

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Mendidik seseorang dapat membantu mengubah sudut pandang dan cara berpikir seseorang di tengah perkembangan globalisasi yang pesat. Perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi yang semakin pesat telah membawa dampak besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan (Lasmawan & Kertih, 2025). Menurut pakar pendidikan Indonesia KI Hajar Dewantara, pendidikan adalah usaha yang disengaja untuk meningkatkan nilai, pengetahuan, sikap, dan kemampuan. Sekolah menjadi lingkungan dan proses belajar untuk membantu Mahasiswa mengembangkan kekuatan spiritual dan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, moral, dan kemampuan lain yang dibutuhkan oleh masyarakat (Rahman dkk. 2022). Pendidikan secara umum berdampak pada proses berpikir kritis dan kepribadian seseorang. Sekolah merupakan salah satu tempat di mana sarana pendidikan telah diterapkan dalam skala yang lebih besar kepada masyarakat, sebagai bagian dari sistem pendidikan formal. Terbentuknya kurikulum baru yang merupakan evolusi pendidikan dibantu oleh perkembangan zaman, yang mengakibatkan terciptanya berbagai kurikulum baru hingga sekarang terbentuknya kurikulum merdeka belajar yang menjadi perkembangan pendidikan. Secara umum, sekolah berfungsi sebagai pusat penyelenggaraan pendidikan. Lestari dan Kurnia (2022) mengungkapkan, Pendidikan Pancasila diajarkan di dalam kelas, yang bertujuan untuk membangun akhlak, karakter, dan kepribadian yang baik dengan mengikuti nilai-nilai Pancasila. Setiap orang dari tingkat sekolah dasar hingga per dosen an tinggi wajib menempuh

Pendidikan Pancasila. Pendidikan karakter mengajarkan manusia agar mencintai tanah air, memiliki sikap dan perbuatan yang baik, memiliki kesadaran moral dan sosial, serta menjadi pribadi yang bermoral dan bertanggung jawab (Sanjaya et al. 2021) Generasi muda hendaknya mempelajari Pancasila dengan cara yang menarik dan praktis melalui penerapan yang baik. Seorang dosen harus menerapkan metode dan taktik pembelajaran yang tepat dalam kegiatan Pembelajaran Pendidikan Pancasila agar mahasiswa dapat memahami dan mencapai cita-citanya (Mihit 2023). Di sekolah, pembelajaran merupakan tujuan utama dari keseluruhan proses. Agar mahasiswa mau belajar, dosen perlu membuat rencana pembelajaran yang menyenangkan dan kreatif yang membuat mahasiswa terlibat dalam pembelajarannya.

Motivasi merupakan dorongan yang dimiliki seseorang atau sekelompok orang untuk mencapai tujuan mereka dengan cara yang mereka inginkan. Hal ini dapat berupa keinginan yang kuat, kebutuhan, kegembiraan, tekanan, atau proses mental. Menggunakan bahan ajar dengan cara yang sesuai dengan gaya atau metode belajar mahasiswa juga dapat digunakan untuk membuat mereka bersemangat dalam belajar. Memotivasi anak untuk belajar sama halnya dengan memberi mereka lebih banyak kesempatan untuk memiliki respons psikologis yang dapat membantu mereka berpikir lebih kritis dan konstruktif. Seiring dengan kemajuan teknologi, sangatlah bagus bahwa kita dapat bekerja sama untuk mengkolaborasikan sistem pendidikan yang menggunakan materi pengajaran digital untuk memberikan mahasiswa pengalaman baru di kelas dan membuat mereka ingin belajar lebih banyak. Karena mahasiswa cenderung menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari mereka. Ini adalah kesempatan yang bagus untuk menggunakan bahan

ajar digital agar mahasiswa lebih tertarik untuk belajar. (Husna dan Supriyadi 2023) mengatakan, mahasiswa akan lebih termotivasi untuk belajar jika bahan ajar yang mereka gunakan menarik dan bervariasi. Ini akan membuat mahasiswa tidak jenuh di kelas. Jadi, agar dosen dapat membantu mahasiswa mencapai tujuan pembelajaran, dosen harus dapat menerapkan bahan ajar yang menyenangkan.

Peneliti sebagian besar tertarik pada proses perkuliahan pada mata kuliah PPKn di Undiksha. Beberapa hal terjadi saat peneliti melakukan kunjungan dalam proses pembelajaran di kelas, salah satunya dosen dalam proses pembelajaran terlalu monoton terbatas pada satu pendekatan metode pembelajaran yaitu metode berceramah, dan juga media pembelajaran yang digunakan juga terbatas pada media pembelajaran konvensional tanpa ada variasi media pembelajaran yang menarik. Hal ini membuat pembelajaran menjadi kurang menarik bagi mahasiswa, sehingga mahasiswa membutuhkan pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif.

Peneliti berencana untuk menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk melihat apa yang terjadi pada mata kuliah PPKn Undiksha. Metode deskriptif kualitatif dapat membantu peneliti mempelajari lebih lanjut tentang bagaimana orang berperilaku dan berpikir dan bersikap di lingkungan alamiah dan banyak hal lainnya, seperti bagaimana penerapan bahan ajar untuk pembelajaran. Selain itu, dosen dapat menggunakan teknologi terkini untuk membuat materi pembelajaran berbasis digital dan merancang materi pengajaran yang sesuai dengan perubahan zaman saat ini. Ketika perangkat pengajaran berbasis digital digunakan, perangkat tersebut dimaksudkan untuk membuat pembelajaran lebih efektif, aktif, dan kreatif. Hal ini seharusnya memotivasi mahasiswa untuk ingin belajar. Orang yang

melakukan penelitian ini juga ingin memudahkan dosen dalam mengajar, khususnya di bidang Pendidikan Pancasila.

Ada beberapa alasan untuk ini, seperti: (1) memanfaatkan teknologi baru dengan mengkolaborasikan ke dalam bahan ajar; (2) menciptakan lingkungan kelas baru dengan cara belajar yang menarik; (3) mengalirkan ide-ide kreatif dosen ke dalam media pembelajaran digital yang kemudian dapat diubah menjadi bahan ajar yang bermanfaat dan memanfaatkan teknologi dengan baik; dan (4) mengajak mahasiswa yang gemar bermain ponsel atau teknologi lainnya untuk menggunakan sumber daya ini guna membantu mereka belajar. Dari apa yang telah disampaikan, tampaknya tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat mahasiswa lebih tertarik belajar dengan menggunakan perangkat pembelajaran digital dalam Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, peneliti mengajukan sebuah penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Dalam Mata Kuliah PPKn Di Undiksha”

1.2. Identifikasi Masalah

Adapun klasifikasi masalah yang penulis temukan berangkat dari paparan latarbelakang sebelumnya adalah:

- a. Proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam mata kuliah PPKN di Undiksha masih berlangsung secara monoton dan terbatas pada satu pendekatan pembelajaran tanpa variasi yang signifikan.
- b. Dosen cenderung mengandalkan metode ceramah sebagai pendekatan utama tanpa memperhatikan kebutuhan individual mahasiswa.
- c. Terjadinya kejenuhan mahasiswa dalam proses belajar karena kurangnya interaksi yang menarik.

- d. Media pembelajaran yang digunakan oleh dosen masih kurang interaktif untuk menarik perhatian mahasiswa.
- e. Untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa, diperlukan pendekatan yang berbeda dalam penggunaan bahan ajar yang lebih interaktif.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan temuan kelemahan dalam penelitian ini, maka perlu dilakukan penyempitan ruang lingkup penelitian agar lebih terfokus pada masalah yang perlu diselesaikan. Penerapan pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa menjadi fokus utama penelitian ini, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian meliputi beberapa hal diantaranya:

1. Bagaimana proses pembelajaran pada mata kuliah PPKn di Undiksha dengan pengaruh penggunaan Handphone?
2. Bagaimana pandangan dosen dan mahasiswa terhadap pembelajaran yang dengan penggunaan Handphone sebagai pengaruh prestasi Belajar?
3. Bagaimanakah penerapan bahan ajar berbasis Handphone pada mata kuliah PPKn di Undiksha?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran pada mata kuliah PPKn di Undiksha dengan pengaruh penggunaan Handphone.
2. Untuk mengetahui pandangan dosen dan mahamasiswa terhadap pembelajaran yang dengan penggunaan Handphone sebagai pengaruh prestasi Belajar.
3. Untuk mengetahui penerapan bahan ajar berbasis Handphone pada mata kuliah PPKn di Undiksha.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dengan adanya penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
Diharapkan penelitian ini akan mendukung penggunaan sumber belajar digital dalam upaya meningkatkan antusiasme mahasiswa untuk belajar. Hal ini dapat memberikan pemahaman lebih lanjut mengenai penerapan berbagai taktik pembelajaran untuk meningkatkan standar pengajaran..
2. Manfaat Praktis
 - a. Memberikan referensi bagi dosen untuk menerapkan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif melalui penggunaan bahan ajar berbasis digital.
 - b. Membantu meningkatkan kualitas proses pembelajaran pada mata kuliah PPKn di Undiksha Menjadikan pembelajaran di kelas lebih efektif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

- c. Memberikan alternatif penggunaan bahan ajar yang sesuai dengan perkembangan zaman bagi pendidik dan peserta didik..

