



Dampak Pemanfaatan Laptop sebagai Media Pendukung Belajar terhadap Prestasi Mahasiswa

Rinto Alexandro^{1*}, Nurwetty Miduk Arta Situmorang² 

^{1,2} Pendidikan Ekonomi, FKIP Universitas Palangka Raya, Kota Palangka Raya, Indonesia

*Corresponding author: rinto.alexandro@fkip.upr.ac.id

Abstrak

Sarana dan prasarana penunjang pembelajaran masih kurang, salah satunya laptop. Kurangnya sarana pembelajaran dapat menurunkan prestasi belajar mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan laptop sebagai media pendukung belajar terhadap prestasi mahasiswa. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif. Sampel diambil dengan teknik Probability Sampling dan jenis pengambilan sampel menggunakan simple random sampling sehingga mahasiswa yang memiliki laptop menjadi sampel dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data berupa observasi, angket, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis dengan bantuan program SPSS versi 24.0. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa besarnya pengaruh pemanfaatan laptop terhadap prestasi belajar terbukti dengan tingkat signifikansi sebesar $6,138 < 4,126$ sehingga memiliki korelasi positif. Sejalan dengan nilai signifikansi korelasi $0,047 < 0,05$ berarti pemanfaatan laptop sangat memengaruhi prestasi belajar mahasiswa pendidikan ekonomi. Namun, laptop hanya salah satu faktor yang memengaruhi prestasi belajar mahasiswa (25,8%) yang sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor yang lain. Penggunaan laptop sebagai media belajar memberikan manfaat untuk mempercepat penyelesaian tugas, mengakses informasi literatur mata kuliah, dan mencari sumber materi belajar yang bisa diakses kapan saja dan media laptop dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa.

Kata kunci: Pemanfaatan Laptop, Prestasi Belajar

Abstract

Learning support facilities and infrastructure are still lacking, one of which is a laptop. Lack of learning facilities can reduce student achievement. This study aims to analyze the use of laptops as a learning support media on student achievement. This research is a descriptive quantitative research. Samples were taken using the Probability Sampling technique and the type of sampling used was simple random sampling so that students who had laptops were the samples in this study. Data collection techniques in the form of observation, questionnaires, interviews and documentation. Analysis technique with the help of SPSS version 24.0 program. The results of this study explain that the magnitude of the influence of laptop use on learning achievement is proven by a significance level of $6.138 < 4.126$ so that it has a positive correlation. In line with the correlation significance value of $0.047 < 0.05$, it means that the use of laptops greatly affects the learning achievement of economic education students. However, laptop is only one of the factors that affect student achievement (25.8%) the rest is influenced by other factors. The use of laptops as learning media provides benefits for accelerating task completion, accessing course literature information, and finding sources of learning materials that can be accessed at any time and laptop media can improve student learning achievement.

Keywords: Laptop Utilization, Learning Achievement

History:

Received : August 06, 2021

Revised : August 10, 2021

Accepted : September 30, 2021

Published : October 25, 2021

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 License



1. PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi bagian yang terpenting dalam kehidupan manusia. Manusia memerlukan pendidikan untuk mengembangkan diri dan memberi arah hidup yang tepat. Pendidikan yang tepat dapat melahirkan individu yang memiliki kemampuan, mental yang kuat, dan karakter yang baik. Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan (Aka, 2017; Hs, 2019; Subekt et al., 2017). Oleh karena itu, dalam pendidikan perlu dilakukan pengembangan pada semua tingkat dan dilakukan secara terus menerus sebagai adaptasi masa depan. Manusia yang menjalankan pendidikan pada tingkat sarjana disebut sebagai mahasiswa. Mahasiswa mempunyai

kecerdasan tanpa adanya dukungan alat pembelajaran kecerdasan mahasiswa belum optimal. Pemanfaatan alat pembelajaran dapat meningkatkan suasana pembelajaran (Muhammad Fikri, Muhammad Zaki Ananda, 2021; Tafonao, 2018). Selain itu dapat digunakan untuk menggali bahan sumber belajar yang luas di internet (Sasmita, 2020). Sumber belajar dapat dimanfaatkan secara langsung maupun tidak langsung, sebagian atau keseluruhan dalam proses pembelajaran (Hasyim, 2019). Mahasiswa dapat mempelajari sumber belajar sesuai dengan tujuan yang hendak di capai (Eurika & Hapsari, 2017). Salah satu pemanfaatan Teknologi Informasi yang biasa digunakan oleh mahasiswa adalah laptop.

Namun kenyataannya, belum semua siswa mempunyai laptop. Bahkan untuk anak-anak di wilayah Indonesia bagian timur, laptop masih menjadi barang mewah yang belum dimiliki oleh sebagian siswa. Sebagian siswa yang sudah memiliki laptop pun mayoritas laptop lama sehingga dari segi kecepatan sudah jauh tertinggal dibandingkan dengan versi saat ini yang sedang berkembang. Sebagai media proses belajar mengajar, laptop memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Laptop diharapkan mampu memberikan dukungan bagi terselenggaranya proses komunikasi interaktif antara guru, peserta didik, dan bahan belajar sebagaimana yang dipersyaratkan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Kondisi yang perlu didukung oleh laptop terutama berkaitan dengan strategi pembelajaran yang akan dikembangkan untuk membantu dan memudahkan peserta didik dalam memperoleh pengetahuan yang dibutuhkan dalam mengerjakan tugas. Laptop merupakan salah satu alat pembelajaran yang populer digunakan oleh mahasiswa. Laptop membuka kemungkinan perubahan besar dalam dunia pendidikan (Hasrul et al., 2019). Laptop memiliki sifat *portable* sehingga cocok dengan sifat mahasiswa yang sering berpindah pindah tempat belajar (Matondang & Tarigan, 2020). Pengguna laptop dapat mencari media informasi atau materi dengan lebih mudah guna menambah pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Huda, 2020; Sasmita, 2020). Selain itu, faktor lingkungan mahasiswa (Syafi'i et al., 2018) seperti penggunaan laptop dapat memberikan rangsangan dalam proses pembelajaran dioptimalkan dengan informasi yang terstruktur (Handriani et al., 2017; Nurrita, 2018).

Program laptop yang biasa diimplementasikan dalam bidang Pendidikan (CAI) memiliki beberapa kelebihan dapat mengakomodasi mahasiswa yang lamban menerima pelajaran dengan fungsi rekam pada laptop, laptop juga dapat merangsang mahasiswa untuk mengerjakan latihan (Setiyadi, 2016). Kendali laptop ada di tangan mahasiswa, sehingga kecepatan belajar bisa disesuaikan oleh mahasiswa sesuai tingkat pemahaman mahasiswa (Chanafi & Mursal, 2016). Terdapat sistem pemantauan perkembangan siswa serta mahasiswa dapat mengeksplor laptop dengan benda lain seperti disk, video tape, dan lain-lain (Utomo, 2017). Laptop dapat menjadi media belajar tutor, dan *tool*. Laptop dapat berperan sebagai tutor menjadi pemimpin bagi mahasiswa melalui urutan materi yang mereka harapkan menjadi pokok pengertian. Laptop dapat berperan sebagai pengajar yang akan menceritakan dampak dari keputusan mahasiswa, dan laptop dapat berperan sebagai alat proses pengajaran dan pembelajaran. Selain kelebihan, laptop juga memiliki sejumlah kekurangan yaitu tingginya biaya pengadaan dan pengembangan terutama laptop dengan spesifikasi khusus. Biaya pemeliharaan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) laptop memerlukan biaya yang relatif tinggi. Selain itu, siswa yang memiliki laptop terkadang tidak memanfaatkan laptop tersebut untuk berbagai kegiatan belajar yang positif. Mereka justru menggunakan laptop untuk berbagai kegiatan yang tidak ada gunanya seperti membuka aplikasi game online, judi, dan membuka berbagai situs dewasa yang belum waktunya untuk dilihat. Akibatnya, laptop bukan untuk mendukung proses pembelajaran, tetapi justru menghambat proses pembelajaran.

Laptop juga dapat digunakan untuk mencari sumber belajar lain untuk meningkatkan prestasi mahasiswa. Prestasi mahasiswa dicapai dengan media pembelajaran yang efektif dan metode yang tepat (Fakhrurrazi, 2018). Media pembelajaran dapat memengaruhi prestasi

belajar mahasiswa (Suprianto et al., 2018). Beberapa temuan menyatakan laptop dapat mendukung pembelajaran yang lebih menyenangkan seperti menggunakan audio untuk mata kuliah Bahasa Inggris sehingga lebih mudah dipahami (Ratminingsih, 2016). Selain itu penggunaan laptop juga memungkinkan penggunaan *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran yang lebih interaktif dan dapat membantu memahami konsep abstrak (Mustaqim, 2016). Prestasi belajar dalam ranah kognitif dapat berupa pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, serta penilaian. Prestasi belajar dalam ranah Afektif dapat berupa penerimaan, penanggapan, dan penghargaan. Prestasi belajar dalam ranah Psikomotorik dapat berupa persepsi, kesiapan, Gerakan terbimbing, Gerakan terbiasa, Gerakan kompleks, penyesuaian, dan kreativitas (Syafi'i et al., 2018). Laptop seperti pedang bermata dua yang dapat meningkatkan prestasi mahasiswa atau menurunkan prestasi mahasiswa. Selain dari pengguna laptop itu sendiri, terdapat pula faktor eksternal dapat berupa lingkungan fisik sekolah, lingkungan sosial kelas, dan lingkungan sosial keluarga. Selain itu, sifat malas, keterpaksaan, dan persepsi diri yang buruk dapat menurunkan manfaat laptop sebagai media pembelajaran.

Pemanfaatan laptop pada masing-masing individu dapat berbeda hasilnya begitupun pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi, FKIP Universitas Palangka Raya. Dengan menggunakan laptop sebagai media pendukung pembelajaran dapat meningkatkan prestasi mahasiswa Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas Palangka Raya atau dapat menurunkan prestasi mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Palangka Raya. Penelitian ini terletak pada peran dosen dalam memandu mahasiswa menggunakan laptop sebagai media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran, serta implikasinya pada peningkatan prestasi belajar pada anak dewasa. Mayoritas penelitian tentang tema ini dilakukan pada anak-anak Sekolah dasar, menengah pertama, dan menengah atas, namun dalam penelitian ini dilakukan terhadap mahasiswa yang seharusnya sudah mengenal dengan baik batas-batas antara yang boleh dibuka dan tidak boleh dibuka. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis peran Laptop dalam meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP Universitas Palangka Raya.

2. METODE

Pendekatan penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk menggambarkan, meringkas, berbagi kondisi, berbagai situasi atau berbagai variabel yang timbul di masyarakat yang menjadi objek penelitian (Supriyatna & Maria, 2018). Subyek penelitian yang diambil adalah mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Palangka Raya angkatan 2016-2018 yang memiliki Laptop. Populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang memiliki karakter dan kualitas tertentu sebagai sumber data yang mewakili karakteristik dalam penelitian (Supriyatna & Maria, 2018; Wijaya & Syairozi, 2020). Populasi penelitian ini mencakup seluruh Mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Palangka Raya angkatan 2016-2018 yang memiliki laptop sejumlah 60 siswa. Namun, dalam penelitian hanya mengambil sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi (Supriyatna & Maria, 2018). Pemberian sampel dalam penelitian ini memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) biasa disebut dengan *probability sampling* (Handayani et al., 2017; indah, 2016). Namun jika jumlah populasi sedikit, maka pengambilan sampel sama dengan jumlah populasi dalam penelitian ini sampel yang digunakan 60 siswa (Ariasti & Pratiwi, 2016). Pengumpulan data dalam penelitian ini melalui angket yang dilakukan secara sistematis (Hasanah, 2017). Penelitian ini menggunakan kuisisioner (angket) dengan menggunakan skala likert. Skala likert memiliki lima alternatif pilihan sangat setuju untuk nilai 5, setuju untuk nilai 4, kurang setuju untuk nilai 3, tidak setuju untuk nilai 2, dan sangat

tidak setuju untuk nilai 1 (Raharja et al., 2018). Penelitian ini didukung dengan kumpulan informasi dari dokumen yang ada, baik berupa catatan, buku, surat kabar, dan lain sebagainya (Pratama & Kaslani, 2016). Angket penelitian digunakan untuk mengumpulkan data atau mengukur objek dari suatu variabel penelitian (Yusup, 2018). Peneliti ini menggunakan kuisioner (angket) dengan menggunakan skala likert. Skala likert memiliki lima alternatif pilihan sangat setuju untuk nilai 5, setuju untuk nilai 4, kurang setuju untuk nilai 3, tidak setuju untuk nilai 2, dan sangat tidak setuju untuk nilai 1 (Raharja et al., 2018). Skala lima lebih baik dibanding skala empat, karena skala empat memaksa responden untuk mengambil sikap (tidak ada pilihan netral).

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen

Variabel	Definisi	Indikator	No Butir	Jenis Data & Instrumen
Pemanfaatan (X)	Pemanfaatan adalah tindakan menggunakan metode dan model instruksional, bahan dan peralatan media untuk meningkatkan suasana pembelajaran.	• Pemanfaatan laptop dalam menyelesaikan tugas kuliah	1	Interval & angket
		• Pemanfaatan laptop dalam proses belajar mengajar dikelas	2	
		• Laptop sangat mempermudah mengakses berbagai mata kuliah	2	
		• Laptop mempermudah berkomunikasi dengan orang lain	4	
		• Proses belajar lebih muda dengan adanya laptop	5	
Prestasi Mahasiswa (Y)	Prestasi adalah hasil usaha bekerja atau belajar yang menunjukkan ukuran kecakapan yang dicapai dalam bentuk nilai raport atau test nilai.	• Ranah Kognitif	6	Interval & angket
		• Ranah Afektif	7	
		• Ranah Psikomatrik	8	

Penelitian ini menggunakan Analisis Regresi Linear Sederhana yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara satu variabel independen dan satu variabel dependen (Putri et al., 2019). Sebelum melakukan Analisis Regresi Linear Sederhana, perlu dilakukannya uji Validitas guna mengetahui kevalidan instrumen yang digunakan (Simanjuntak et al., 2017). Setelah data tersebut valid, perlu dilakukan uji normalitas untuk mengetahui kedua variabel terdistribusi secara normal dan mendekati normal (Harefa et al., 2018). Uji normalitas dapat menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan kriteria yang berlaku yaitu apabila hasil signifikansi $> 0,05$ yang berarti residual berdistribusi normal. Setelah data terdistribusi normal, data tersebut akan diuji linearitasnya. Uji linearitas dipakai untuk mengetahui hubungan linear antar variabel (Simanjuntak et al., 2017). Terdapat hubungan linear antar variabel jika nilai signifikansi pada linearity $\leq 0,05$.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

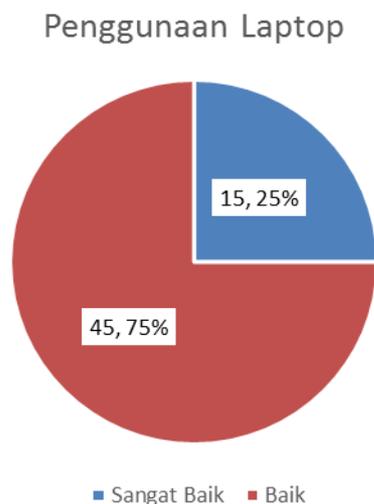
Hasil

Hasil penelitian dijelaskan mulai dari deskripsi data hingga uji hipotesis. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Palangka Raya yang memiliki laptop yang berjumlah 60 mahasiswa dari angkatan 2016, 2017, 2018. Karakteristik responden dalam penelitian ini angkatan 2016 yang memiliki laptop berjumlah 25 orang, angkatan 2017 yang memiliki laptop berjumlah 20 orang, angkatan 2018 yang memiliki laptop berjumlah 15 orang. diperoleh data dari angket terdiri atas 20 pertanyaan, dengan skor: Skor ideal diberi maksimal 5 dan minimal 1 sehingga skor ideal 64 dan skor terendah ideal 14. Dengan pengujian SPSS versi 24 variabel pemanfaatan laptop dalam proses belajar:

Tabel 2. Deskripsi Data

Variabel	Pemanfaatan Laptop
MAX	60,00
MIN	14,00
Mean	36,23
Median	34,50
Modus	34,00
Standar Deviasi	11,51

Skor maximum sebesar 60, skor minimum sebesar 14, Mean (M) sebesar 36.23, Median (Me) sebesar 34,50, Modus (Mo) sebesar 34 dan standar devisiasi (SD) sebesar 11,509. Penggunaan laptop bermanfaat untuk mendapatkan materi atau informasi dengan lebih mudah (Huda, 2020).



Gambar 1. Kriteria Penggunaan Laptop

Hasil penelitian menunjukkan mahasiswa FKIP Prodi Pendidikan Ekonomi Universitas Palangka Raya adalah 25,8% atau 15 orang responden menggunakan laptop dengan kriteria sangat baik.



Gambar 2. Prestasi Belajar Dengan Latop dan Tanpa Laptop

Namun, jika ditinjau melalui prestasi belajar mahasiswa Pendidikan Ekonomi tanpa menggunakan laptop terlihat bahwa IPK terendah yang dicapai adalah 2,25 dan IPK tertinggi 3,81. Ketika mahasiswa menggunakan laptop dengan sangat aktif mendapatkan IPK tertinggi 3,61 dan IPK terendah 3,11. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat keaktifan pemanfaatan laptop yang tinggi membuat IPK rata-rata tinggi dibanding dengan yang tidak aktif dalam pemanfaatan laptop.

Tabel 3. Hasil Uji t

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	17,95	1,37		13,04	0,00
X	0,75	0,37	0,26	2,03	0,05

Hasil tersebut diperkuat dengan uji regresi sederhana yang menunjukkan bahwa r_{xy} sebesar 0,258.

Tabel 4. Hasil Uji F

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	25,32	1	25,32	4,13	0,05
Residual	356,01	58	6,14		
Total	381,33	59			

Didukung dengan r^2_{xy} memiliki nilai f hitung sebesar $6,138 < 4,126$ sehingga memiliki korelasi positif. Nilai signifikan sebesar $0,047 < 0,05$ maka terdapat pengaruh signifikan pemanfaatan laptop dalam prestasi belajar mahasiswa, berarti semakin aktif Mahasiswa FKIP Prodi Pendidikan Ekonomi Universitas Palangka Raya dalam menggunakan laptop dapat meningkatkan IPK Mahasiswa FKIP Prodi Pendidikan Ekonomi Universitas Palangkaraya.

Tabel 5. Hasil Korelasi

		Y	X
Pearson Correlation	Y	1,00	0,26
	X	0,26	1,00
Sig. (1-tailed)	Y	0,00	0,23
	X	0,23	0,00
N	Y	381,33	59
	X		

Namun, Pada hasil penelitian ini pemanfaatan laptop hanya berpengaruh sebesar 25,8% sebagai penunjang prestasi belajar mahasiswa, sedangkan 74,2% dipengaruhi oleh faktor yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

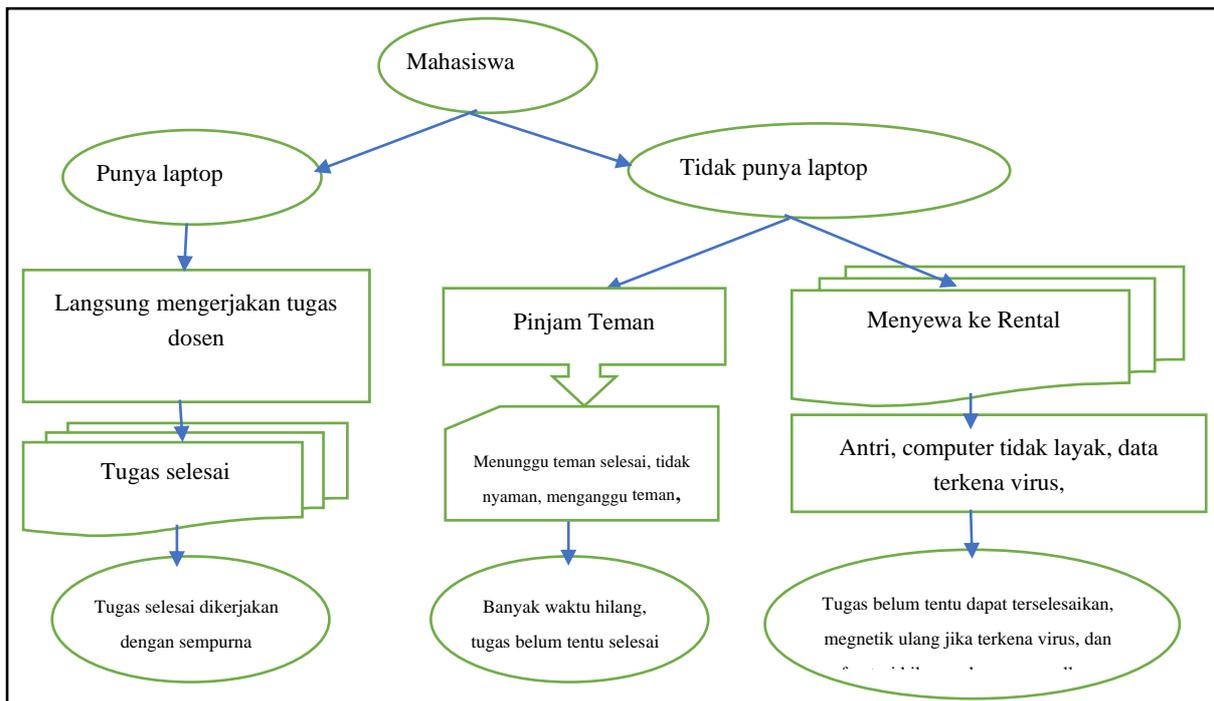
Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, penelitian ini menemukan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media laptop terhadap prestasi belajar mahasiswa. Untuk meningkatkan prestasi belajar mahasiswa, perlu dilakukan dengan melengkapi sarana yang dimiliki oleh mahasiswa berupa laptop. Mahasiswa yang tidak memiliki laptop tentu akan pergi rental (sewa) ke warung internet. Pada saat di warung internet, mahasiswa akan antri, atau mendapatkan komputer yang tidak representatif. Bisa jadi komputer yang ada mayoritas sudah terinfeksi dengan virus. Hal ini menyebabkan keamanan data mahasiswa menjadi berkurang. Manakala data mahasiswa terinfeksi virus, besar kemungkinan mahasiswa akan frustrasi dan stress karena harus membuat file tugas baru dengan cara mengetik ulang. Hal itulah yang menyebabkan konsentrasi belajar mahasiswa menjadi terganggu, sehingga prestasi belajarnya menurun. Prestasi belajar menurun disebabkan karena mahasiswa hingga larut malam berada di warung internet, kondisi itulah yang menyebabkan kondisi kesehatan mahasiswa menjadi menurun, dan bahkan bisa terserang berbagai penyakit. Jika kondisi mahasiswa sakit, maka mahasiswa tidak akan mampu belajar dengan baik, sehingga prestasi belajarnya menurun. Apabila warung internet ramai, maka mahasiswa harus antri (menunggu) ada komputer yang siap untuk digunakan. Waktu menunggu yang tidak menentu sampai mendapat antrian komputer, hal ini akan menyebabkan waktu mahasiswa terbuang habis. Hal ini juga menyebabkan waktu belajar mahasiswa berkurang, sehingga prestasi belajar mereka menurun. Lain halnya mahasiswa yang memiliki computer, akan dengan cepat mengerjakan seluruh tugas dari dosen dengan baik. Banyak waktu tersisa yang bisa digunakan untuk belajar. Hal itulah yang menyebabkan prestasi belajar mahasiswa yang mempunyai computer jauh lebih baik dibandingkan mahasiswa yang tidak mempunyai komputer.

Laptop merupakan salah satu media pendukung dalam proses pembelajaran. Terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran dengan prestasi belajar (Sulistiana, 2019). Ketika mahasiswa ingin meningkatkan prestasi belajarnya, maka mahasiswa tersebut harus memiliki sarana belajar yang memadai. Pemanfaatan media pembelajaran berpengaruh terhadap prestasi belajar. Untuk meningkatkan prestasi belajar, mahasiswa harus memiliki sarana belajar dan mampu menggunakan sarana belajar tersebut dengan baik (Nurrita, 2018). Prestasi belajar siswa sangat ditentukan oleh ada tidaknya sarana yang melingkupinya (Purwanti, 2010). Ketika sarana yang melingkupinya lengkap, maka prestasi belajar siswa akan naik, dan sebaliknya, Ketika sarana belajar siswa kurang, maka prestasi belajarnya juga akan berkurang. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, perlu dukungan dari sarana dan prasarana yang dimilikinya. Prestasi mahasiswa dicapai dengan media pembelajaran yang efektif dan metode yang tepat (Fakhrurrazi, 2018). Media pembelajaran dapat memengaruhi prestasi belajar mahasiswa (Suprianto et al., 2018).

Temuan ini diperkuat dengan temuan sebelumnya yang menyatakan media pembelajaran sangat dibutuhkan mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran (Avalos, 2011). Menggunakan media yang baik, maka seluruh tugas dari guru dapat terselesaikan dengan baik (Birbal et al., 2018; Boon et al., 2021). Dengan menggunakan sarana belajar yang lengkap, gairah siswa untuk belajar akan meningkat yang berimplikasi pada peningkatan prestasi belajar (Copur-Gencturk & Ölmez, 2021). Laptop bukan hanya untuk meningkatkan prestasi belajar, tetapi juga mampu digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan prestasi belajar dengan baik (Khilmiyah et al., 2020; Kleinhenz & Ingvarson, 2004). Guru perlu menerapkan cara belajar yang fleksibel dengan menggunakan berbagai media pembelajaran agar prestasi belajar siswa meningkat (Mainemelis et al., 2002).

Berdasarkan pembahasan, laptop mampu mempercepat proses pengerjaan tugas, mampu meningkatkan motivasi mahasiswa dalam mengerjakan tugas, mempersingkat proses pengerjaan tugas dari dosen, serta mampu meningkatkan kualitas hasil pengerjaan tugas, dan mampu meningkatkan prestasi hasil belajar mahasiswa. Media laptop dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Selanjutnya, media laptop dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi, FKIP Universitas Palangka Raya. Mahasiswa yang tidak mempunyai laptop akan menurun prestasi belajarnya karena waktu belajar mereka tersita untuk pergi ke tempat rental, menunggu giliran hingga mendapatkan komputer yang siap digunakan, dan waktu banyak terbuang karena tingkat kecepatan komputer di tempat sewa mayoritas lambat. Temuan penelitian ini, apabila digambarkan dalam bentuk diagram akan tampak pada Gambar 1.



Gambar 1. Peran Laptop dalam Pembelajaran

4. SIMPULAN

Penggunaan laptop sebagai media belajar memberikan manfaat untuk mempercepat penyelesaian tugas, mengakses informasi literatur mata kuliah, dan mencari sumber materi belajar yang bisa diakses kapan saja. Dengan demikian, proses rental atau pinjam pakai dari temannya akan mengurangi tingkat keberhasilan mahasiswa, karena banyaknya waktu yang

terbuang sia-sia, tingginya biaya rental, rendahnya kualitas sarana (komputer) di tempat rental, kurang amannya sistem keselamatan data mahasiswa. Oleh karena itu, ketika mahasiswa hendak meningkatkan prestasi belajarnya, maka perlu dilengkapi sarana dan prasarana wajib yang harus ada seperti laptop.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Aka, K. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai Wujud Inovasi Sumber Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2), 28–37. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/pgsd/article/view/1041/724>.
- Ariasti, D., & Pratiwi, T. N. (2016). Hubungan antara Mekanisme Koping terhadap Stres dengan Kejadian Hipertensi pada Warga di Desa Ngelom Sroyo Jaten Karanganyar. *KOSALA : Jurnal Ilmu Kesehatan*, 4(1), 76–82. <https://doi.org/10.37831/jik.v4i1.87>.
- Avalos, B. (2011). Teacher Professional Development in Teaching and Teacher Education Over Ten Years. *Teaching and Teacher Education*, 27(1), 10–20. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2010.08.007>.
- Birbal, R., Ramdass, M., & Harripaul, C. (2018). Student Teachers' Attitudes towards Blended Learning. *Journal of Education and Human Development*, 7(2), 9–26. <https://doi.org/10.15640/jehd.v7n2a2>.
- Boon, Q. W., Mat Yusoff, M. F. B., Hadigunawan, N. B., Wahid, F. N., & Nordin, M. N. bin. (2021). A Review of the Management Theory for Special Education Task Load Perspective. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education*, 12(11), 5300–5306. <https://turcomat.org/index.php/turkbilmat/article/view/6739>.
- Chanafi, B., & Mursal, M. (2016). Pembelajaran Fisika dengan Memanfaatkan Media Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa pada Materi Biooptik (Sebuah Studi pada Mata Kuliah Fisika Kesehatan di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Muhammadiyah Lhokseu. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 4(2), 118–123. <http://e-repository.unsyiah.ac.id/JPSI/article/view/7588/6238>.
- Copur-Gencturk, Y., & Ölmez, İ. B. (2021). Teachers' Attention to and Flexibility with Referent Units. *International Journal of Science and Mathematics Education*. <https://doi.org/10.1007/s10763-021-10186-x>.
- Eurika, N., & Hapsari, A. I. (2017). Analisis Potensi Tembakau Na Oogst sebagai Sumber Belajar Biologi. *Jurnal Biologi Dan Pembelajaran Biologi*, 2(2), 11–22. <http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/BIOMA/article/view/824>.
- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat Pembelajaran yang Efektif. *At-Ta'fikir*, 11(1), 85. <https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>.
- Handayani, S., Nasikh, N., & Annisya', A. (2017). Peningkatan Kinerja Guru melalui Kegiatan Pelatihan Penyusunan Proposal Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (Studi Kasus pada Guru–Guru Ekonomi di Kabupaten Malang). *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10(2), 183–192. <https://doi.org/10.17977/um014v10i22017p183>.
- Handriani, L. S., Harjono, A., & Doyan, A. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terstruktur dengan Pendekatan Saintifik terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Fisika Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 1(3), 210. <https://doi.org/10.29303/jpft.v1i3.261>.
- Harefa, D., Program, D., Pendidikan, S., & Telukdalam, K. P. (2018). Efektifitas Metode Fisika Gasing terhadap Hasil. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 35–48. <https://doi.org/10.30998/fjik.v5i1.2321>.
- Hasanah, H. (2017). Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data

- Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>.
- Hasrul, M. I., Suharianto, J., Lubis, R. A., & Marbun, M. (2019). Revolusi Industri 4.0 dalam Dunia Pendidikan dari Sisi Pembelajaran Berbasis Blended Learning. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED*, 1, 290–293.
- Hasyim, M. A. (2019). Pemanfaatan Lingkungan Sekitar sebagai Sumber Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Elementeris : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, 1(1), 12. <https://doi.org/10.33474/elementeris.v1i1.2737>.
- Hs, A. K. (2019). Kurikulum Pendidikan Agama Berbasis Multikultural. *Al Marhalah: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 119–128. <https://doi.org/10.38153/alm.v3i1.28>.
- Huda, I. A. (2020). Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) terhadap Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 121–125. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.622>.
- indah, D. (2016). Pengaruh E-Banking dan Kualitas Pelayanan terhadap Loyalitas Nasabah pada PT. Bank BNI'46 Cabang Langsa. *Jurnal Manajemen dan Keuangan Unsam*, 5(2), 545–554. <https://www.ejurnalunsam.id/index.php/jmk/article/view/80>.
- Khilmiyah, A., Wiyono, G., & Shodiq, S. F. (2020). Pemanfaatan Teknologi Supervisi Akademik Berbasis Android untuk Peningkatan Kinerja Guru SMP Muhammadiyah Kasihan Bantul. *PROSIDING SEMNAS PPM 2020: Inovasi Teknologi dan Pengembangan Teknologi Informasi dalam Pemberdayaan Masyarakat Pasca Covid-19*, 1018–1028. <https://doi.org/10.18196/ppm.35.87>.
- Kleinhenz, E., & Ingvarson, L. (2004). Teacher Evaluation Uncoupled: A Discussion of Teacher Evaluation Policies and Practices in Australian States and Their Relation to Quality Teaching and Learning. *Research Papers in Education*, 19(1), 31–49.
- Mainemelis, C., Boyatzis, R. E., & Kolb, D. A. (2002). Learning Styles and Adaptive Flexibility: Testing Experiential Learning Theory. *Management Learning*, 33(1), 5–33. <https://doi.org/10.1177/1350507602331001>.
- Matondang, Z. A., & Tarigan, P. (2020). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Pemilihan Laptop dengan Metode Fuzzy Tahani Berbasis Web. *Publikasi Ilmiah Teknologi Informasi Numann (PITIN)*, 5(1), 25–29. <https://jurnalnya.stmikneumann.ac.id/index.php/pitin/article/view/82>.
- Muhammad Fikri, Muhammad Zaki Ananda, N. F. (2021). Kendala dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19 : Sebuah Kajian Kritis. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 9(1), 145–148. <https://doi.org/10.37081/ed.v9i1.2290>.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13(2), 174. <https://doi.org/10.1109/SIBIRCON.2010.5555154>.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>.
- Pratama, F. A., & Kaslani. (2016). Rancang Bangun Sistem Informasi Akuntansi Pencatatan Persediaan Handphone dengan Menggunakan Metode Periodik pada Plaza Phone. *Jurnal Komputer Akuntansi.*, 12(1), 148–162. <http://ejournal.ikmi.ac.id/index.php/kompak/article/view/175>.
- Purwanti, N. (2010). *Implementasi Model Siklus Belajar dalam Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika dan Kinerja Ilmiah Siswa Kelas VIII SMP Negeri 7 Malang Tahun Pelajaran 2008/2009*. Universitas Negeri Malang. <http://repository.um.ac.id/18088/>.
- Putri, T. N., Yordan, A., & Lamkaruna, D. H. (2019). Peramalan Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Samudra Menggunakan Metode Regresi Linear Sederhana. *J-TIFA*

- (*Jurnal Teknologi Informatika*), 2(1), 21–27.
<http://www.jurnal.ummu.ac.id/index.php/J-TIFA/article/view/237>.
- Raharja, U., Harahap, E. P., & Cipta Devi, R. E. (2018). Pengaruh Pelayanan dan Fasilitas pada Raharja Internet Cafe terhadap Kegiatan Perkuliahan pada Perguruan Tinggi. *Jurnal Teknoinfo*, 12(2), 60. <https://doi.org/10.33365/jti.v12i2.54>.
- Ratminingsih, N. M. (2016). Efektivitas Media Audio Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Lagu Kreasi di Kelas Lima Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(1), 27. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i1.8292>.
- Sasmita, R. S. (2020). Pemanfaatan Internet sebagai Sumber Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 99–103. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.603>.
- Setiyadi, D. (2016). Media Pembelajaran untuk Anak Sekolah Dasar Tentang Pengenalan Tata Surya Menggunakan Metode Computer Assisted Instruction (CAI). *Information Management for Educators and Professionals*, 1(1), 42–53. <http://ejournal-binainsani.ac.id/index.php/IMBI/article/view/155>.
- Simanjuntak, N. D. P., Rohiat, S., & Elvinawati. (2017). Hubungan antara Sarana Laboratorium terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas XI MIPA 5 di SMA Negeri 3 Kota Bengkulu. *Alotrop Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kimia*, 1(2), 102–105.
- Subekt, H., Taufiq, M., Susilo, H., Ibrohim, I., & Suwono, H. (2017). Mengembangkan Literasi Informasi melalui Belajar Berbasis Kehidupan Terintegrasi STEM untuk Menyiapkan Calon Guru Sains dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0: Review Literatur. *Education and Human Development Journal*, 3(1), 81–90. <https://doi.org/10.33086/ehdj.v3i1.90>.
- Sulistiana, E. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Internet terhadap Peningkatan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Pantai Cermin Tahun Pembelajaran 2019/2020*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. <http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/5923>.
- Suprianto, Arhas, S. H., & Salam, R. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran dan Pengelolaan Kelas terhadap. *Jurnal Administrare: Jurnal Pemikiran Ilmiah dan Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 5(2), 137–146. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/administrare/index>.
- Supriyatna, A., & Maria, V. (2018). Analisa Tingkat Kepuasan Pengguna dan Tingkat Kepentingan Penerapan Sistem Informasi DJP Online dengan Kerangka PIECES. *Khazanah Informatika: Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, 3(2), 88. <https://doi.org/10.23917/khif.v3i2.5264>.
- Syafi'i, A., Marfiyanto, T., & Rodiyah, S. K. (2018). Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa dalam Berbagai Aspek dan Faktor yang Memengaruhi. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 115. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.114>.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- Utomo, B. (2017). Sistem Pemantauan Siswa Sekolah Berbasis Web (Studi Kasus : Pondok Pesantren Darul Muttaqien). *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Ilmu Komputer/Informatika*, 1(1), 1–7. <http://jom.unpak.ac.id/index.php/ilkom/article/view/493/468>.
- Wijaya, K., & Syairozi, M. I. (2020). Analisis Perpindahan Tenaga Kerja Informal Kabupaten Pasuruan. *Jurnal Paradigma Ekonomika*, 15(2), 173–182. <https://doi.org/10.22437/paradigma.v15i2.10319>.
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 17–23. <https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v7i1.2100>.