

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam era perkembangan teknologi yang sangat cepat, dan termasuk bentuk yaitu sangat nyata yang banyak dipakai oleh mahasiswa merupakan *smartphone*. Saat kegunaan *smartphone* yang awalnya hanya menjadi alat komunikasi kini sudah bisa digunakan sebagai alat bantu dalam belajar karena sudah memiliki banyak fitur seperti internet, aplikasi e-learning, pencatat digital, dan akses ke jurnal ilmiah.¹ Penggunaan *smartphone* dalam dunia pendidikan dianggap mampu mendukung proses belajar mahasiswa karena memberikan kemudahan untuk mengakses materi kuliah, serta memperluas pengetahuan secara mudah.²

Perilaku belajar merupakan seluruh aktifitas yang dilakukan individu dalam belajar baik memahami materi, sikap maupun partisipasi dalam aktifitas belajar.³

¹ Joanne Gikas and Michael M Grant, "Mobile Computing Devices in Higher Education: Student Perspectives on Learning with Cellphones, Smartphones Dan Sosial Media," *The Internet and Higher education* 19 (2021): 2.

² Mohamed Ally, *Mobile Learning: Transforming the Delivery of Education and Training* (Kanada: AU Press, Universitas Athabasca, 2009), 52.

³ Atin Nuryatin and Sri Mulyati, "Analisis Perilaku Belajar Mahasiswa," *pendidikan dan ekonomi* 18 (2021): 5.

Idealnya, mahasiswa yang memiliki perilaku belajar yang positif, akan menunjukkan keaktifan di kelas, respon terhadap materi, keterlibatan diskusi, dan konsistensi dalam mengerjakan tugas. Namun, temuan penyelidikan pertama yang dilaksanakan terhadap pelajar semester empat di salah satu kelas pada Prodi PAK FKIPK di IAKN Toraja menunjukkan terdapat perbedaan pada ekspektasi serta realitas di lapangan. Ditemukan bahwa 60% dari 27 mahasiswa yaitu 16 mahasiswa menggunakan *smartphone* justru tidak aktif dalam merespon pembelajaran, sedangkan hanya 40% dari 27 mahasiswa yaitu 11 orang yang tampak aktif dan memanfaatkan *smartphone* secara efektif dalam pembelajaran. Hal ini tidak sesuai karena sebenarnya *smartphone* dirancang untuk mendukung pembelajaran tapi mahasiswa tidak aktif dalam belajar.

Data ini memperkuat anggapan bahwa penggunaan *smartphone* bisa berdampak ganda, tergantung pada bagaimana mahasiswa menggunakannya. Jika digunakan untuk hal yang tidak relevan dengan pembelajaran seperti media sosial, game, atau hiburan, maka *smartphone* justru bisa menjadi distraksi yang menurunkan konsentrasi dan partisipasi dalam kelas.⁴ Artinya, bukan teknologinya yang bermasalah, tetapi pola penggunaan dan pengelolaan waktunya.

⁴ Rosianti Hastri and Mutmainnah Rahmita Nurul, "Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada MataKuliah Matematika Dasar," *pendidikan matematika dan matematika* 4 1 (2018): 35.

Penyelidikan sejenis juga sudah dilaksanakan dengan Nurul Kurniawan serta Batlayeri yang dalam penelitiannya menemukan bahwa kecanduan terhadap *smartphone* menyebabkan mahasiswa sulit fokus dan cenderung menarik diri dari interaksi belajar, bahkan dalam beberapa kasus terjadi *phubibing* (mengabaikan orang disekitar karena sibuk dengan gadget).⁵ Zakaria dan Purwanto juga menemukan dalam penelitiannya bahwa regulasi diri berperan penting dalam penggunaan *smartphone*. Mahasiswa yang tidak mampu mengatur diri cenderung mengalami kecanduan dan menunda-nunda untuk belajar. Artinya *smartphone* berpotensi menjadi gangguan apabila tidak dikontrol dengan baik.⁶

Kedua penelitian tersebut lebih banyak menyoroti dampak negatif *smartphone* terhadap pembelajaran, tetapi belum banyak yang fokus secara eksplisit pada hubungan langsung antara penggunaan *smartphone* dengan perilaku belajar aktif mahasiswa. Dari akibat tersebut, penelitian krusial dilaksanakan guna memberikan jawaban dari perumusan masalah apakah benar penggunaan *smartphone* memberikan pengaruh terhadap perilaku belajar pelajar mahasiswa, baik hal tersebut berefek baik maupun buruk.

Demikian, penyelidikan ini sangat perlu untuk dilakukan guna mengetahui secara ilmiah pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap

⁵ Nurul Ainy, Edy Kurniawan, and Hendrika Batlayeri, "Gambaran Perilaku Penggunaan Gadget Pada Mahasiswa Akademi Optometri Yogyakarta," *Optimetri Indonesia* 2 (2025): 8.

⁶ Ahmad Dhani Rza Zakaria and Setio Purwanto, "Hubungan Regulasi Diri Dan Kecanduan Smartphone Dengan Procrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Rantau Universitas Muhammadiyah Surakarta" (n.d.): 19.

perilaku belajar. Hasil temuan riset diharapkan bisa berperan sebagai landasan untuk pihak pendidikan serta pemanfaatan teknologi yang semakin efisien dan bertanggung jawab, maka bisa menambah kualitas penggunaan teknologi dan media pembelajaran di lingkungan pendidikan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dibuat, perumusan masalah yakni apakah ada pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perilaku belajar mahasiswa semester empat Prodi PAK di IAKN Toraja?

C. Tujuan Penelitian

Mengacu pada latar belakang dan juga perumusan masalah yang telah diuraikan, target dari riset ini sendiri yaitu guna mengidentifikasi ada tidaknya pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perilaku belajar mahasiswa semester 4 pada Prodi PAK di IAKN Toraja

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teori, penelitian ini bisa melengkapi referensi ilmiah dalam bidang pendidikan, khususnya Pendidikan Agama Kristen, terkait pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perilaku belajar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun tidak semua mahasiswa aktif guna merespon pembelajaran di kelas, penggunaan *smartphone* tetap memberikan pengaruh positif dalam aspek-aspek lain seperti belajar

mandiri, pencarian informasi, serta pengorganisasian tugas-tugas akademik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Mahasiswa. Penyelidikan ini bisa jadi refleksi bagi mahasiswa agar mampu menggunakan *smartphone* secara bijak dan seimbang. Artinya, mahasiswa tidak hanya menggunakannya untuk mencari informasi, tetapi juga terdorong untuk lebih aktif dalam merespon dan mengikuti proses pembelajaran di kelas. Hal ini penting sebagai bagian dari pembentukan karakter calon pendidik Kristen yang aktif, bertanggung jawab, dan komunikatif.
- b. Bagi Lingkungan Sosial Mahasiswa. tulisan ini juga bisa jadi masukan bagi orang tua, teman, atau komunitas gereja agar terus memberikan dukungan dan arahan dalam penggunaan teknologi, sehingga mahasiswa mampu menjadikan *smartphone* sebagai alat bantu belajar yang membangun, bukan hanya untuk kebutuhan hiburan semata.
- c. Lembaga Pendidikan. Hasil penyelidikan ini bisa jadi kontribusi bagi mengembangkan metode pembelajaran yang lebih interaktif, dengan memanfaatkan teknologi secara optimal tanpa mengurangi peran penting partisipasi aktif mahasiswa dalam proses belajar-mengajar.

E. Sistematika Penulisan

Penjelasan mengenai susunan penulisan skripsi ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan; Bab ini berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta gambaran umum sistematika penulisan yang digunakan dalam skripsi ini.

BAB II landasan Teori: Pada bab ini dijelaskan berbagai teori dan konsep yang menjadi landasan dalam penelitian, yang berkaitan dengan permasalahan yang dikaji.

BAB III Metode Penelitian: Bab ini memaparkan jenis dan pendekatan penelitian yang digunakan, lokasi dan waktu pelaksanaan penelitian, populasi dan sampel, variabel yang diteliti, definisi operasional, jenis data, serta teknik pengumpulan data yang diterapkan.

BAB IV Hasil dan Pembahasan: Bagian ini menyajikan temuan hasil penelitian secara rinci dan menganalisisnya sesuai dengan kerangka teori yang telah dijelaskan sebelumnya.

BAB V Kesimpulan dan Saran : Bab terakhir ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian serta rekomendasi atau saran yang dapat diberikan berdasarkan temuan.