

PAPER NAME

**Artikel\_Dampak Gawai\_Sinta 5\_2022.pdf**

AUTHOR

**Berthin Simega**

WORD COUNT

**4072 Words**

CHARACTER COUNT

**25236 Characters**

PAGE COUNT

**11 Pages**

FILE SIZE

**282.3KB**

SUBMISSION DATE

**Apr 19, 2023 8:32 PM GMT+8**

REPORT DATE

**Apr 19, 2023 8:32 PM GMT+8**

### ● 8% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 8% Internet database
- 2% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 6% Submitted Works database

### ● Excluded from Similarity Report

- Bibliographic material
- Quoted material
- Cited material
- Small Matches (Less than 12 words)
- Manually excluded sources



## Analisis Dampak Penggunaan Gawai pada Pembelajaran Jarak Jauh Bagi Peserta Mata Kuliah Apresiasi Sastra

Berthin Simega<sup>1</sup>, Milka<sup>2</sup>, Ravdi David<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Kristen Indonesia Toraja

Email : [berthinsimega@ukitoraja.ac.id](mailto:berthinsimega@ukitoraja.ac.id)<sup>1</sup>, [milka@ukitoraja.ac.id](mailto:milka@ukitoraja.ac.id)<sup>2</sup>, [ravdiandalang11@gmail.com](mailto:ravdiandalang11@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstrak

Gawai berpengaruh terhadap pemahaman materi ajar mahasiswa dalam proses pembelajaran jarak jauh. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pengaruh gawai terhadap pemahaman materi ajar mahasiswa dalam proses pembelajaran jarak jauh bagi peserta mata kuliah Apresiasi Sastra. Penelitian ini berjenis Mix Methods, penggabungan kuantitatif-kualitatif. Mengumpulkan data dilakukan melalui teknik (1) Observasi, (2) angket, dan (3) dokumen. Hasil penelitian menyatakan bahwa gawai berpengaruh secara tidak langsung terhadap pemahaman materi ajar sastra bagi mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Kristen Indonesia Toraja. Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan gawai pada pembelajaran jarak jauh berperan meningkatkan pemahaman materi ajar sastra bagi mahasiswa Pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia khususnya pada mata kuliah Apresiasi Sastra.

**Kata Kunci:** *Dampak, Gawai, Pembelajaran Jarak Jauh*

### Abstract

Devices affect the understanding of students' teaching materials in the distance learning process. This study aims to describe the effect of gadgets on students' understanding of teaching materials in the distance learning process for participants in the Literary Appreciation course. This research is Mix Methods, combining quantitative-qualitative. Collecting data is done through the techniques of (1) Observation, (2) Questionnaire, and (3) Document. The results of the study indicate that the device has an indirect effect on the understanding of literary teaching materials for Indonesian Language and Literature Education students at the Indonesian Christian University Toraja. Therefore, it can be concluded that the use of gadgets in distance learning plays a role in increasing the understanding of literary teaching materials for Indonesian Language and Literature Education students, especially in the Literary Appreciation course.

**Keywords:** *Impact, Device, Distance Learning*

### PENDAHULUAN

Teknologi dapat memudahkan seperti dalam hal berkomunikasi jarak-jauh, memperoleh informasi secara efisien, dan dapat memudahkan aktivitas yang berkaitan dengan pendidikan dan pekerjaan tanpa dibatasi oleh jarak. Salah satu perkembangan teknologi saat ini adalah gawai berbasis internet. Gawai adalah sebuah perangkat mekanis yang mini dan menarik karena alat ini relatif baru sehingga banyak memberikan kesenangan bagi penggunanya, sekalipun mungkin tidak semua praktis dalam penggunaannya. Bersamaan dengan berjalannya waktu gawai tidak saja digunakan sebagai alat komunikasi jarak jauh dan sebagai sumber informasi, melainkan juga digunakan sebagai alat untuk

bermain (game-player) dan juga alat untuk menangkap gambar. Oleh sebab itu, gawai sangat dibutuhkan saat ini oleh berbagai kalangan masyarakat, sebagai salah satu alat bantu yang dapat menunjang informasi baru dari berbagai sumber, serta mudah dibawa bepergian seperti smartphone, tablet, notebook dan laptop. Alat-alat tersebut adalah alat yang sangat berperan membantu dan memudahkan proses komunikasi jarak-jauh.

Akibat dari pandemi virus corona, semua proses belajar mengajar di dalam kelas dari tingkat taman kanak-kanak sampai dengan perguruan tinggi dialihkan untuk sementara dengan proses pendidikan jarak-jauh. Kegiatan pembelajaran tersebut sangat membutuhkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang menghubungkan antara pelajar dan sumber belajar serta instruktur (pengajar). Salah satu alat yang dimaksud adalah gawai berbasis internet dengan melakukan komunikasi tatap muka melalui video call, dan pemberian tugas-tugas melalui aplikasi Whatsapp, e-campus dan sumber lainnya.

Satu hal yang tidak dapat dipungkiri bahwa media apapun yang kita gunakan dalam proses pembelajaran, pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Begitupun dengan teknologi gawai yang menjadi alat alternatif pada masa pandemi covid-19 saat ini, dapat berdampak positif dan negatif pada proses pembelajaran pada dunia pendidikan. Untuk itu dibutuhkan penelitian ilmiah tentang pengaruh gawai terhadap pemahaman materi ajar sastra bagi mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dalam proses pembelajaran jarak jauh.

Pada penelitian ini akan dilihat gambaran pengaruh gawai pada proses pembelajaran jarak jauh yang dialami mahasiswa program studi pendidikan bahasa dan sastra Indonesia pada proses pembelajaran jarak jauh. Selain itu mendeskripsikan bentuk-bentuk pengaruh gawai yang dialami oleh peserta mata kuliah Apresiasi Sastra. <sup>4</sup> Gawai (bahasa Inggris: gadget) adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. Dengan kecanggihan teknologi yang ditanamkan dalam sebuah gawai, membuat semua kalangan tertarik menggunakannya. Hal tersebut dikarenakan dapat membantu mempercepat pekerjaan khususnya pada bidang perkantoran dan pendidikan, selain itu dalam kegunaannya sehari-hari, konten-konten atau aplikasi yang ada pada gawai mampu menghibur para penggunanya sehingga setiap kalangan tertarik untuk menggunakannya.

<sup>7</sup> Penggunaan gawai bagi pelajar memang memiliki dampak positif, salah satunya untuk mempermudah komunikasi. Peran ini memang vital terutama pada saat maraknya pandemi virus korona (Covid 19), pada saat situasi seperti itu semua sekolah di Indonesia mengalihkan proses pembelajaran jarak jauh. Untuk itu peran gawai sangat penting. Dilihat dari dampak positifnya, gawai adalah alat yang dapat membantu proses pembelajaran jarak jauh. Namun demikian, gawai juga memiliki dampak negatif jika digunakan tanpa jelas maksudnya. Khususnya pada saat proses pembelajaran yang dapat mengakibatkan konsentrasi belajar terganggu dan Waktu belajar berkurang.

## METODE

Penelitian ini mengkombinasikan jenis penelitian <sup>3</sup> kualitatif dan kuantitatif (*Mix Methods*). Menurut Sugiyono (2011:18) *Mix Methods* adalah metode penelitian dengan mengkombinasikan antara dua metode penelitian sekaligus, kualitatif dan kuantitatif dalam suatu kegiatan penelitian, sehingga akan diperoleh data yang lebih komprehensif, valid, reliabel, dan objektif.

Teknik pengumpulan data melalui teknik observasi, teknik angket, teknik dokumen. Untuk menganalisis data dilakukan dengan <sup>6</sup> metode deskriptif yaitu menjelaskan data data yang diperoleh dengan menggunakan perhitungan persentase atau biasa disebut frekuensi relatif.

Rumus yang digunakan <sup>10</sup> sebagai berikut:

$$P=FN \times 100\%$$

### Keterangan

P : Prosentase

F : Frekuensi

N: Jumlah Responden

Setelah mendapatkan persentase dari jawaban setiap responden, maka penulis menganalisis lebih lanjut pernyataan yang ada pada angket dengan melihat nilai akhir yang didapatkan responden sebagai pertimbangan untuk mengetahui pemahaman materi ajar selama perkuliahan jarak jauh.

Adapun Nilai yang didapatkan oleh responden berupa huruf, sebagai berikut :

A : Sangat baik

B : Baik

C : Cukup

D : kurang

E : Sangat kurang

Nilai akhir yang didapatkan responden dari hasil belajar selama pembelajaran jarak jauh menjadi tolak ukur untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh gawai pada proses pembelajaran jarak jauh terhadap pemahaman materi ajar, yang dapat ditafsirkan dengan kalimat yang bersifat kualitatif sebagai berikut:

A : Sangat Paham

B : Paham

C : Cukup paham

D : Tidak Paham

E : Sangat tidak paham

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Identifikasi Data

Jenis data pertama yang didapatkan dalam penelitian ini berupa pernyataan dari setiap responden.

#### 1. Responden 01

##### Menyatakan :

- a. Sangat sering menggunakan gawai.
- b. Sangat sering mencari sumber belajar melalui internet menggunakan gawai.
- c. Sangat sering mencari sumber belajar melalui internet menggunakan gawai.
- d. Sangat sering mengunjungi perpustakaan online menggunakan gawai.
- e. Sering membuka sosial media pada saat membaca materi dan mengerjakan tugas kuliah.
- f. Sering menunda membaca dan mengerjakan tugas karena membuka aplikasi lain yang ada pada gawai.
- g. Sering membaca dan mengerjakan tugas menggunakan gawai sambil tiduran.
- h. Sering termotivasi belajar apabila menggunakan gawai.
- i. Sangat sering tugas kuliah lebih cepat selesai apabila menggunakan gawai.
- j. Tidak sering memahami materi ajar yang disampaikan melalui jaringan sosial media/aplikasi yang ada pada gawai.

#### 2. Responden 02

##### Menyatakan :

- a. Sering menggunakan gawai.
- b. Sangat sering mencari sumber belajar melalui internet menggunakan gawai.

- c. Tidak sering mencari sumber belajar melalui internet menggunakan gawai.
- d. Sering mengunjungi perpustakaan online menggunakan gawai.
- e. Tidak sering membuka sosial media pada saat membaca materi dan mengerjakan tugas kuliah.
- f. Tidak sering menunda membaca dan mengerjakan tugas karena membuka aplikasi lain yang ada pada gawai.
- g. Sangat tidak sering membaca dan mengerjakan tugas menggunakan gawai sambil tiduran.
- h. Tidak sering termotivasi belajar apabila menggunakan gawai.
- i. Tugas kuliah sering cepat selesai apabila menggunakan gawai.
- j. Sangat sering memahami materi ajar yang disampaikan melalui jaringan sosial media/aplikasi yang ada pada gawai.
- k. Tidak sering aktif dalam mengajukan pertanyaan dalam setiap materi kuliah yang diberikan oleh dosen pengampu mata kuliah.
- l. Sering merasa senang belajar dengan metode pembelajaran jarak jauh dibandingkan dengan metode pembelajaran dalam kelas.

### 3. Responden 03

#### Menyatakan :

- a. Sering menggunakan gawai.
- b. Tidak sangat sering mencari sumber belajar melalui internet menggunakan gawai.
- c. Tidak sering mencari sumber belajar melalui internet menggunakan gawai.
- d. Sangat tidak sering mengunjungi perpustakaan online menggunakan gawai.
- e. Sangat sering membuka sosial media pada saat membaca materi dan mengerjakan tugas kuliah.
- f. Sering menunda membaca dan mengerjakan tugas karena membuka aplikasi lain yang ada pada gawai.
- g. Sangat sering membaca dan mengerjakan tugas menggunakan gawai sambil tiduran.
- h. Sering termotivasi belajar apabila menggunakan gawai.
- i. Tugas kuliah tidak sering cepat selesai apabila menggunakan gawai.
- j. Sangat sering memahami materi ajar yang disampaikan melalui jaringan sosial media/aplikasi yang ada pada gawai.
- k. Sering aktif dalam mengajukan pertanyaan dalam setiap materi kuliah yang diberikan oleh dosen pengampu mata kuliah.
- l. Tidak Sering merasa senang belajar dengan metode pembelajaran jarak jauh dibandingkan dengan metode pembelajaran dalam kelas.

### 4. Responden 04

#### Menyatakan :

- a. Sering menggunakan gawai.
- b. Sering mencari sumber belajar melalui internet menggunakan gawai.
- c. Sering mencari sumber belajar melalui internet menggunakan gawai.
- d. Tidak sering mengunjungi perpustakaan online menggunakan gawai.
- e. Tidak sering membuka sosial media pada saat membaca materi dan mengerjakan tugas kuliah.
- f. Tidak sering menunda membaca dan mengerjakan tugas karena membuka aplikasi lain yang ada pada gawai.
- g. Tidak sering membaca dan mengerjakan tugas sambil tiduran.
- h. Sering termotivasi belajar apabila menggunakan gawai.
- i. Tugas kuliah sangat sering lebih cepat selesai apabila menggunakan gawai.
- j. Sering memahami materi ajar yang disampaikan melalui jaringan sosial media/aplikasi yang ada pada gawai.

- k. Sering aktif dalam mengajukan pertanyaan dalam setiap materi kuliah yang diberikan oleh dosen pengampu mata kuliah.
- l. Sering merasa senang belajar dengan metode pembelajaran jarak jauh dibandingkan dengan metode pembelajaran dalam kelas.

#### **5. Responden 05**

##### **Menyatakan :**

- a. Sering menggunakan gawai.
- b. Sering mencari sumber belajar melalui internet menggunakan gawai.
- c. Sering mencari sumber belajar melalui internet menggunakan gawai.
- d. Sering mengunjungi perpustakaan online menggunakan gawai.
- e. Sering membuka sosial media pada saat membaca materi dan mengerjakan tugas kuliah.
- f. Sering menunda membaca dan mengerjakan tugas karena membuka aplikasi lain yang ada pada gawai.
- g. Sangat tidak sering membaca dan mengerjakan tugas menggunakan gawai sambil tiduran.
- h. Sering termotivasi belajar apabila menggunakan gawai.
- i. Tugas kuliah sering cepat selesai apabila menggunakan gawai.
- j. Sering memahami materi ajar yang disampaikan melalui jaringan sosial media/aplikasi yang ada pada gawai.
- k. Sering aktif dalam mengajukan pertanyaan dalam setiap materi kuliah yang diberikan oleh dosen pengampu mata kuliah.
- l. Tidak Sering merasa senang belajar dengan metode pembelajaran jarak jauh dibandingkan dengan metode pembelajaran dalam kelas.

#### **6. Responden 06**

##### **Menyatakan :**

- a. Sering menggunakan gawai.
- b. Sangat sering mencari sumber belajar melalui internet menggunakan gawai.
- c. Sering mencari sumber belajar melalui internet menggunakan gawai.
- d. Tidak sering mengunjungi perpustakaan online menggunakan gawai.
- e. Sering membuka sosial media pada saat membaca materi dan mengerjakan tugas kuliah.
- f. Sering menunda membaca dan mengerjakan tugas karena membuka aplikasi lain yang ada pada gawai.
- g. Sangat sangat sering membaca dan mengerjakan tugas menggunakan gawai sambil tiduran.
- h. Sangat sering termotivasi belajar apabila menggunakan gawai.
- i. Tugas kuliah sering cepat selesai apabila menggunakan gawai.
- j. Sering memahami materi ajar yang disampaikan melalui jaringan sosial media/aplikasi yang ada pada gawai.
- k. Tidak sering aktif dalam mengajukan pertanyaan dalam setiap materi kuliah yang diberikan oleh dosen pengampu mata kuliah.
- l. Tidak Sering merasa senang belajar dengan metode pembelajaran jarak jauh dibandingkan dengan metode pembelajaran dalam kelas.

#### **7. Responden 07**

##### **Menyatakan :**

- a. Sering menggunakan gawai.
- b. Sangat sering mencari sumber belajar melalui internet menggunakan gawai.
- c. Sering mencari sumber belajar melalui internet menggunakan gawai.
- d. Tidak sering mengunjungi perpustakaan online menggunakan gawai.

- e. Sangat sering membuka sosial media pada saat membaca materi dan mengerjakan tugas kuliah.
- f. Tidak sering menunda membaca dan mengerjakan tugas karena membuka aplikasi lain yang ada pada gawai.
- g. Sangat tidak sangat sering membaca dan mengerjakan tugas menggunakan gawai sambil tiduran.
- h. Sering termotivasi belajar apabila menggunakan gawai.
- i. Tugas kuliah sering cepat selesai apabila menggunakan gawai.
- j. Sering memahami materi ajar yang disampaikan melalui jaringan sosial media/aplikasi yang ada pada gawai.
- k. Sangat tidak sering aktif dalam mengajukan pertanyaan dalam setiap materi kuliah yang diberikan oleh dosen pengampu mata kuliah.
- l. Tidak Sering merasa senang belajar dengan metode pembelajaran jarak jauh dibandingkan dengan metode pembelajaran dalam kelas.

#### **8. Responden 08**

##### **Menyatakan :**

- a. Sering menggunakan gawai.
- b. Sering mencari sumber belajar melalui internet menggunakan gawai.
- c. Sering mencari sumber belajar melalui internet menggunakan gawai.
- d. Sering mengunjungi perpustakaan online menggunakan gawai.
- e. Tidak sering membuka sosial media pada saat membaca materi dan mengerjakan tugas kuliah.
- f. Sering menunda membaca dan mengerjakan tugas karena membuka aplikasi lain yang ada pada gawai.
- g. Sangat tidak sangat sering membaca dan mengerjakan tugas menggunakan gawai sambil tiduran.
- h. Sering termotivasi belajar apabila menggunakan gawai.
- i. Tugas kuliah sering cepat selesai apabila menggunakan gawai.
- j. Sering memahami materi ajar yang disampaikan melalui jaringan sosial media/aplikasi yang ada pada gawai.
- k. Tidak sering aktif dalam mengajukan pertanyaan dalam setiap materi kuliah yang diberikan oleh dosen pengampu mata kuliah.
- l. Tidak Sering merasa senang belajar dengan metode pembelajaran jarak jauh dibandingkan dengan metode pembelajaran dalam kelas.

#### **9. Responden 09**

##### **Menyatakan :**

- a. Sering menggunakan gawai.
- b. Sering mencari sumber belajar melalui internet menggunakan gawai.
- c. Sangat sering mencari sumber belajar melalui internet menggunakan gawai.
- d. Sangat sering mengunjungi perpustakaan online menggunakan gawai.
- e. Sangat sering membuka sosial media pada saat membaca materi dan mengerjakan tugas kuliah.
- f. Tidak sering menunda membaca dan mengerjakan tugas karena membuka aplikasi lain yang ada pada gawai.
- g. Sering membaca dan mengerjakan tugas menggunakan gawai sambil tiduran.
- h. Sering termotivasi belajar apabila menggunakan gawai.
- i. Tugas kuliah sering cepat selesai apabila menggunakan gawai.
- j. Sering memahami materi ajar yang disampaikan melalui jaringan sosial media/aplikasi yang ada pada gawai.

- k. Sering aktif dalam mengajukan pertanyaan dalam setiap materi kuliah yang diberikan oleh dosen pengampu mata kuliah.
- l. Tidak Sering merasa senang belajar dengan metode pembelajaran jarak jauh dibandingkan dengan metode pembelajaran dalam kelas.

#### **10. Responden 10**

##### **Menyatakan :**

- a. Sering menggunakan gawai.
- b. Sangat sering mencari sumber belajar melalui internet menggunakan gawai.
- c. Sering mencari sumber belajar melalui internet menggunakan gawai.
- d. Tidak sering mengunjungi perpustakaan online menggunakan gawai.
- e. Sangat sering membuka sosial media pada saat membaca materi dan mengerjakan tugas kuliah.
- f. Sering menunda membaca dan mengerjakan tugas karena membuka aplikasi lain yang ada pada gawai.
- g. Tidak sering membaca dan mengerjakan tugas menggunakan gawai sambil tiduran.
- h. Sering termotivasi belajar apabila menggunakan gawai.
- i. Tugas kuliah sangat sering cepat selesai apabila menggunakan gawai.
- j. Sering memahami materi ajar yang disampaikan melalui jaringan sosial media/aplikasi yang ada pada gawai.
- k. Tidak sering aktif dalam mengajukan pertanyaan dalam setiap materi kuliah yang diberikan oleh dosen pengampu mata kuliah.
- l. Tidak Sering merasa senang belajar dengan metode pembelajaran jarak jauh dibandingkan dengan metode pembelajaran dalam kelas.

#### **11. Responden 11**

##### **Menyatakan :**

- a. Sering menggunakan gawai.
- b. Sering mencari sumber belajar melalui internet menggunakan gawai.
- c. Sering mencari sumber belajar melalui internet menggunakan gawai.
- d. Tidak sering mengunjungi perpustakaan online menggunakan gawai.
- e. Sering membuka sosial media pada saat membaca materi dan mengerjakan tugas kuliah.
- f. Tidak sering menunda membaca dan mengerjakan tugas karena membuka aplikasi lain yang ada pada gawai.
- g. Tidak sering membaca dan mengerjakan tugas menggunakan gawai sambil tiduran.
- h. Tidak sering termotivasi belajar apabila menggunakan gawai.
- i. Tugas kuliah tidak sering cepat selesai apabila menggunakan gawai.
- j. Tidak sering memahami materi ajar yang disampaikan melalui jaringan sosial media/aplikasi yang ada pada gawai.
- k. Tidak sering aktif dalam mengajukan pertanyaan dalam setiap materi kuliah yang diberikan oleh dosen pengampu mata kuliah.
- l. Tidak Sering merasa senang belajar dengan metode pembelajaran jarak jauh dibandingkan dengan metode pembelajaran dalam kelas.

#### **12. Responden 12**

##### **Menyatakan :**

- a. Sering menggunakan gawai.
- b. Sering mencari sumber belajar melalui internet menggunakan gawai.
- c. Sangat sering mencari sumber belajar melalui internet menggunakan gawai.
- d. Sangat sering mengunjungi perpustakaan online menggunakan gawai.
- e. Sering membuka sosial media pada saat membaca materi dan mengerjakan tugas kuliah.



- f. Sering menunda membaca dan mengerjakan tugas karena membuka aplikasi lain yang ada pada gawai.
- g. Tidak sering membaca dan mengerjakan tugas menggunakan gawai sambil tiduran.
- h. Sering termotivasi belajar apabila menggunakan gawai.
- i. Tugas kuliah Sering cepat selesai apabila menggunakan gawai.
- j. Sering memahami materi ajar yang disampaikan melalui jaringan sosial media/aplikasi yang ada pada gawai.
- k. Sering aktif dalam mengajukan pertanyaan dalam setiap materi kuliah yang diberikan oleh dosen pengampu mata kuliah.
- l. Tidak Sering merasa senang belajar dengan metode pembelajaran jarak jauh dibandingkan dengan metode pembelajaran dalam kelas.

Jenis data kedua yang didapatkan dalam penelitian ini berupa nilai akhir yang diperoleh responden dari hasil belajar pada mata kuliah apresiasi sastra.

**Tabel 1 Data Nilai Mahasiswa (Responden)**

NO	Responden	Nilai akhir yang diperoleh				
		A	B	C	D	E
1	01	•				
2	02	•				
3	03	•				
4	04		•			
5	05		•			
6	06	•				
7	08	•				
8	08		•			
9	09	•				
10	10		•			
11	11	•				
12	12	•				

#### PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang telah dipaparkan, berikut ini dikemukakan analisis dari data pertama yaitu hasil angket yang berupa pernyataan.

**Tabel 2 Hasil Angket**

NO	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		Sangat sering	Sering	Tidak sering	Sangat tidak sering
1	Setiap hari saya menggunakan gawai.	1	11		
2	Saya mencari sumber belajar melalui internet menggunakan gawai.	5	6	1	
3	Saya menyimpan materi kuliah pada gawai untuk dibaca kebalik.	4	6	2	
4	Saya mengunjungi perpustakaan online menggunakan gawai.	2	4	5	1
5	Saya membuka sosial media pada saat membaca materi dan mengerjakan tugas kuliah.	4	5	3	
6	Saya menunda membaca dan mengerjakan tugas karena membuka aplikasi lain yang ada pada gawai.		8	4	
7	Saya membaca dan mengerjakan tugas sambil tiduran.	3	2	5	2
8	Termotivasi belajar apabila menggunakan gawai.	1	9	2	
9	Tugas kuliah lebih cepat selesai apabila menggunakan gawai.	3	7	2	
10	Memahami materi ajar yang disampaikan melalui jaringan sosial media/aplikasi yang ada pada gawai.	2	9	2	
11	Karena menggunakan gawai dalam proses pembelajaran, saya aktif dalam mengajukan pertanyaan dalam setiap materi kuliah yang diberikan oleh dosen pengampu mata kuliah.		4	8	
12	Merasa lebih senang belajar dengan metode pembelajaran jarak jauh dibandingkan dengan metode pembelajaran dalam kelas.		2	10	

Berdasarkan analisis data pertama dapat dijelaskan bahwa:

1. Dari pernyataan pertama diperoleh data yang menyatakan 8% sangat sering menggunakan gawai dan 92% menyatakan sering.
2. Dari pernyataan kedua diperoleh data yang menyatakan 42% sangat sering mencari sumber belajar melalui internet menggunakan gawai, 50% menyatakan sering, dan 8% menyatakan tidak sering.
3. Dari pernyataan ketiga diperoleh data yang menyatakan 33% sangat sering menyimpan materi kuliah pada gawai untuk dibaca kembali, 50% menjawab sering, dan 17% menjawab tidak sering.
4. Dari pernyataan keempat diperoleh data yang menyatakan 17% sangat sering mengunjungi perpustakaan online menggunakan gawai 33%, menyatakan sering 42% menyatakan tidak sering dan 8% menyatakan sangat tidak sering.
5. Dari pernyataan kelima diperoleh data yang menyatakan 33% sangat sering membuka sosial media pada saat membaca materi dan mengerjakan tugas kuliah, 42% menyatakan sering, 25% menyatakan tidak sering.

6. Dari pernyataan keenam diperoleh data yang menyatakan 67% sering menunda membaca dan mengerjakan tugas karena membuka aplikasi lain yang ada pada gawai, dan 33% menyatakan tidak sering.
7. Dari pernyataan ketujuh diperoleh data yang menyatakan 25% sangat sering membaca dan mengerjakan tugas menggunakan gawai sambil tiduran, 17% menyatakan sering, 42% menyatakan tidak sering dan 17% menyatakan sangat tidak sering.
8. Dari pernyataan kedelapan diperoleh data yang menyatakan 8% sangat sering termotivasi belajar apabila menggunakan gawai, 75% menyatakan sering dan 17% menyatakan tidak sering.
9. Dari pernyataan kesembilan diperoleh data yang menyatakan 25% sangat sering tugas kuliah lebih cepat selesai apabila menggunakan gawai, 58% menyatakan sering dan 17% menyatakan tidak sering.
10. Dari pernyataan kesepuluh diperoleh data yang menyatakan 17% sangat sering memahami materi ajar yang disampaikan melalui jaringan sosial media/aplikasi yang ada pada gawai, 75% menyatakan sering, dan 8% menyatakan tidak sering.
11. Dari pernyataan kesebelas diperoleh data yang menyatakan 33% sangat sering aktif dalam mengajukan pertanyaan dalam setiap materi kuliah yang diberikan oleh dosen pengampu mata kuliah, dan 67% menyatakan tidak sering.
12. Dari pernyataan keduabelas diperoleh data yang menyatakan 17% sering merasa senang belajar dengan metode pembelajaran jarak jauh dibandingkan dengan metode pembelajaran jarak jauh, dibandingkan dengan metode pembelajaran didalam kelas dan 83% menyatakan tidak sering merasa senang.

Setelah menganalisis data pertama berikut ini data yang akan dianalisis adalah data kedua berupa nilai akhir yang diperoleh responden dari hasil pembelajaran jarak jauh pada mata kuliah apresiasi sastra

Nilai yang diperoleh mahasiswa :

- a. Nilai A : 7 mahasiswa
- b. Nilai B : 5 mahasiswa

Untuk mengetahui persentase dari hasil akhir yang didapatkan responden peneliti menggunakan rumus persentase sebagai berikut :

1. Persentase nilai A  
 $P = 812 \times 100\% = 67\%$
2. Persentase nilai B  
 $P = 412 \times 100\% = 33\%$

Berdasarkan analisis data kedua dapat dijelaskan bahwa:

- a. Dari hasil pembelajaran jarak pada mata kuliah apresiasi sastra sebanyak 67% mahasiswa sebagai responden berhasil mendapatkan nilai A (dikategorikan sangat).
- b. Dari hasil pembelajaran jarak pada mata kuliah apresiasi sastra sebanyak 33% mahasiswa sebagai responden berhasil mendapatkan nilai B (dikategorikan Paham).

Hasil belajar mahasiswa di atas merupakan dampak atau efek dari sikap belajar mahasiswa terhadap penggunaan gawai pada proses belajar jarak jauh. Bentuk sikap penggunaan gawai yang dimaksud sebagai berikut:

1. Bentuk sikap penggunaan gawai yang mengarah ke penggunaan positif :
  - a. Mencari sumber belajar melalui internet menggunakan gawai. Dari penelitian ini ditemukan data 42% menyatakan sangat sering melakukan hal tersebut, 50% menyatakan sering dan hanya 8% yang tidak sering.
  - b. Menyimpan materi kuliah pada gawai untuk dibaca kebalik. Dari penelitian ini ditemukan data 33% menyatakan sangat sering melakukan hal tersebut, 50% menyatakan sering, dan 17% menyatakan tidak sering.

- c. Mengunjungi perpustakaan online menggunakan gawai. Dari penelitian ini ditemukan data 17% menyatakan sangat sering melakukan hal tersebut, 33% menyatakan sering, 42% menyatakan tidak sering dan 18% menyatakan sangat tidak sering.

Dengan sikap pengguna gawai di atas maka dapat membantu setiap pengguna gawai untuk lebih memahami materi ajar, Karena dengan mandiri pengguna gawai dapat menyimpan materi ajar untuk dibaca kembali dan mencari referensi tambahan tentang materi ajar yang disampaikan oleh pengajar.

2. Bentuk sikap penggunaan gawai yang mengarah ke penggunaan negatif :
  - a. Membuka sosial media pada saat membaca materi dan mengerjakan tugas kuliah. Dari penelitian ini ditemukan data 33,3% menyatakan sering melakukan hal tersebut dan 42% sering dan 25% menyatakan tidak sering.
  - b. Menunda membaca dan mengerjakan tugas karena membuka aplikasi lain yang ada pada gawai. Dari penelitian ini ditemukan data 67% sering, dan 33% menyatakan tidak sering.
  - c. Membaca dan mengerjakan tugas sambil tiduran. Dari penelitian ini ditemukan data 25% menyatakan sangat sering melakukan hal tersebut, 17% menyatakan sering, 42% menyatakan tidak sering. Dan 17% menyatakan sangat tidak sering.

Dengan sikap pengguna gawai di atas maka secara tidak langsung dapat mempengaruhi pemahaman materi ajar yang disampaikan oleh pengajar, Karena hal tersebut dapat mengganggu konsentrasi para pelajar yang berdampak pada pemahaman materi ajar yang diberikan oleh dosen atau pengajar.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan analisis hasil penelitian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa gawai lebih kuat berpengaruh positif terhadap sikap belajar mahasiswa. Hasil belajar menunjukkan bahwa lebih banyak responden yang dikategorikan sangat paham (A) dibanding yang berada pada posisi paham (B). Dengan demikian, secara tidak langsung perangkat gawai berpengaruh meningkatkan pemahaman materi ajar Apresiasi Sastra mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia pada pembelajaran jarak jauh.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Suardi, moh.(2018) Belajar dan Pembelajaran.Yogyakarta : CV Budi Utama.
- Isdarlia, Santi, dkk. 2016. Pembelajaran Jarak Jauh. Kendari: Institut Agama Islam Kendari.
- Darmawan, Deni. (2014). Pengembangan E-Learning Teori dan Desain. PT Remaja.
- Risandari, Vita. (2016). "Edi santoso 2009, Pengaruh Gawai Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Prodi PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (Skripsi tidak dipublikasikan)" Universita Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Santoso, Edi. (2009). "Pengaruh Pembelajaran Online Terhadap Prestasi Belajar Kimia Ditinjau Dari Kemampuan Awal Siswa (Tesis tidak dipublikasikan)" Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Sudjana, N, Rivai, A (2015). "Media Pengajaran". Cetakan ke-12. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2014). "Penelitian Pendidikan". Cetakan ke-20. Bandung: Alfabeta.
- Setiawati, Mamik. 2018, Agustus-23. Pelajar Dan Gwai Antara Keuntungan Dan Kerugiannya. Pena. Diakses Dari <http://pena.belajar.kemdikbud.go.id/2018/08/pelajar-dan-gawai-antara-keuntungan-dan-kerugiannya/>. Diakses pada 05 April 2020.

● **8% Overall Similarity**

Top sources found in the following databases:

- 8% Internet database
- Crossref database
- 6% Submitted Works database
- 2% Publications database
- Crossref Posted Content database

TOP SOURCES

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	<b>repository.uindatokarama.ac.id</b> Internet	3%
2	<b>digilib.uin-suka.ac.id</b> Internet	<1%
3	<b>repository.uir.ac.id</b> Internet	<1%
4	<b>top.hatnote.com</b> Internet	<1%
5	<b>Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Timur on 2023-...</b> Submitted works	<1%
6	<b>digilib.uinsby.ac.id</b> Internet	<1%
7	<b>kompasiana.com</b> Internet	<1%
8	<b>docs.google.com</b> Internet	<1%

9	<b>fr.scribd.com</b> Internet	<1%
10	<b>123dok.com</b> Internet	<1%
11	<b>researchgate.net</b> Internet	<1%