

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, pertanyaan penelitian dan manfaat penelitian.

1.1 Latar Belakang

COVID-19 (*Corona virus disease*) adalah penyakit yang menyebabkan gangguan pada saluran pernapasan seperti batuk, hidung tersumbat, pilek, sakit tenggorokan, kelelahan dan demam, nyeri, atau diare (WHO, 2020). Usaha yang dapat dilakukan dalam mencegah penyebaran COVID-19 yaitu menjaga kesehatan dan stamina tubuh, rajin mencuci tangan, menjaga jarak (*physical distancing*), menggunakan masker, hindari bepergian ke tempat umum (Kemenkes RI, 2020). Sehingga sistem pembelajaran yang biasanya mengumpulkan mahasiswa dalam satu ruangan perlu ditinjau ulang dan membuat skenario yang meminimalkan kontak fisik antara mahasiswa dan dosen (Firman & Rahayu, 2020).

Salah satu cara untuk meminimalkan kontak fisik antara mahasiswa dengan dosen adalah dengan dilakukannya pembelajaran jarak jauh atau daring (dalam jaringan). Pembelajaran daring adalah belajar dengan menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, koneksi, fleksibel dan mampu membuat interaksi belajar yang beragam (Sadikin & Hamidah, 2020). Pelaksanaan belajar daring memerlukan dukungan perangkat yang sesuai seperti *smartphone*, *tablet*

dan laptop sebagai alat akses informasi kapan dan dimana saja (Gikas & Grant, 2013). Sistem pembelajaran *online* yang menuntut setiap mahasiswa harus memiliki perangkat tersebut, termasuk *smartphone*, sehingga pada saat ini pengguna *smartphone* semakin meningkat.

Sighn & Samah (2018) menyebutkan bahwa dampak positif dari penggunaan *smartphone* adalah mempermudah komunikasi, media hiburan dan meningkatkan pengetahuan, mempermudah untuk belajar dan dampak negatif dari penggunaan *smartphone* adalah tidak fokus belajar karena notifikasi dari *smartphone*, kecanduan atau *addiction*, interaksi sosial berkurang, prestasi akademik menurun, depresi dan stress, salah menggunakan *smartphone* bahkan mengganggu kesehatan dan mengurangi daya tangkap otak dan daya ingat.

APJII (Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia) (2017), mengemukakan bahwa pengguna internet di Indonesia tahun 2016 adalah sebesar 132,7 juta jiwa dan meningkat hampir 8% menjadi 143,26 juta jiwa tahun 2017 atau setara 54,68% dari total populasi penduduk Indonesia sebesar 262 juta orang. Dari 143,26 juta penduduk yang menggunakan internet, perangkat yang paling sering digunakan untuk mengakses internet adalah *smartphone* (*gadget*) dan mahasiswa merupakan pengguna internet paling banyak (89,77%).

Adanya fitur-fitur menarik dalam *smartphone* mengakibatkan mahasiswa lebih sibuk dan fokus terhadap aplikasi yang ada didalamnya seperti *game*, aplikasi *chatting*, *browser* maupun *youtube*. Kegiatan tersebut membuat mahasiswa lupa waktu bahkan lupa untuk belajar maupun mengerjakan tugas kuliah (Resti, 2015). Dalam penelitian Karcy & Waliyanti (2017) menyebutkan

bahwa seseorang yang sedang belajar dan juga bermain *smartphone*, tidak dapat berkonsentrasi pada belajarnya dan salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan mahasiswa dalam prestasi belajar adalah konsentrasi.

Menurut Oktario (2017) salah satu dampak positif dari penggunaan *smartphone* adalah mempermudah dalam mencari informasi dan menjadi penghubung pada dunia luar dan dampak negatifnya adalah menurunnya motivasi belajar dan prestasi karena penggunaan yang tidak terbatas pada saat proses pembelajaran berlangsung. Augusta (2018) menyebutkan bahwa penggunaan *smartphone* dapat mengakibatkan turunnya atau bahkan hilangnya motivasi belajar mahasiswa karena mahasiswa asik menggunakan *smartphone* pada saat dosen menerangkan pembelajaran dan mahasiswa cenderung menunda untuk mengerjakan tugas hingga *due date* pengumpulan tugas.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan kepada sepuluh responden mahasiswa keperawatan tingkat dua di satu universitas swasta di Banten mengenai penggunaan *smartphone* dalam proses pembelajaran daring selama pandemi COVID-19 ditemukan bahwa sepuluh responden menggunakan *smartphone* sebagai salah satu media belajar dan setelah jam perkuliahan daring selesai, akan menggunakan media sosial dan bermain *games*. Tujuh diantaranya menggunakan *smartphone* lebih lama dari yang mereka rencanakan yaitu lebih dari delapan jam/hari diluar jam belajar daring, serta lima responden mengatakan konsentrasi dalam mengerjakan tugas terganggu akibat notifikasi yang muncul dari *smartphone*. Lima responden mengatakan motivasi belajar mereka menurun akibat menggunakan *smartphone* saat belajar daring. Lima responden

mengatakan *smartphone* membuat motivasi belajar meningkat karena setelah mengerjakan tugas dengan cepat, maka dapat memainkan *smartphone* lebih lama diluar jam belajar. Enam responden mengatakan nilai ujian mereka mengalami perununan akibat menggunakan *smartphone* saat belajar, terlihat dari IPK yang menurun dibandingkan semester sebelumnya. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai hubungan penggunaan *smarthpone* terhadap motivasi belajar mahasiswa keperawatan di masa pandemi COVID-19.

1.2 Rumusan Masalah

Smartphone menjadi alat belajar yang banyak digunakan masyarakat selama pandemi COVID-19. Penggunaan *smartphone* meningkat selama pandemi karena mudah dipelajari dan harga yang murah. Selain untuk belajar, banyak mahasiswa yang menggunakan *smartphone* untuk bermain *game*, menggunakan media sosial sehingga adanya ketidakdisiplinan menggunakan *smartphone*. Berdasarkan fenomena tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang hubungan penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar mahasiswa keperawatan.

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui hubungan penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar mahasiswa keperawatan tingkat dua di masa pandemi COVID-19.

1.3.2 Tujuan Khusus

- 1) Untuk mengetahui penggunaan *smartphone* pada mahasiswa
- 2) Untuk mengetahui motivasi belajar mahasiswa keperawatan tingkat dua
- 3) Untuk mengetahui hubungan penggunaan *smartphone* dengan motivasi belajar mahasiswa keperawatan tingkat dua di masa pandemi COVID-19.

1.4 Pertanyaan Penelitian

Bagaimana hubungan penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar mahasiswa keperawatan tingkat dua di masa pandemi COVID-19?

1.5 Hipotesis

Ada hubungan penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar mahasiswa keperawatan di masa pandemi COVID-19.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi literatur untuk memberikan informasi mengenai hubungan penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar mahasiswa keperawatan di masa pandemi COVID-19.

1.6.2 Manfaat Praktis

Beberapa manfaat yang dapat diperoleh pada penelitian ini adalah:

- 1) Manfaat untuk Mahasiswa

Penelitian ini dapat dijadikan informasi mengenai hubungan penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar mahasiswa keperawatan, sehingga

diharapkan mahasiswa dapat menggunakan *smartphone* dengan bijak selama proses pembelajaran daring.

2) Manfaat untuk Institusi Pendidikan

Penelitian ini dapat dijadikan referensi dan bahan bacaan bagi mahasiswa keperawatan untuk dijadikan sumber informasi dalam melakukan penelitian mengenai hubungan penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar mahasiswa keperawatan dalam penelitian selanjutnya.

3) Manfaat untuk Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan data awal untuk mengembangkan penelitian selanjutnya dalam membandingkan tingkat penggunaan *smartphone* pada mahasiswa keperawatan di setiap angkatan sehingga mahasiswa dapat melihat perbedaan hubungan penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar mahasiswa dari setiap angkatan secara spesifik.