki-laki dipandang agresif, karena diharapkan dan dikonstruksi oleh masyarakat seperti itu.

- 3) Psikologis perempuan emosional dan mudah menangis. Berdasarkan studi observasi terhadap perempuan dan laki-laki, ditemukan bahwa anak laki-laki lebih sering menangis ketika masih bayi dan sedang belajar berjalan dengan tertatih daripada anak perempuan, tetapi perempuan dewasa dan tua lebih sering menangis daripada laki-laki yang seusianya (Nicholson, 1993). Sejak kecil anak laki-laki tidak diharapkan mudah menangis oleh orangtua atau lingkungan, meski air mata tetap diterima sebagai cara mengekspresikan emosi. Perbedaan tersebut mencerminkan perbedaan dalam ekspresi eksternal emosi, bukan perbedaan level emosi antara perempuan dan laki-laki. Jadi, laki-laki yang tidak menangis bukan karena mereka tidak memiliki emosi. Ditemukan, ada perbedaan dalam ketajaman berempati antara perempuan dan laki-laki. Namun perbedaan ketajaman empati itu dimaknai karena ada perbedaan motivasi, bukan karena perbedaan kemampuan berempati antara perempuan dan laki-laki (Maslow, 1974).
- 4) Psikologis perempuan yang penakut dan sensitif. Berdasarkan penelitian, anak perempuan dan laki-laki prasekolah sama-sama berjiwa petualang dan berani. Namun semakin besar, anak perempuan sering ditakut-takuti dan dibenarkan untuk takut, sementara laki-laki dicemooh saat mengakui dan menunjukkan rasa takut. Demikian pula saat dewasa, laki-laki cenderung tak mengaku takut dan cemas menghadapi sesuatu, padahal obat

penenang dan minum banyak dikonsumsi laki-laki sebagai pelampiasan dari kecemasannya.

- 5) Psikologis perempuan yang lemah dan tidak berprestasi. Minimnya jumlah perempuan yang ahli di bidang sains, politik, dan ekonomi dipandang citra perempuan yang lemah disebabkan ketidak-mampuannya dalam mengejar prestasi seperti yang dicapai laki-laki. Padahal menurut Maccoby & Jacklin (1974), perempuan tidak berprestasi disebabkan ada rasa ketakutan akan sukses (*fear of succes*), bukan tidak mampu berprestasi. Pendapat tersebut diperkuat oleh studi Maslow pada tahun 1942 yang menemukan, perempuan yang memiliki keyakinan kuat bahwa dirinya berharga, cenderung memiliki sifat mandiri, asertif, dan sukses.
- 6) Psikologis perempuan yang mudah terpengaruh dan mudah dibujuk untuk mengubah keyakinannya. Menurut Maccoby & Jacklin (1974), dalam situasi yang tidak ada kontak dengan pembujuk sekalipun, perempuan lebih bersedia menyesuaikan diri daripada laki-laki berdasarkan pertimbangan konsekuensi yang diasumsikannya. Hal ini menunjukkan ada perbedaan konformitas antara perempuan dan laki-laki, namun perbedaan tersebut sangat tipis, bahkan perbedaan konformitas perempuan tersebut dipandang positif karena mempertimbangkan konsekuensi yang akan timbul di kemudian hari yang umumnya tidak dipikirkan detail oleh laki-laki (Becker, 1986; Eagly, 1978).
- 7) Psikologis perempuan lebih sensitif terhadap perilaku non verbal. Berdasarkan observasi, perempuan memiliki kemampuan dalam mengekspresikan dan memahami pesan-pesan non verbal. Perempuan lebih mampu memahami perangai wajah atau gerak orang lain dan lebih mampu mengekspresikan pesan-pesan nonverbal secara tepat, khususnya ekspresi wajah, seperti tatapan mata, senyuman, tarikan garis alis, tarikan bibir,

kerutan kening, maupun pandangan yang kosong, bersahabat, gembira, sedih, kaget, benci, atau marah kepada orang lain. Menurut Hall & Hallberstadt (1986), perempuan lebih banyak tersenyum dan melakukan tatapan mata dibanding laki-laki. Meskipun demikian, alasan yang menyebabkan perbedaan ini masih tetap tidak diketahui.

2.3 Kecanduan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa

Penggunaan *gadget* yang intensif dan berlebihan akan menyebabkan kecanduan terutama bagi mahasiswa. Sehingga dapat menimbulkan berbagai dampak negatif seperti banyak waktu yang digunakan untuk terlalu memikirkan gadget, tidak menyelesaikan tugas, tidak masuk kelas, tidur saat jam kuliah, tidak mengerti pembelajaran, penurunan nilai serta hilangnya hubungan sosial secara langsung karena lebih asik menggunakan *gadget*. Dampak lain yang dapat terjadi akibat kecanduan *gadget* yaitu pada aspek pendidikan sehingga dapat mengalami permasalahan prestasi belajar mahasiswa tersebut.

¹² Ciri-ciri mahasiswa seperti itu amat loyal kepada temannya, tidak mampu mengontol diri, kemudian di ekspresikan dalam pergaulan dengan teman sebaya. Teman-teman ini yang pada akhirnya menjadi *role model* bagi temannya. Pada masa ini mahasiswa, lebih menggunakan standar temannya. ¹² Mahasiswa akan lebih mudah mengalami kecanduan karena teman mereka terlebih dahulu mengalami hal yang sama. Pada akhirnya mahasiswa akan cenderung lebih mengutamakan menggunakan *gadget* dari pada menghabiskan waktu untuk belajar karena mengikuti perkembangan jaman misalnya dalam hal bermain *gadget*

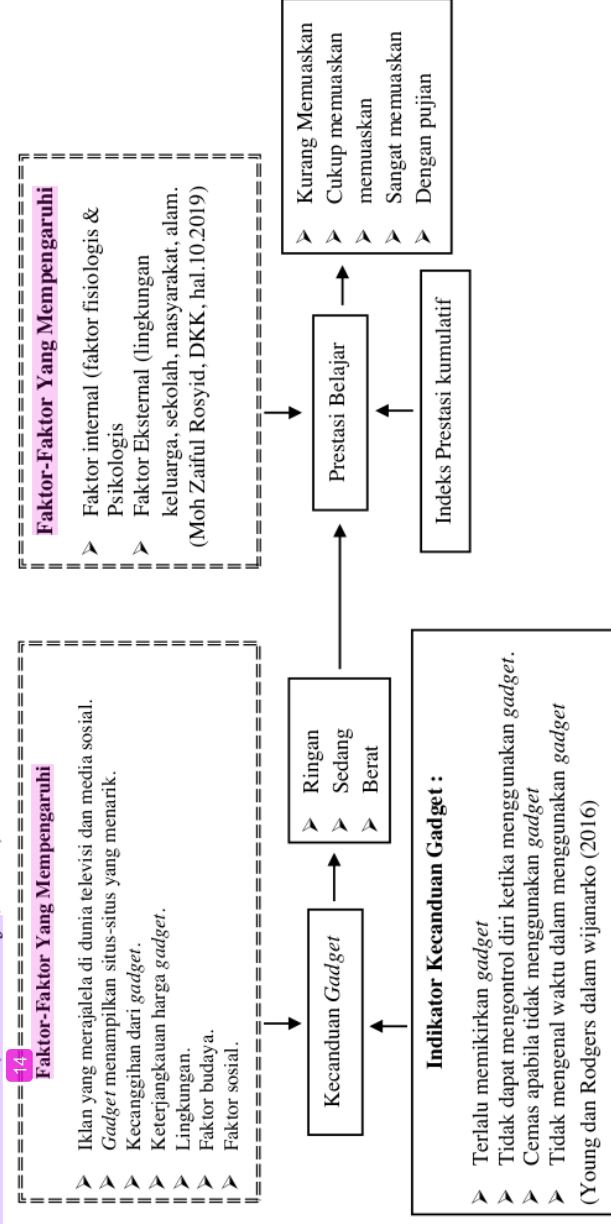
Dalam hal ini sudah bisa dilihat dimana mahasiswa lebih mengutamakan bermain gadget dari pada menghabiskan waktu untuk belajar terutama faktor yang mendukung ketika mempunyai keinginan untuk menggunakan gadget yaitu: faktor lingkungan dimana hal tersebut menumbuhkan rasa keingintahuan untuk melakukan hal yang sama sehingga mahasiswa lupa untuk melakukan tugasnya sebagai mahasiswa.

BAB III

KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS

3.1 Kerangka Konseptual Penelitian

Kerangka konseptual adalah kerangka hubungan konsep-konsep yang diamati atau diukur melalui penelitian yang akan dilakukan (Notoatmodjo, 2010).



Gambar 3.1 Kerangka Konseptual Pengaruh Kecanduan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa

Kecanduan *gadget* dapat diartikan sebagai kelekatan yang kompleks dan berbahaya, yang mana individu tersebut secara terus menerus melakukannya (Young & Rodgers dalam Wijanarko, 2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *gadget* terdiri dari, faktor-faktor yang mempengaruhi mulai dari iklan yang merajalela di dunia televisi dan media sosial, *gadget* menampilkan situs-situs yang menarik, kecanggihan dari *gadget*, keterjangkauan harga *gadget*, lingkungan, faktor budaya dan faktor sosial. Adapun indikator nya mulai dari seseorang terlalu memikirkan *gadget*, tidak dapat mengontrol diri, cemas apabila tidak menggunakan *gadget* dan tidak mengenal waktu dalam menggunakan *gadget*.

Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa selama proses belajar mengajar dalam kurun waktu tertentu. Hasil pengukuran dari belajar tersebut diwujudkan dalam bentuk angka, huruf, simbol, maupun kalimat yang menyatakan keberhasilan siswa selama proses pembelajaran (Moh Zaiful Rosyid, DKK, hal.8-9, 2019). Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar terdiri dari; faktor internal (faktor fisiologis & Psikologis) dan faktor eksternal (lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, alam) (Moh Zaiful Rosyid, DKK, hal.10.2019). Adapun indikatornya bisa dilihat dari indeks prestasi kumulatif yang di dapat oleh mahasiswa tersebut.

Untuk mengukur tingkat kecanduan *gadget* di kampus Stikes Borneo Cendekia Medika Pangkalan Bun tersebut ada 3 kategori tingkat kecanduan yaitu, ringan, sedang, dan berat sedangkan untuk mengukur Prestasi Belajar Mahasiswa menggunakan 5 kategori yaitu kurang memuaskan, cukup memuaskan, memuaskan, sangat memuaskan, dan dengan pujian, yang dilakukan dengan menyebarkan lembar observasi kepada setiap mahasiswa di Stikes Borneo Cendekia Medika Prodi S1 Farmasi Pangkalan Bun.

3.2 Hipotesis

Menurut Notoatmodjo (2010), hipotesis adalah jawaban sementara penelitian, patokan duga atau adil sementara yang kebenarannya akan dibuktikan dalam penelitian tersebut. Adapun :

H1 : Ada pengaruh kecanduan *gadget* terhadap prestasi belajar mahasiswa

BAB IV

METODE PENELITIAN

Menurut Sugiyono (2013), metode penelitian merupakan cara ilmiah mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Penelitian dengan judul “Pengaruh Kecanduan *Gadget* Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Studi Kasus Di Stikes Borneo Cendekia Medika Pangkalan Bun Kotawaringin Barat Kalimantan Tengah” Pada bab ini akan menyajikan uraian tentang waktu dan tempat penelitian, desain penelitian, kerangka kerja (*frame work*), populasi, sampel, sampling, identifikasi dan definisi operasional variable, instrumen penelitian, pengumpulan data, pengolahan data, analisis data, dan etika penelitian.

4.1 Waktu Dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dimulai dari proses perumusan masalah dalam rangka menetapkan / penyusunan topik penelitian sampai dengan penyusunan laporan akhir, yang dilaksanakan pada bulan Juni sampai dengan September 2019, yang berlokasi di Kampus Stikes Borneo Cendekia Medika Pangkalan Bun Kotawaringin Barat, Kalimantan Tengah adapun jadwal penelitian (*Schedule*) terlampir.

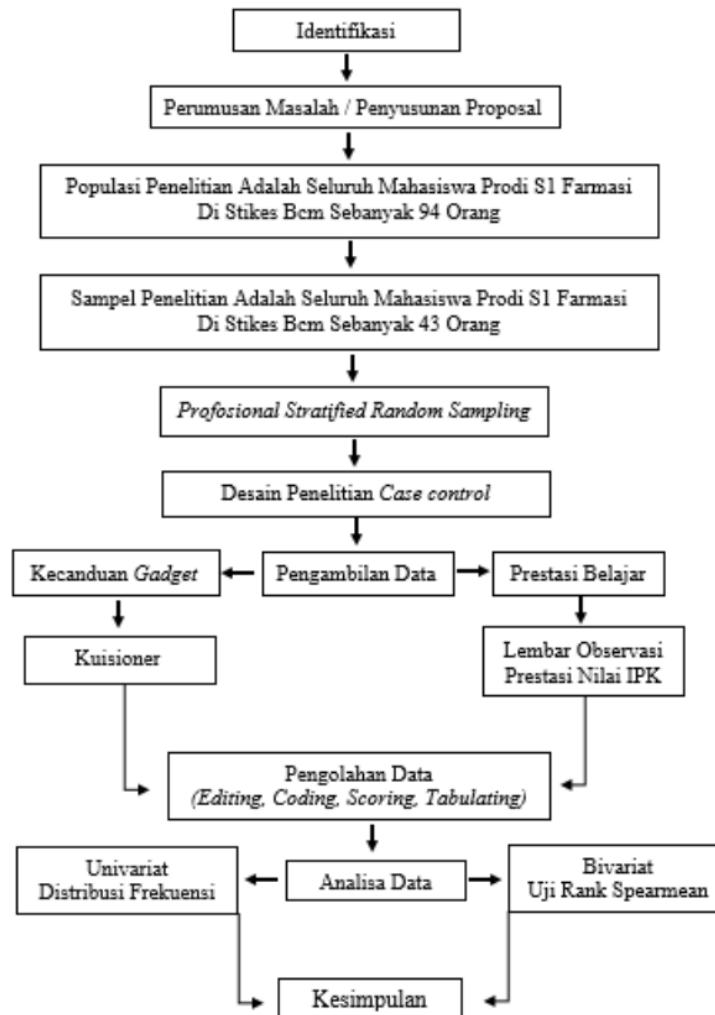
4.2 Desain Penelitian

Desain penelitian adalah suatu strategi untuk mencapai penelitian yang telah ditetapkan dan berperan sebagai pedoman atau penuntun peneliti pada seluruh proses penelitian (Nursalam, 2011). Jenis penelitian ini adalah penelitian observasi analitik yaitu melakukan suatu analisis terhadap data yang dikumpulkan. dengan Desain Penelitian ini bersifat *Case control*, pada studi kasus, pengamatan / observasi / pengukuran yang dilakukan pada saat yang sama, karena pengumpulan data penelitian dilaksanakan saat ini akibat perlakuan di masa lampau.

4.3 Kerangka kerja

Langkah kerja adalah tahapan yang dilakukan peneliti untuk mencapai tujuan penelitian mulai dari pengambilan perumusan masalah sampai dengan penarikan sebuah kesimpulan (Nursalam, 2011). Adapun kerangka kerja penelitian dapat dilihat pada gambar 4.3

Gambar 4.3 Kerangka Kerja Peneliti Pengaruh Kecanduan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa



108

4.4 Populasi, Sampel Dan Sampling

73

4.4.1 Populasi

Populasi merupakan seluruh subjek atau objek dengan karakteristik tertentu yang akan diteliti (Notoatmodjo, 2010). Adapun Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Prodi S1 Farmasi angkatan tahun 2015 – 2019 sebanyak 94 orang yang sedang kuliah di Stikes Borneo Cendekia Medika Pangkalan Bun.

95

4.4.2 Sampel

Sampel yang digunakan dalam penelitian adalah mahasiswa S1 Farmasi sebanyak 43 orang di kampus Stikes Borneo Cendekia Medika Pangkalan Bun. Karena di lihat dari hasil survei, mahasiswa tidak bisa lepas dari penggunaan *gadget* tersebut.

94

Adapun sampel yang akan digunakan pada penelitian harus memiliki kriteria sebagai berikut:

1. Mahasiswa dan mahasiswi dari Prodi S1 Farmasi Stikes Borneo Cendekia Medika Pangkalan Bun.
2. Responden yang bersedia menandatangani *informed consent*.
3. Responden bersedia mengisi kuisioner/ angket.
4. Responden bersedia mengisi Lembar Observasi.
5. Mahasiswa yang memiliki *gadget*.
6. Mahasiswa yang belum mendapatkan indeks prestasi kumulatif.
7. Mahasiswa yang sedang tidak menyusun tugas akhir.

4.4.3 Sampling

Menurut Sugiyono (2013), sampling adalah teknik pengambilan sampel. Teknik sampling dalam penelitian ini adalah *Profosional Stratified Random Sampling* adalah suatu teknik pengambilan sampel dengan memperhatikan suatu tingkatan (strata) pada elemen populasi karna teknik pengambilan sampel di ambil secara acak dan sesuai kriteria sampel. Setiap angkatan dari prodi Farmasi mempunyai jumlah yang berbeda setiap angkatan, 2016 berjumlah 17 orang, 2017

56

berjumlah 11 orang, dan 2018 berjumlah 15 orang jumlah sampel sebanyak 43 orang dan teknik pengambilan sampel.

4.5 Identifikasi Dan Definisi Operasional Variabel

4.5.1 identifikasi variabel

Variabel penelitian adalah sesuatu yang digunakan sebagai ciri, sifat dan ukuran yang dimiliki atau didapatkan oleh satuan penelitian tentang sesuatu konsep pengertian tertentu (Notoadmojo, 2010). Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel independen dan variabel dependen.

1. Variabel Independent

Variabel independent adalah variabel bebas atau variabel yang mempengaruhi variabel terikat. Pada penelitian ini variabel independen adalah Pengaruh Kecanduan *gadget*.

2. Variabel Dependen

Variabel dependen adalah variabel terikat atau variabel yang dipengaruhi variabel bebas. Pada penelitian ini variabel dependen adalah Prestasi Belajar Mahasiswa Prodi S1 Farmasi.

4.5.2 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi berdasarkan karakteristik yang dapat memungkinkan penelitian untuk melakukan observasi atau pengukuran secara cermat dalam suatu objek atau fenomena yang dapat diulang oleh orang lain (Nursalam, (2015). Definisi operasional penelitian ini terurai dalam tabel penelitian operasional.

Tabel 4.5.2 Definisi operasional variabel penelitian tentang PengaruhKecanduan Gadget terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa)

Variabel	Definsi Operasional	Indikator	Alat ukur	skala	kategori
Variabel Independen	Kecanduan <i>gadget</i> dapat diartikan sebagai kelekatan	1. Terlalu memikirkan <i>gadget</i> 2. Tidak dapat mengontrol	Kuisioner	<i>Ordinal</i>	Ringan (12 - 24) Sedang (24 - 36) Berat (36 - 48)

	yang kompleks dan berbahaya, yang mana individu tersebut secara terus menerus melakukannya	diri ketika menggunakan gadget 3. Cemas apabila tidak menggunakan <i>gadget</i> 4. Tidak mengenal waktu dalam menggunakan <i>gadget</i>			
Variabel Dependen Prestasi Belajar Mahasiswa	5 prestasi belajar merupakan hasil dari suatu kegiatan pembelajaran yang disertai perubahan yang dicapai seseorang (mahasiswa).	Hasil Indeks Prestasi kumulatif (IPK)	Observasi	Ordinal	➤ 47 rang Memuaskan (1) ➤ Cukup Memuaskan (2) ➤ Memuaskan (3) ➤ Sangat memuaskan (4) ➤ Dengan pujian (5)

4.6 Pengumpulan Data

4.6.1 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Instrumen penelitian adalah segala alat yang dipakai untuk memperoleh, mengelola dan menginterpretasikan informasi dari para responden yang dilakukan dengan pola pengukuran yang sama (Nasir, 2011). Instrumen penelitian untuk variabel kecanduan *gadget* menggunakan indikator yang dibuat oleh peneliti yang telah di uji kevaliditasannya dengan uji SPSS.23 berdasarkan Pengaruh kecanduan *gadget* terhadap prestasi belajar mahasiswa.

4.6.2 Teknik Pengambilan Data

Pengumpulan data adalah suatu proses pendekatan pada subjek dan proses pengumpulan karakteristik subjek yang diperlukan dalam suatu penelitian. Langkah-langkah pengumpulan data bergantung pada rancangan penelitian dan teknik instrument yang digunakan (Nursalam, 2015).

Proses pengambilan data diawali dengan peneliti meminta izin dari Kampus Stikes Borneo Cendekia Medika Pangkalan Bun yang diawali dengan mengurus surat izin penelitian dan pengambilan data ke Kampus Stikes Borneo Cendekia Medika Pangkalan Bun.

Pada bulan september peneliti Memberikan penjelasan kepada calon responden tentang tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan prosedur penelitian untuk mengetahui apakah ada pengaruh kecanduan gadget terhadap prestasi belajar mahasiswa dan setelah menjelaskan alasan peneliti mengapa ingin menguji eksperimen tersebut dengan Memberikan kuisioner kepada responden dan meminta untuk mengisinya setelah itu Peneliti melakukan pengolahan data dan analisa data.

Instrumen penelitian untuk variabel Independen Kecanduan gadget menggunakan kuisioner yang dibuat sendiri berdasarkan kisi-kisi yang disusun menurut indikator yang dimana pengujian tersebut menggunakan *Software SPSS.23* yang dimana di uji validitasnya. dari Variabel Independen Kecanduan gadget sedangkan prestasi belajar mahasiswa hanya menggunakan obeservasi dari hasil nilai IPK nya.

1. Kecanduan Gadget

Instrumen untuk mengukur kecanduan gadget menggunakan kuisioner terdiri dari 4 pernyataan menggunakan model *scala likert* dengan 12 soal yang teruji. *Scala likert* yaitu suatu bentuk kuisioner yang digunakan untuk mengukur terlalu memikirkan gadget, tidak dapat mengontrol diri, cemas apabila tidak menggunakan gadget, dan tidak mengenal waktu ketika

menggunakan *gadget* Pembuatan soal dalam kuisisioner mengacu pada indikator yang tertera pada definisi operasional.

Jawaban setiap item kuisisioner menggunakan skala *likert* mempunyai jenjang, seperti selalu (SL), sering (SR), kadang-kadang (KD), dan tidak pernah (TP).

Kuisisioner merupakan hasil modifikasi dari peneliti perlu di uji kelayakannya. Kuisisioner yang diajukan perlu dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan untuk memastikan instrumen penelitian sebagai alat ukur yang akurat dan dapat dipercaya. Adapun penjelasan mengenai uji validitas dan uji reabilitas sebagai berikut:

1) Uji validitas

Validitas adalah suatu indeks yang menunjukkan alat ukur itu benar-benar mengukur apa yang diukur. Apabila kuisisioner tersebut telah memiliki validasi konstruk, berarti semua item (pertanyaan) yang ada di dalam kuisisioner itu mengukur konsep yang kita ukur. Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan korelasi *pearson product moment*, yaitu menggunakan analisis butir (item) yakni mengkorelasikan skor tiap butir (item) pertanyaan dengan skor total yang merupakan jumlah tiap skor butir pertanyaan (Notoadmojo, 2010).

Rumus yang digunakan untuk melakukan uji validitas adalah menggunakan *Pearson Product Moment* dengan bantuan program atau aplikasi SPSS 23. Setelah dilakukan uji validitas dengan SPSS 23 Interpretasi validitas dengan nilai 0,361 dari pengujian hasil responden 30 orang (terlampir).

2. Uji reliabilitas

Menurut Notoadmojo (2010), reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Hal ini berarti menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran itu tetap konsisten. Perhitungan reabilitas harus dilakukan hanya pada pertanyaan yang sudah

divalidasi. Adapun teknik uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan teknik paralel yaitu kedua kuisioner diteskan terhadap sekelompok responden yang sama. Kemudian masing-masing pertanyaan pada kedua kuisioner divalidasi. Pertanyaan-pertanyaan kedua alat ukur yang tidak valid dibuang dan yang valid dihitung total skornya, lalu skor total masing-masing responden dari kedua kuisioner tersebut dihitung korelasinya dengan menggunakan teknik korelasi *product moment*

Uji reliabilitas menggunakan program atau aplikasi SPSS.23, dengan teknik Paralel Sebuah kuisioner dinyatakan reliabel dengan nilai *Alpha Cronbach* $0,577 > 0,05$ atau mendekati 1. Setelah dilakukan uji reliabilitas dengan SPSS 23 didapatkan *Alpha Cronbach* $0,577 > 0,05$ dari 12 pernyataan yang di uji reliabilitas sehingga reliabel. (Interpretasi reliabilitas terlampir)

4.7 Pengelohan Data

Pengolahan data setelah data terkumpul maka dilakukan pengolahan data melalui:

4.7.1 Editing

Melakukan pemeriksaan terhadap kelengkapan dan kejelasan jawaban kuisioner dan data yang diperoleh dengan kebutuhan penelitian. Hal ini dilakukan dilapangan sehingga apabila terdapat data yang berbeda maka dapat ditanyakan lagi kepada responden dan peneliti meminta responden untuk mengisi kuisioner yang berisi tentang identitas beserta pertanyaan yang bersangkutan tentang kecanduan *gadget*.

4.7.2 Scoring

Adalah metode pemberian skor yang telah ditentukan oleh peneliti berdasarkan kriteria yang telah ada sesuai dengan variabel independen (kecanduan *gadget*) dan variabel dependen (prestasi

belajar). Jawaban setiap item kuisioner menggunakan skala *likert* mempunyai jenjang, seperti selalu (SL), sering (SR), kadang-kadang (KD), dan tidak pernah (TP).

Jawaban soal dari masing-masing soal akan diberikan pembobotan atau nilai. Pertanyaan Negatif nilai jawaban diberi seperti selalu bernilai 1, sering bernilai 2, kadang-kadang bernilai 3, tidak pernah bernilai 4.

1. Variabel independen (kecanduan *gadget*) dengan kategori

- 1) Ringan : 3
- 2) Sedang : 2
- 3) Berat : 1

2. Variabel dependen (Prestasi Belajar)

- 1) Kurang Memuaskan : 1
- 2) Cukup Memuaskan : 2
- 3) Memuaskan : 3
- 4) Sangat Memuaskan : 4
- 5) Dengan Pujian : 5

4.7.3 Coding

Peneliti akan mengklasifikasi data yang didapat dan lakukan dengan cara memberi tanda atau kode berbentuk angka pada masing-masing kategori.

1. Data umum karakteristik umum responden

- 1) Umur:
 - a) < 20 dengan nilai = 1
 - b) 21 – 25 dengan nilai = 2
- 2) Jenis kelamin:
 - a) laki-laki (1), perempuan (2)

2. Data Khusus

- 1) Kecanduan *gadget*
 - Ringan : 3
 - Sedang : 2

Berat : 1

2) Prestasi belajar

Kurang memuaskan : 1

Cukup memuaskan : 2

Memuaskan : 3

Sangat memuaskan : 4

Dengan pujian : 5

4.7.4 Tabulating

Data yang telah diberi kode kemudian dikelompokkan, lalu dihitung dan dijumlahkan dan kemudian dituliskan dalam bentuk tabel.

82

4.8 Analisa Data

4.8.1 Analisa Univariat

38

Analisa univariat adalah analisa yang dilakukan terhadap tiap variabel dari hasil penelitian, pada umumnya dalam analisa ini hanya menghasilkan distribusi dan persentase dari tiap variabel tanpa membuat kesimpulan yang berlaku secara umum (generalisasi) (Ghozali, 2011). Menganalisis hasil data penelitian yang di peroleh dari masing masing variabel yaitu variabel bebas (Kecanduan *gadget*) dan variabel terikat (Prestasi belajar mahasiswa)

70

4.8.2 Analisa Bivariat

Analisa bivariat adalah analisa yang dilakukan terhadap dua variabel yang diduga berhubungan atau berkorelasi yang dapat dilakukan dengan pengujian statistic (Notoatmdjo, 2010). Analisis bivariat dalam penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh kecanduan *gadget* terhadap prestasi belajar mahasiswa di Stikes Borneo Cendekia Medika Pangkalan Bun. Analisis bivariat dilakukan dengan menggunakan uji *rank spearman*, bertujuan untuk menguji hubungan antara dua variabel yang berdata ordinal, dapat juga salah satu data ordinal dan lainnya nominal maupun lainnya rasio (v.wiratna

sujarweni hal:48, 2014) dengan menggunakan bantuan *software* SPSS.23 dengan tingkat signifikan $p > 0,05$

- a. Jika nilai $\text{sig} > 0,05$ maka hipotesis penelitian ditolak.
- b. Jika nilai $\text{sig} \leq 0,05$ maka hipotesis penelitian diterima.

4.9 Etika Penelitian

Dalam penelitian ini mengajukan permohonan kepada pihak kampus Stikes Borneo Cendekia Medika Pangkalan Bun Kotawaringin Barat untuk mendapat persetujuan, setelah mendapat persetujuan, kemudian mengadakan pengisian kuisioner dan observasi pada responden yang akan di teliti dengan beberapa masalah etika sebagai berikut:

4.9.1 *Informed concent* (lembar persetujuan responden)

Informed concent merupakan bentuk persetujuan antara peneliti dan reponden peneliti memberikan lembar persetujuan (Hidayat, 2010).

Lembar persetujuan diberikan pada mahasiswa yang akan diteliti untuk bersedia menjadi responden. Peneliti menjelaskan maksud dan tujuan peneliti yang dilakukan. Jika mahasiswa bersedia diteliti dan menjadi responden, maka mereka harus menandatangani lembar persetujuan tersebut.

4.9.2 *Anonimity* (kerahasiaan identitas)

Masalah etika keperawatan merupakan masalah yang memberikan jaminan dalam penggunaan subjek peneliti dengan cara tidak memberikan atau mencantumkan nama responden pada lembar alat ukur dan hanya menuliskan kode, alamat, umur dan jenis kelamin pada lembar pengumpulan data atau hasil peneliti yang akan disajikan (Hidayat, 2010).

4.9.3 *Confidentially* (Kerahasiaan informasi)

Masalah ini merupakan masalah etika dengan memberikan jaminan kerahasiaan hasil peneliti, baik informasi maupun masalah-masalah lainnya. Semua informasi yang telah dikumpulkan dijamin

kerahasiaannya oleh peneliti, hanya kelompok data tertentu yang akan dilaporkan pada hasil riset (Hidayat, 2010)

⁶⁹ Kerahasiaan informasi yang diberikan responden dijamin oleh peneliti. Hanya data tertentu saja (yang dibutuhkan) yang akan dicantumkan sebagai hasil peneliti.

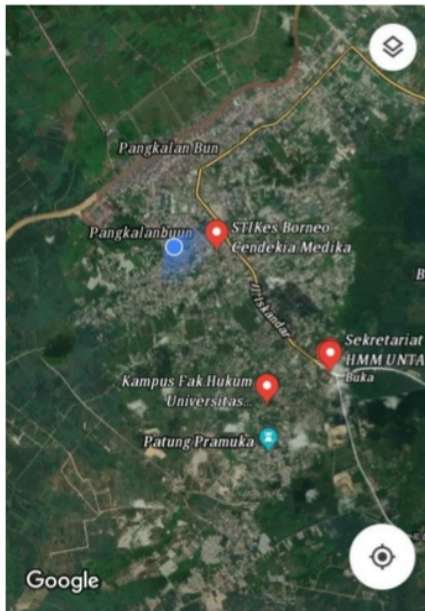
4.1 Keterbatasan

- 4.1.1 Keterbatasan penelitian ini adalah baru pertama kali melakukan penelitian
- 4.1.2 Populasi penelitian ini hanya merupakan mahasiswa yang masih aktif kuliah di Stikes Borneo Cendekia Medika Pangkalan Bun
- ⁵¹ 4.1.3 Penelitian ini hanya mengambil sampel 39 responden
- 4.1.4 Sulitnya menyesuaikan jadwal kuliah untuk pertemuan dengan responden

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan hasil penelitian dan pembahasannya tentang pengaruh kecanduan *gadget* terhadap prestasi belajar mahasiswa S1 Farmasi studi kasus di Stikes Borneo Cendekia Medika Pangkalan Bun. Berdasarkan data yang diambil hari penelitian yaitu dari tanggal 12 Agustus 2019 dengan 39 responden. Dari kegiatan penelitian hasil sebagai berikut :

5.1 Gambaran Lokasi Penelitian

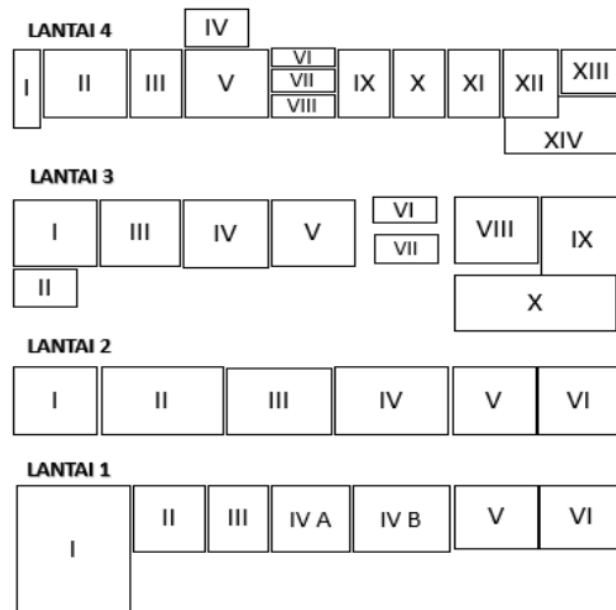


Gambar 5.1 Lokasi Penelitian

Stikes Borneo Cendekia Medika merupakan salah satu Perguruan Tinggi yang berada di wilayah Kalimantan Tengah Kotawarngin barat di Kota Manis Pangkalan Bun mahasiswa dan mahasiswi yang kuliah di Stikes Borneo Cendekia Medika tersebut dikelompokkan dalam beberapa Prodi. Prodi S1 Keperawatan, Prodi S1 Farmasi, Prodi D3 Kebidanan Dan Prodi D3 Analis Kesehatan.

DENAH GEDUNG

STIKES BORNEO CENDEKIA MEDIKA PANGKALAN BUN



Gambar 5.1b Gambar Lokasi Penelitian

Keterangan :

Lantai 1

- I. Ruang Prodi Kebidanan
- II. Ruang Prodi Keperawatan
- III. Ruang Prodi Farmasi
- IV.A. Ruang Ketua
- IV.B. Ruang Rapat
- V. Toilet
- VI. Ruang Kantor Administrasi

Lantai 2

- I. Ruang Prodi Analisis Kesehatan
- II. Ruang Kelas (Florance)
- III. Ruang Kelas (Varney)

IV. Ruang Kelas (William)

V. Toilet

VI. Ruang Waka I, II, III

Lantai 3

I. Ruang Laboratorium Keterampilan Dasar Kebidanan

II. Ruang LPPM

III. Ruang Laboratorium Neonates Bayi, Balita, Dan Anak Pra Sekolah

IV. Ruang Laboratorium Kb, Dan Nifas

V. Ruang Laboratorium Kehamilan, Persalinan, BBL

VI. Toilet

VII. Mushola

VIII. Ruang Laboratorium Komunitas Keluarga Gerontik

IX. Ruang Kelas

X. Ruang Bem

Lantai 4

I. Ruang Laboratorium kimia farmasi

II. Ruang Laboratorium biologi farmasi

III. Ruang gudang bahan dan alat farmasi

IV. Ruang steril

V. Ruang Laboratorium teknologi farmasi

VI. Ruang evaluasi sediaan farmasi

VII. Ruang pencetakan tablet

VIII. Ruang penimbangan

IX. Ruang analisis

X. Ruang analisis

XI. Ruang analisis

XII. Ruang kelas

XIII. Ruang perpustakaan

XIV. Ruang baca perpustakaan

5.2 Hasil Penelitian

5.2.1 Data umum

1. Data umum yang menyajikan distribusi frekuensi jenis kelamin dan umur.

- 1) Distribusi jenis kelamin

Karakteristik jenis kelamin mahasiswa di stikes borneo cendekia medika Prodi S1 Farmasi tahun 2019 (n=39).

Tabel 5.2.1.1 Distribusi Data Umum Responden Berdasarkan Jenis Kelamin, Di Stikes Borneo Cendekia Medika Prodi S1 Farmasi, November 2019

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase (%)
Laki-laki	10	25,6
Perempuan	29	74,4
Total	39	100

Sumber : Data umum, November 2019

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa hampir seluruhnya jenis kelamin yang berkuliah di Stikes Borneo Cendekia Prodi S1 Farmasi adalah perempuan sebanyak 74,4%.

- 2) Distribusi umur

Karakteristik umur mahasiswa di stikes borneo cendekia medika Prodi S1 Farmasi tahun 2019 (n=39).

Tabel 5.2.1.2 Distribusi Data Umum Responden Berdasarkan Umur, Di Stikes Borneo Cendekia Medika Prodi S1 Farmasi, November 2019

Umur (Tahun)	Jumlah	Persentase (%)
< 20 Tahun	20	51,3
21 – 25 Tahun	19	48,7
Total	39	100

Sumber : Data umum, November 2019

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa hampir separuhnya usia mahasiswa yang berkuliah di Stikes Borneo Cendekia Medika Prodi S1 Farmasi adalah kurang dari 20 Tahun sebanyak 51,3%.

5.2.2 Data Khusus

1. Data khusus akan menyajikan hasil tingkat kecanduan *gadget*, prestasi belajar, dan tabulasi silang.

- 1) Tingkat Kecanduan Gadget

Hasil uji kuisioner dengan pengaplikasian program SPSS.23 dalam tingkat kecanduan gadget pada mahasiswa di Stikes Borneo Cendekia Medika Prodi S1 Farmasi tahun 2019 (n=39).

Tabel 5.2.2.1 Distribusi Data Khusus Responden Berdasarkan Tingkat Kecanduan *Gadget*, Di Stikes Borneo Cendekia Medika Prodi S1 Farmasi, November 2019

Tingkat Kecanduan	Frekuensi	Persentase (%)
Kecanduan Ringan	9	23,1
Kecanduan Sedang	28	71,8
Kecanduan Berat	2	5,1
Total	39	100

Sumber : Data khusus, November 2019

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa hampir seluruhnya mahasiswa yang berkuliah di Stikes Borneo Cendekia Medika Prodi S1 Farmasi adalah mengalami tingkat kecanduan sedang sebanyak 74,8%.

- 2) Prestasi Belajar

Hasil observasi indeks prestasi kumulatif dari semester awal ke semester berikutnya pada mahasiswa di Stikes Borneo Cendekia Medika Prodi S1 Farmasi tahun 2019 (n=39).

Tabel 5.2.2.2 Distribusi Data Khusus Responden Berdasarkan Prestasi Belajar, Di Stikes Borneo Cendekia Medika Prodi S1 Farmasi, November 2019

Kategori IPK	Frekuensi	Persentase (%)
Kurang memuaskan	0	0
Cukup memuaskan	23	59,0
Memuaskan	12	30,8
Sangat memuaskan	4	10,3
Dengan pujian	0	0
Total	39	100

Sumber : Data khusus, November 2019

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa hampir seluruhnya mahasiswa di Stikes Borneo Cendekia Medika Prodi S1 Farmasi dengan hasil prestasi yang cukup memuaskan sebanyak 59,0%.

3) Tabulasi silang

Hasil tabulasi silang dari pengaruh kecanduan gadget dengan IPK mahasiswa di Stikes Borneo Cendekia Medika Prodi S1 Farmasi tahun 2019 (n=39)

Tabel 5.2.2.3 Tabulasi Silang Pengaruh Kecanduan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa, Di Stikes Borneo Cendekia Medika Prodi S1 Farmasi, November 2019

Tingkat Kecanduan Gadget	Prestasi Belajar						Total	
	Cukup memuaskan		Memuaskan		Sangat memuaskan			
	n	%	n	%	n	%	n	%
Kecanduan berat	1	2,6%	1	2,6%	2	0,0%	2	5,1%
Kecanduan sedang	16	41,0%	11	25,6%	2	5,1%	29	71,8%
Kecanduan ringan	6	2,6%	1	2,6%	2	5,1%	9	23,1%
Total	23	59,0%	12	30,8%	4	10,3%	39	100,0%

Dari tabel diatas bahwa prestasi belajar cukup memuaskan untuk mahasiswa Prodi S1 Farmasi di stikes borneo cendekia medika dengan tingkat kecanduan gadget sedang sebesar 41,0%.

Dari tabel diatas didapatkan hasil uji rank spearman 0,877 menunjukkan nilai $p > 0,05$ dengan bantuan aplikasi SPSS.23 sehingga H_0 diterima dan H_1 ditolak maka dapat dikatakan tidak ada pengaruh kecanduan gadget terhadap prestasi belajar mahasiswa Prodi S1 Farmasi Di Stikes Borneo Cendekia Medika Pangkalan Bun.

5.3 Pembahasan Hasil Penelitian

5.3.1 Kecanduan *Gadget*

Kecanduan *gadget* dapat diartikan sebagai kelekatan yang kompleks dan berbahaya, yang mana individu tersebut secara terus menerus melakukannya (young & Rodgers dalam wijanarko, 2016). Sehingga dapat disimpulkan bahwa kecanduan *gadget* menyebabkan ketergantungan individu tersebut sehingga dapat merugikan baik itu fisik, psikis, bio dan spiritual.

Tabel 5.2.2.1 Menunjukan bahwa dari hasil distribusi data khusus responden berdasarkan tingkat kecanduan gadget di Stikes Borneo Cendekia Medika Prodi S1 Farmasi sebanyak 29 orang (71,8%) mengalami kecanduan sedang terhadap penggunaan *gadget*, karena dilihat dari hasil kuesioner dari 12 pernyataan yang di mana menurut Young dan Rodgers dalam wijanarko (2016) mengungkapkan bahwa indikator kecanduan *gadget* terdiri dari : Terlalu memikirkan *gadget*, Tidak dapat mengontrol diri ketika menggunakan *gadget*, Cemas apabila tidak menggunakan *gadget*, Tidak mengenal waktu dalam menggunakan *gadget*, disisi lain ada faktor yang mempengaruhi kecanduan gadget menunjukan bahwa yang berkuliah di Stikes Borneo Cendekia Prodi S1 Farmasi adalah perempuan sebanyak 74,4%. Karena perempuan yang mudah terpengaruh dan mudah dibujuk untuk mengubah keyakinannya. Menurut Maccoby & Jacklin (1974), dalam situasi yang tidak ada kontak dengan pembujuk sekalipun, perempuan lebih bersedia menyesuaikan diri dari pada laki-laki berdasarkan pertimbangan konsekuensi yang diasumsikannya. Hal ini menunjukkan ada perbedaan konformitas antara perempuan dan laki-laki, namun perbedaan tersebut sangat tipis, bahkan perbedaan konformitas perempuan tersebut dipandang positif karena mempertimbangkan konsekuensi yang akan timbul di kemudian hari yang umumnya tidak dipikirkan detail oleh laki-laki (Becker, 1986; Eagly, 1978). Bila dilihat dari karakteristik umur bisa dilihat rata rata menunjukan bahwa hampir

separuhnya usia mahasiswa yang berkuliah di Stikes Borneo Cendekia Medika Prodi S1 Farmasi adalah kurang dari 20 Tahun sebanyak 51,3%. Karena pada umur kurang dari 20 Tahun, ada anak-anak muda yang menganut perilaku menyimpang seperti pergaulan bebas, kurangnya perhatian orang tua terhadap aktivitasnya dll. Remaja lain mungkin melalui masa kebingungan identitas yang lebih panjang dan mengalami kesulitan “menemukan diri mereka” dalam beberapa hal, sekelompok mahasiswa yang berada dalam kebingungan identitas menemukan bahwa kebanyakan dari mereka tidak puas terhadap cara hidup orang tua mereka tetapi tidak dapat ikut sepenuhnya dalam membentuk identitas diri mereka sendiri (Atkinson Rita L,dkk hal 135 – 141, 2012).

5.3.2 Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan gabungan dari dua kata, yaitu prestasi dan belajar. Pada setiap kata tersebut memiliki makna tersendiri. Dalam kamus besar bahasa indonesia, prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dari yang telah dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya). Prestasi dapat diartikan sebagai hasil yang telah dilakukan. Kata prestasi berasal dari bahasa belanda yaitu *prestatie*. Kemudian dalam bahasa indonesia menjadi prestasi yang berarti hasil usaha. Istilah prestasi belajar (*achievement*) berbeda dengan hasil belajar (*learning outcome*). Prestasi belajar pada umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan sedangkan hasil belajar meliputi aspek pembentukan watak peserta didik (Moh Zaiful Rosyid, DKK, hal.5-6, 2019).

Tabel 5.2.2.2 Dari hasil distribusi data khusus responden berdasarkan hasil observasi indeks prestasi kumulatif dari semester awal ke semester selanjutnya di di Stikes Borneo Cendekia Medika Prodi S1 Farmasi sebanyak 23 orang (59,0%) menunjukkan hasil nilai dengan kategori prestasi belajar cukup memuaskan karena Menurut

Permenristekdikti (2015) Apabila pada akhir semester atau pada akhir tahun kedua seorang mahasiswa sarjana hanya mencapai IPK 2,00 – 2,99 predikat kelulusan di nyatakan prestasi belajar mahasiswa di katakan cukup memuaskan.

dari hasil distribusi data menunjukan bahwa hampir seluruhnya jenis kelamin yang berkuliah di Stikes Borneo Cendekia Prodi S1 Farmasi adalah perempuan sebanyak 74,4%. Karena perempuan yang lemah dan tidak berprestasi. Minimnya jumlah perempuan yang ahli di bidang sains, politik, dan ekonomi dipandang citra perempuan yang lemah disebabkan ketidak-mampuannya dalam mengejar prestasi seperti yang dicapai laki-laki. Padahal menurut Maccoby & Jacklin (1974), perempuan tidak berprestasi disebabkan ada rasa ketakutan akan sukses (*fear of succes*), bukan tidak mampu berprestasi. Pendapat tersebut diperkuat oleh studi Maslow pada tahun 1942 yang menemukan, perempuan yang memiliki keyakinan kuat bahwa dirinya berharga, cenderung memiliki sifat mandiri, asertif, dan sukses.

Bila dilihat dari karakteristik umur bisa dilihat rata rata menunjukan bahwa hampir separuhnya usia mahasiswa yang berkuliah di Stikes Borneo Cendekia Medika Prodi S1 Farmasi adalah kurang dari 20 Tahun sebanyak 51,3%. Karena pada umur kurang dari 20 Tahun, ada anak-anak muda yang menganut identitas menyimpang seperti pergaulan bebas, kurangnya perhatian orang tua terhadap aktivitasnya dll. Remaja lain mungkin melalui masa kebingungan identitas yang lebih panjang dan mengalami kesulitan “menemukan diri mereka” dalam beberapa hal, sekelompok mahasiswa yang berada dalam kebingungan identitas menemukan bahwa kebanyakan dari mereka tidak puas terhadap cara hidup orang tua mereka tetapi tidak dapat ikut sepenuhnya dalam membentuk identitas diri mereka sendiri (Atkinson Rita L,dkk hal 135 – 141, 2012).

5.3.3 Pengaruh kecanduan gadget terhadap prestasi belajar mahasiswa Prodi S1 Farmasi.

Pada tabel 5.2.2.3 bahwa prestasi belajar cukup memuaskan untuk mahasiswa Prodi S1 Farmasi di stikes borneo cendekia medika dengan tingkat kecanduan gadget sedang sebesar 41,0%. Untuk menganalisis suatu pengaruh kecanduan *gadget* terhadap prestasi belajar mahasiswa prodi S1 Farmasi Di Stikes Borneo Cendekia Medika Pangkalan Bun digunakan uji statistik dengan menggunakan uji Rank spearman alasannya variabel independen (kecanduan gadget) adalah berskala ordinal sedangkan variabel dependen (prestasi belajar) juga berskala ordinal setelah dianalisis dengan bantuan SPSS.23 diperoleh nilai $p\text{ value} = 0,877 > 0,05$ bisa tabel 5.2.2.4 pada penelitian ini ditentukan derajat $\alpha = 0,05$ setelah dibandingkan antara nilai $p\text{ value}$ dengan nilai α diperoleh $p\text{ value} > \alpha$ artinya H_1 ditolak, berarti dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh kecanduan gadget terhadap prestasi belajar mahasiswa. Ada beberapa faktor yang menyebabkan kecanduan gadget tidak mempengaruhi terhadap prestasi belajar mahasiswa khususnya di perempuan Karena perempuan yang mudah terpengaruh dan mudah dibujuk untuk mengubah keyakinannya. Menurut Maccoby & Jacklin (1974), dalam situasi yang tidak ada kontak dengan pembujuk sekalipun, perempuan lebih bersedia menyesuaikan diri daripada laki-laki berdasarkan pertimbangan konsekuensi yang diasumsikannya. Hal ini menunjukkan ada perbedaan konformitas antara perempuan dan laki-laki, namun perbedaan tersebut sangat tipis, bahkan perbedaan konformitas perempuan tersebut dipandang positif karena mempertimbangkan konsekuensi yang akan timbul di kemudian hari yang umumnya tidak dipikirkan detail oleh laki-laki (Becker, 1986; Eagly, 1978).

Bila dilihat dari karakteristik umur bisa dilihat rata rata menunjukan bahwa hampir separuhnya usia mahasiswa yang berkuliah di Stikes Borneo Cendekia Medika Prodi S1 Farmasi adalah kurang dari

20 Tahun sebanyak 51,3%. Karena pada umur kurang dari 20 Tahun, ada anak-anak muda yang menganut identitas menyimpang seperti pergaulan bebas, kurangnya perhatian orang tua terhadap aktivitasnya dll. Remaja lain mungkin melalui masa kebingungan identitas yang lebih panjang dan mengalami kesulitan “menemukan diri mereka” dalam beberapa hal, sekelompok mahasiswa yang berada dalam kebingungan identitas menemukan bahwa kebanyakan dari mereka tidak puas terhadap cara hidup orang tua mereka tetapi tidak dapat ikut sepenuhnya dalam membentuk identitas diri mereka sendiri (Atkinson Rita L,dkk hal 135 – 141, 2012). Dan disisi lain juga ada faktor yang mempengaruhi prestasi belajar antara lain; Faktor internal Faktor yang menyangkut seluruh pribadi termasuk kondisi fisik maupun mental atau psikis. Faktor internal ini sering disebut faktor instrinsik yang meliputi kondisi psikologis yang mencakup minat, kecerdasan, bakat, motivasi, intelegensi, emosi, kelelahan, dan cara belajar). Dan Faktor eksternal Faktor yang bersumber dari luar diri individu Faktor yang bersumber dari luar diri individu yang bersangkutan. Faktor ini sering disebut dengan faktor ekstrinsik yang meliputi segala sesuatu yang berasal dari luar diri individu yang dapat mempengaruhi prestasi belajarnya baik itu di lingkungan sosial maupun lingkungan lain (Djamara, 2008)

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

31

6.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- 6.1.1 Tingkat kecanduan gadget di Stikes Borneo Cendekia Medika Pangkalan Bun Prodi S1 Farmasi mahasiswa mengalami kecanduan sedang
- 6.1.2 Prestasi belajar mahasiswa di Stikes Borneo Cendekia Medika Pangkalan Bun Prodi S1 Farmasi mahasiswa mendapatkan indeks prestasi belajar dengan hasil yang cukup memuaskan.
- 6.1.3 Tidak ada pengaruh kecanduan *gadget* terhadap prestasi belajar mahasiswa di Stikes Borneo Cendekia Medika Pangkalan Bun Prodi S1 Farmasi

6.2 Saran

51

Adapun saran yang diberikan peneliti adalah sebagai berikut :

- 6.2.1 Bagi institusi
Meningkatkan proses pembelajaran di bidang akademik khusus nya mata kuliah khusus.
- 6.2.2 ²⁸ Bagi peneliti selanjutnya
Agar mendapatkan suatu model penelitian yang baik dengan didukung oleh teori yang kuat disarankan untuk memperbanyak referensi penelitian yang mendukung topik yang diteliti.
- 6.2.3 Bagi mahasiswa
Diharapkan mahasiswa dapat mengurangi penggunaan gadget dalam kegiatan sehari - hari

- Alimul Hidayat A.A., (2010) *metode penelitian kesehatan paradigma kuantitatif*, jakarta : health books
- 67 Ariani, Niken. Dan Haryanto, Dany. 2010. *Pembelajaran Multimedia Di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- 63 Andreassen, c.s., & pallesen, s. (2014). *Social network site addiction-an overview, current pharmaceutical design*. Psychological reports, vol:20, page 4053-4061
- 58 Cook Thomas D, *Qualitative and quantitative methods instrumen evaluation research*, sage publication, beverly hills, 1979
- 20 Castelluccio, M. (2007). *Gadget AnEssay*. <http://www.thefreelibrary.com/Gadgets--an+essay.-a0170115914> diakses pada 15 oktober 2019
- Eti Nurhayati, (2016) *Memahami Psikologis Perempuan*, Guru Besar IAIN Syekh Nurjati Cirebon diakses pada 10 desember 2019.
- 30 Hardiyansyah Masya, Dian Adi Candra (2016), *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016*, hal. 158-159 diakses tanggal 01 oktober 2019
- 20 Ismanto, Y& Onibala, Fadilah (2015). *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manado*. Ejournal Keperawatan Volume 3(2). Manado: FK Unsrat Manado diakses pada 15 oktober 2019
- 76 Kementrian riset, teknologi, dan pendidikan tinggi direktorat jendral pembelajaran dan kemahasiswaan, *permenritedikti RI nomor 50 tahun*, 2018
- Moh Zaiful Rosyid, Mustajab, Dan Aminol Rosid Abdullah (Januari, 2019) *Prestasi Belajar*. Literasi Nusantara. Cepokomulya, Kepanjen, Malang
- 75 Notoatmodjo, S. 2010. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta
- Nasir, 2011. *Buku ajar metodologi kesehatan*. Yogyakarta: Nuha medika. Notoadmodjo, soekidjo. 2012. *Metodologi penelitian kesehatan Jakarta rineka cipta*
- Nursalam. 2011. *Buku Konsep Dan Penerapan Metodeologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Salemba Medika: Jakarta
- 114 Nursalam. 2015. *Metodologi penelitian ilmu keprawatan*. Jakarta: salemba medika
- Ratih ariska putri. *Dampak penggunaan smartphone terhadap perkembangan prestasi motorik dan emosional*, universitas sumatera utara 2018.
- Rita L. Atkinson, Richard C. Atkonson, dan Ernest R. Hilgard. (2012), *intoduction to psychology, eight edition*. Penerbit Erlangga
- Sutrisno Hadi, *metodologi Reseach*, jilid 1,2 UGM, 1986
- 66 Smart. 2010. *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Permainan internet*. Yogjakarta. A Plus Books diakses tanggal 09 oktober 2019.

14
Safitri Daruyani, Yuciana Wilandari, Dan Hasbi Yasin (2013) *faktor-faktor yang mempengaruhi indeks prestasi mahasiswa fsm universitas diponegoro semester pertama dengan metode regresi logistik biner* Universitas Diponegoro, 185 – 186. Diakses pada tanggal 09 oktober 2019.

62
Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Cetakan Keenam. Jakarta: PT Rineka Cipta

Suardi. 2006. *Psikologi Perkembangan pada Remaja*. Bandung: Raja Grafindo Persada

72
Sugiyono. (2013). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. CV Alfabeta : Bandung

Sumadiria, Haris. 2014. *Sosiologi Komunikasi Massa*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya

46
St. Hasmiah Mustamin, Sri Sulasteri. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Matematika* Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar Kampus II: Jalan Sultan Alauddin Nomor 36 Samata-Gowa

90
Uwe Flick, *an introduction to qualitative research*, sage publications, international education and profesional publisher, london, 1995

71
Wijanarko, setiawati, j., esther, (2016). *Ayah ibu baik parenting era digital*. Jakarta selatan : keluarga Indonesia bahagia

V. Wiratna Sujarweni, *Panduan Penelitian Kebidanan Dengan Spss*. Penerbit Pustakabarupress I-Yogyakarta, 2014.

45
Young, K. S (2004) *Internet Addiction: The Emergence of A New Clinical Disorder*. Cyber Psychology and Behavior, Vol.1

pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar mahasiswa Prodi S1 Farmasi di Stikes Borneo Cendekia Medika Pangkalan Bun

ORIGINALITY REPORT

23%

SIMILARITY INDEX

22%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

areefah.blogspot.com

Internet Source

1%

2

ro.scribd.com

Internet Source

1%

3

jurnal-griyahasada.com

Internet Source

1%

4

skripsippknunj.com

Internet Source

1%

5

www.istanaagency.com

Internet Source

1%

6

bdksemarang.kemenag.go.id

Internet Source

1%

7

amanah.akbid.info

Internet Source

1%

8

www.essaysauce.com

Internet Source

<1%

9	s1psikologi.unisayogya.ac.id Internet Source	<1 %
10	blogs.unpad.ac.id Internet Source	<1 %
11	citrabastra.blogspot.com Internet Source	<1 %
12	www.lontar.ui.ac.id Internet Source	<1 %
13	rumahremaja.blogspot.com Internet Source	<1 %
14	repository.its.ac.id Internet Source	<1 %
15	daremaulana5.blogspot.com Internet Source	<1 %
16	Pujilestari Pujilestari. "HUBUNGAN ANTARA MOTIVASI BELAJAR DENGAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SMP KELAS VIII", Paedagoria FKIP UMMat, 2018 Publication	<1 %
17	www.ilmiahpendidikan.com Internet Source	<1 %
18	Submitted to Padjadjaran University Student Paper	<1 %

19	Internet Source	<1 %
20	obsesi.or.id Internet Source	<1 %
21	etd.eprints.ums.ac.id Internet Source	<1 %
22	dewibest.blogspot.co.id Internet Source	<1 %
23	stikesbudiluhurcimahi.ac.id Internet Source	<1 %
24	askepbdg.blogspot.com Internet Source	<1 %
25	fundra-dian.blogspot.com Internet Source	<1 %
26	sigma09.blogspot.com Internet Source	<1 %
27	anggistinawulansaribio15.blogspot.com Internet Source	<1 %
28	www.komputerdia.com Internet Source	<1 %
29	yudiavadza.files.wordpress.com Internet Source	<1 %
30	Submitted to Universitas Islam Riau Student Paper	<1 %

31	nuerhalim.blogspot.com Internet Source	<1 %
32	jurnal.unpand.ac.id Internet Source	<1 %
33	www.e-skripsi.stikesmuh-pkj.ac.id Internet Source	<1 %
34	Hanum Jazimah. "Implementasi Manajemen Diri Mahasiswa dalam Pendidikan Islam", MUDARRISA: Journal of Islamic Education, 2015 Publication	<1 %
35	e-journal.unipma.ac.id Internet Source	<1 %
36	repo.darmajaya.ac.id Internet Source	<1 %
37	blogger-hasrat.blogspot.com Internet Source	<1 %
38	myexorits.blogspot.com Internet Source	<1 %
39	makalahfavorit.blogspot.com Internet Source	<1 %
40	sistymariya.blogspot.com Internet Source	<1 %

repository.unri.ac.id

41	Internet Source	<1 %
42	www.ejournal-s1.undip.ac.id Internet Source	<1 %
43	ruli-kotbah.blogspot.com Internet Source	<1 %
44	repository.uma.ac.id Internet Source	<1 %
45	Submitted to University of Derby Student Paper	<1 %
46	ejournal.unib.ac.id Internet Source	<1 %
47	tatagyes.files.wordpress.com Internet Source	<1 %
48	Submitted to Universitas Negeri Manado Student Paper	<1 %
49	hohas13.blogspot.com Internet Source	<1 %
50	ritapurwono.blogspot.com Internet Source	<1 %
51	eprints.perbanas.ac.id Internet Source	<1 %
52	jom.unri.ac.id Internet Source	<1 %

53	eprints.mdp.ac.id Internet Source	<1 %
54	imannurhakimthea.blogspot.com Internet Source	<1 %
55	downloadptkptssdsmpsma.blogspot.com Internet Source	<1 %
56	psb2k16.blogspot.com Internet Source	<1 %
57	tpmuntirta.blogspot.com Internet Source	<1 %
58	jurnal.fkip.unila.ac.id Internet Source	<1 %
59	jurnal.unmuhjember.ac.id Internet Source	<1 %
60	fuadefendi3.blogspot.com Internet Source	<1 %
61	www.wunaculture.blog.com Internet Source	<1 %
62	ojs.ukw.edu.pl Internet Source	<1 %
63	wordpress.ubi.pt Internet Source	<1 %
64	Submitted to IAIN Kudus	

<1 %

65

dindamau.blogspot.com

Internet Source

<1 %

66

journal.unnes.ac.id

Internet Source

<1 %

67

journals.usm.ac.id

Internet Source

<1 %

68

maman-angsana.blogspot.com

Internet Source

<1 %

69

ririnnisa.blogspot.my

Internet Source

<1 %

70

motivasiperawat.blogspot.com

Internet Source

<1 %

71

ojs.stainbabel.ac.id

Internet Source

<1 %

72

journal.ubpkarawang.ac.id

Internet Source

<1 %

73

nsriry.blogspot.com

Internet Source

<1 %

74

karyatulisilmiah-skripsi.blogspot.com

Internet Source

<1 %

75

ejournal.undip.ac.id

Internet Source

<1 %

76	www.editorlambar.com Internet Source	<1 %
77	nazwa-cyber.blogspot.com Internet Source	<1 %
78	willyzwidhytabatabai.wordpress.com Internet Source	<1 %
79	andhinymutiara.blogspot.com Internet Source	<1 %
80	kti-keperawatan-komunitas.blogspot.com Internet Source	<1 %
81	lib.ui.ac.id Internet Source	<1 %
82	repository.unej.ac.id Internet Source	<1 %
83	sitimaftukhah.blogspot.com Internet Source	<1 %
84	dr-suparyanto.blogspot.com Internet Source	<1 %
85	repository.widyatama.ac.id Internet Source	<1 %
86	garuda.ristekdikti.go.id Internet Source	<1 %
87	psikologi.uinjkt.ac.id	

Internet Source

<1 %

88

ilmu-kimia-kimia.blogspot.com

Internet Source

<1 %

89

hendraprijatna68.files.wordpress.com

Internet Source

<1 %

90

docplayer.nl

Internet Source

<1 %

91

tifar21.blogspot.com

Internet Source

<1 %

92

www.kampusdunia.com

Internet Source

<1 %

93

perpustakaan.poltekkes-malang.ac.id

Internet Source

<1 %

94

Annisa Rachmasari, David Kaluge. JAE
(JURNAL AKUNTANSI DAN EKONOMI), 2019

Publication

<1 %

95

aimarusciencemania.wordpress.com

Internet Source

<1 %

96

ndrewvieloverz.blogspot.com

Internet Source

<1 %

97

awn8.web.stmikayani.ac.id

Internet Source

<1 %

Mukhoiyaroh Mukhoiyaroh. "Prediktor Non-

98	Kognitif Kegigihan Tugas Mahasiswa", Journal An-Nafs: Kajian Penelitian Psikologi, 2019 Publication	<1 %
99	testing-nuldi.blogspot.com Internet Source	<1 %
100	repository.wima.ac.id Internet Source	<1 %
101	www.brilio.net Internet Source	<1 %
102	nesahdrisma.blogspot.com Internet Source	<1 %
103	Wahyudi Wahyudi. "ANALISIS KONTRIBUSI SIKAP ILMIAH, MOTIVASI BELAJAR DAN KEMANDIRIANBELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN FISIKA STKIP PGRI PONTIANAK", Jurnal Edukasi Matematika dan Sains, 2016 Publication	<1 %
104	repositori.usu.ac.id Internet Source	<1 %
105	pandidikan.blogspot.com Internet Source	<1 %
106	Sineba Arli Silvia. "Pengaruh Kualitas Aset Terhadap Profitabilitas Pada Perbankan Syariah	<1 %

Di Indonesia", AL-FALAH : Journal of Islamic
Economics, 2017

Publication

-
- | | | |
|-----|---|------|
| 107 | www.kumpulanskripsi.com
Internet Source | <1 % |
|-----|---|------|
-
- | | | |
|-----|---|------|
| 108 | donniehany.blogspot.com
Internet Source | <1 % |
|-----|---|------|
-
- | | | |
|-----|---|------|
| 109 | ilmu99.blogspot.com
Internet Source | <1 % |
|-----|---|------|
-
- | | | |
|-----|---|------|
| 110 | lpmpjogja.kemdikbud.go.id
Internet Source | <1 % |
|-----|---|------|
-
- | | | |
|-----|---|------|
| 111 | www.stikesmajapahitmojokerto.ac.id
Internet Source | <1 % |
|-----|---|------|
-
- | | | |
|-----|---|------|
| 112 | kti-skripsi-kesehatan-masyarakat.blogspot.com
Internet Source | <1 % |
|-----|---|------|
-
- | | | |
|-----|--|------|
| 113 | Submitted to Universitas Atma Jaya Yogyakarta
Student Paper | <1 % |
|-----|--|------|
-
- | | | |
|-----|--|------|
| 114 | Lely Khulafa'ur, Lia Agustin. "HUBUNGAN
PENGETAHUAN DENGAN SIKAP REMAJA
PUTRI KELAS VII A DAN B TENTANG
PERSONAL HYGIENE", JURNAL KEBIDANAN,
2018
Publication | <1 % |
|-----|--|------|
-
- | | | |
|-----|--|------|
| 115 | Nanang Sahriana. "PENTINGNYA PERAN
ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN | <1 % |
|-----|--|------|

GADGET PADA ANAK USIA DINI", Jurnal Smart Paud, 2019

Publication

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off