

## Faktor-Faktor Dominan Yang Mempengaruhi Kegiatan Belajar Mahasiswa

Mondang Munthe<sup>1</sup>, Famahato Lase<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Prodi Pendidikan Bimbingan dan Konseling, FKIP, Universitas Nias, Indonesia

\*Corresponding-Author. Email: [mondangmunthe@unias.ac.id](mailto:mondangmunthe@unias.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap faktor-faktor dominan yang mempengaruhi kegiatan belajar mahasiswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan subjek utama adalah mahasiswa program studi Bimbingan dan Konseling sebanyak 30 orang, sekaligus sebagai sumber data. Teknik pengumpulan data adalah teknik kuisioner dengan instrument angket tertutup. Temuan penelitian menyimpulkan bahwa faktor-faktor dominan yang mempengaruhi kegiatan belajar mahasiswa adalah tergolong sangat bermasalah. Skor tentang faktor-faktor dominan yang mempengaruhi kegiatan belajar mahasiswa adalah 127,23 dari skor standar 180 dengan penilaian angka 4 yang artinya faktor-faktor dominan yang mempengaruhi kegiatan belajar mahasiswa sangat bermasalah. Faktor-faktor dominan yang mempengaruhi kegiatan belajar mahasiswa ini terdiri dari faktor jasmaniah, psikologis, faktor kelelahan, faktor eksternal, keluarga, sekolah dan masyarakat. Skor tentang faktor-faktor dominan yang mempengaruhi kegiatan belajar mahasiswa sebesar 10,67 atau 35,56% dari seluruh mahasiswa yang berjumlah 30 orang. Persentase ini berada antara 35%-100% dengan penilaian angka 4 yang artinya rata-rata faktor dominan yang mempengaruhi kegiatan belajar mahasiswa berada pada posisi sangat bermasalah.

**Kata Kunci** : faktor-faktor dominan, kegiatan belajar, mahasiswa

### Abstract

*This study aims to reveal the dominant factors that affect student learning activities. This study uses a descriptive approach with the main subject being the Guidance and Counseling study program students as many as 30 people, as well as data sources. The data collection technique is a questionnaire technique with a closed questionnaire instrument. The research findings conclude that the dominant factors affecting student learning activities are classified as very problematic. The score on the dominant factors affecting student learning activities is 127.23 from a standard score of 180 with an assessment of number 4 which means the dominant factors affecting learning activities students are very problematic. The dominant factors that affect student learning activities consist of physical, psychological, fatigue factors, external factors, family, school and society. The score on the dominant factors affecting student learning activities is 10.67 or 35.56% of total of 30 students. This percentage is between 35%-100% with an assessment of number 4 which means that the average dominant factor affecting student learning activities is in a very problematic position.*

**Keywords**: dominant factors, learning activities, students

### PENDAHULUAN

Kegiatan belajar yang baik dan efektif akan menghasilkan prestasi yang baik pula, bahkan cenderung akan menghasilkan prestasi yang gemilang (Afni & Jumahir,

2020). Kegiatan belajar yang baik memerlukan keseriusan dan konsentrasi penuh dari diri peserta didik atau mahasiswa (Fajra et al., 2020; Harefa et al., 2022). Mahasiswa perlu menetapkan tujuan

belajar, mengikuti proses perkuliahan dengan serius dan setia serta mengatur lingkungan belajar yang bisa mendukung keberhasilan dan mengembangkan potensi secara maksimal (Laoili et al., 2022; Lase, 2022).

Mahasiswa memiliki kemampuan menjalani perkuliahan sebagaimana diuraikan di atas maka akan mudah mencapai hasil belajar yang tinggi (Dakhi, 2022; Fajra et al., 2020; Ferdiansyah et al., 2020; Masril et al., 2020; Novalinda et al., 2020; Zagoto et al., 2019). Berkenaan dengan apa yang dijelaskan di atas yaitu untuk mencapai hasil belajar yang baik, maka setiap mahasiswa diuntut usaha lebih besar dari hanya sekedar datang di kampus kemudian mengikuti perkuliahan dan kemudian pulang ke rumah atau tempat kost tanpa hasil yang baik (Sukardari, 2019).

Fenomena yang teramati di lapangan menunjukkan bahwa ada banyak mahasiswa mengikuti perkuliahan dengan tidak serius (Ziliwu et al., 2022), hasil belajar mahasiswa tergolong rendah, kurang memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar (Zagoto et al., 2018), minat yang rendah terhadap mata kuliah yang dijalani, mengerjakan tugas dengan mencontoh punya teman, suka menyontek di kala ujian, sulit menanggapi isi materi yang disampaikan dosen (Zagoto et al., 2019), mahasiswa jika ditanyakan tentang materi kuliah yang sudah berlalu tidak di ingat atau suka lupa, mahasiswa cenderung hanya duduk, diam, dan dengar. Ada sejumlah mahasiswa tidak memiliki catatan perkuliahan, bahkan tidak punya perlengkapan belajar sebagaimana mestinya, mahasiswa tidak memiliki kesiapan dalam belajar, kurang mandiri dalam belajar dan lebih banyak bergantung kepada dosen, serta kurang mampu memanfaatkan waktu dengan baik (Zagoto, 2022).

Fenomena tersebut di atas menggambarkan bahwa mahasiswa mengalami masalah belajar (Langi, 2020).

Masalah belajar adalah berupa hambatan yang merintanginya berlangsungnya proses belajar untuk mencapai tujuan (Lase & Halawa, 2022).

Masalah-masalah tersebut ada yang bersumber dalam diri mahasiswa ada juga yang bersumber dari luar diri mahasiswa (Ratnawati & Utama, 2021). Faktor-faktor tersebut adalah: (1). faktor kegiatan, penggunaan dan ulangan: siswa yang belajar melakukan banyak kegiatan, baik kegiatan neural system, sepertimelihat, mendengar, merasakan, berfikir Suyedi & Idrus (2019) dan Suarim & Neviyarni (2021), kegiatan motoris maupun kegiatan-kegiatan lainnya yang diperlukan untuk memperoleh pengetahuan, sikap, kebiasaan dan minat apa yang telah dipelajari perlu digunakan secara praktis dan diadakan ulangan secara kontinu di bawah kondisi yang serasi, sehingga penguasaan hasil belajar menjadi lebih mantap; (2). belajar memerlukan latihan dengan cara: *relearning*, *recalling*, dan *reviewing* agar pelajaran yang terlupakan dapat dikuasai kembali dan pelajaran yang belum dikuasai akan dapat lebih mudah dipahami; (3). belajar siswa lebih berhasil jika siswa merasa berhasil dan mendapatkan kepuasaannya, belajar hendaknya dilakukan dalam suasana yang menyenangkan; (4). siswa yang belajar perlu mengetahui apakah ia berhasil atau gagal dalam belajarnya, keberhasilan akan menimbulkan kepuasan dan mendorong belajar lebih baik, sedangkan kegagalan akan menimbulkan frustrasi (Aminah, 2021); (5) faktor asosiasi besar manfaatnya dalam belajar, karena semua pengalaman belajar antara yang lama dengan yang baru secara berurutan diasosiasikan sehingga menjadi satu kesatuan pengalaman; (6). pengalaman masa lampau (bahan apersesif) dan pengertian-pengertian yang telah dimiliki oleh siswa besar peranannya dalam proses belajar. Pengalaman dan pengertian itu menjadi dasar untuk menerima pengalaman-pengalaman baru dan pengertian-pengertian baru; (7) faktor

kesiapan belajar, siswa yang telah siap belajar akan dapat melakukan kegiatan belajar lebih mudah dan lebih berhasil, faktor kesiapan ini erat hubungannya dengan masalah kematangan, minat, kebutuhan, dan tugas-tugas perkembangan (8) faktor minat dan usaha. Belajar dengan minat akan mendorong siswa belajar lebih baik daripada belajar tanpa minat. Minat ini timbul apa bila siswa tertarik akan sesuatu karena sesuai dengan kebutuhannya atau merasa bahwa sesuatu yang akan dipelajari dirasakan bermakna bagi dirinya; (9). faktor-faktor psikologi. Kondisi badan siswa yang belajar sangat berpengaruh dalam proses belajar, badan yang lemah, lelah akan menyebabkan perhatian tak mungkin akan melakukan kegiatan belajar yang sempurna, karena itu faktor psikologis sangat menentukan berhasil atau tidaknya siswa yang belajar; (10) faktor Intelegensi. Siswa yang cerdas akan lebih berhasil dalam kegiatan belajar karena ia lebih mudah menangkap dan memahami pelajaran dan lebih mudah mengingat-mengingatnya, Anak yang cerdas akan lebih mudah berpikir kreatif dan lebih cepat mengambil keputusan.

Kegiatan belajar mahasiswa tidak sama dengan kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa SMA ke bawah. Belajar di perguruan tinggi menuntut keseriusan dan kreativitas yang tinggi. Situasi akademis yang secara fundamental berbeda dengan apa yang pernah dialami dalam lingkungan sekolah lanjutan atas akan menuntut belajar mahasiswa aktif, kritis, dan kreatif terhadap segala hal agar tidak menjadi bingung di tengah-tengah percaturan pendapat dan kaidah-kaidah yang asing yang dipelajari (Setiawan et al., 2021). Satu-satunya jalan yang harus dilakukan oleh mahasiswa adalah belajar (Azis et al., 2021; Azman et al., 2020).

Menurut Cronbach belajar yang sebaik-baiknya adalah dengan mengalami; dan dalam mengalami itu si pelajar mempergunakan pancainderanya. Belajar adalah perubahan prestasi sebagai hasil

latihan (Dwijuliani et al., 2021). Jadi, belajar itu membawa perubahan dalam arti *behavioral changes*, aktual maupun potensial bahwa perubahan itu pada pokoknya adalah didapatkannya kecakapan baru dalam arti Kenntnis dan Fertingkeit Bahwa perubahan itu terjadi karena usaha dengan sengaja.

Beberapa contoh aktivitas belajar, yakni: mendengarkan, dalam kehidupan sehari-hari kita bergaul dengan orang lain (Nurkhamidah, 2021; Lase & Nirwana, 2018). Dalam pergaulan itu terjadi komunikasi verbal berupa percakapan. Percakapan memberikan situasi tersendiri bagi orang-orang yang terlibat ataupun yang tidak terlibat tetapi secara tidak langsung mendengar informasi. Situasi ini memberi kesempatan kepada seseorang untuk belajar (Lase, 2017). Memandang, setiap stimulisual memberi kesempatan bagi seseorang untuk belajar, dalam kehidupan sehari-hari banyak hal yang dapat kita pandang walaupun tidak semua pandangan atau penglihatan kita adalah belajar. Apabila kita memandang segala sesuatu dengan set tertentu untuk mencapai tujuan yang mengakibatkan perkembangan dari kita, maka dalam hal yang demikian kita sudah belajar.

Meraba, Membau dan Mencicipi/ Mencecap. Aktivitas meraba, membau ataupun aktivitas mencecap adalah aktivitas sensoris (Simanjuntak et al., 2021). Dapat dikatakan belajar apabila aktivitas-aktivitas itu di dorong oleh kebutuhan, motivasi untuk mencapai tujuan dengan menggunakan sesuatu tertentu untuk memperoleh perubahan tingkah laku (Sekeon et al., 2022; Lase et al., 2020). Segenap stimuli yang dapat di raba, di cium dan di cecap merupakan situasi yang memberi kesempatan bagi seseorang untuk belajar.

Aktivitas menulis atau mencatat yang termasuk sebagai aktivitas belajar adalah apabila dalam mencatat itu orang menyadari kebutuhan serta tujuannya serta menggunakan sesuatu tertentu agar catatan

itu nantinya berguna bagi pencapaian tujuan untuk belajar. Catatan-catatan tidak hanya sekedar berupa fakta-fakta, melainkan terdiri atas materi apapun yang kita butuhkan untuk memahami dan memanfaatkan informasi bagi perkembangan pribadi kita (Salame & Thompson, 2020).

Aktivitas membaca untuk keperluan belajar dengan menggunakan set dan berorientasi kepada kebutuhan dan tujuan dapat dikatakan sebagai aktivitas belajar. Membuat ikhtisar atau ringkasan dapat membantu kita dalam hal mengingat atau mencari kembali materi dalam buku untuk masa-masa yang akan datang. Untuk keperluan belajar yang intensif dibutuhkan bukan hanya membuat ikhtisar tapi memberi garis bawah/ menggaris bawahi pada hal yang penting. Hal ini sangat membantu dalam usaha menemukan kembali materi dikemudian hari.

Aktivitas mengamati adalah aktivitas belajar, mengamati berbagai macam hal demikian pula mengamati tabel-tabel gambar-gambar, peta-peta, diagram ataupun bagan dapat menjadi bahan ilustratif yang membantu pemahaman kita tentang sesuatu hal (Roslina et al., 2020).

Menyusun paper atau kertas kerja. Membuat paper atau menyusun kertas kerja adalah salah satu aktivitas dalam kegiatan belajar (Siga, 2020). Penyusunan paper yang baik memerlukan perencanaan yang masak dengan terlebih dahulu dengan mengumpulkan ide-ide yang menunjang serta penyediaan sumber-sumber yang relevan. Mahasiswa yang menyusun paper dengan jalan mengcopy atau menjiplak bukanlah kegiatan belajar (Lase, 2016).

Mengingat yang didasari atas kebutuhan serta kesadaran untuk mencapai kebutuhan belajar lebih lanjut adalah termasuk aktivitas belajar apalagi jika mengingat itu berhubungan dengan aktivitas-aktivitas belajar lainnya. Berpikir adalah termasuk aktivitas belajar. Dengan berpikir orang memperoleh penemuan baru dan sedikit-tidaknya orang menjadi tahu

tentang hubungan antar sesuatu. Latihan atau praktek (Srikongchan et al., 2021). Orang yang melaksanakan kegiatan berlatih tentunya sudah mempunyai dorongan untuk mencapai tujuan tertentu yang dapat mengembangkan sesuatu aspek pada dirinya.

Ada 3 unsur belajar yakni: (1) motif untuk belajar. Motif belajar adalah sesuatu yang mendorong individu untuk berperilaku yang langsung menyebabkan munculnya perilaku. Tanpa motif seseorang tidak dapat belajar, karena dengan hal tersebut dapat memberi semangat dan arah dalam belajar. Jadi bagi seorang mahasiswa, motivasi pada umumnya timbul karena adanya rangsangan intern dan ekstern yang mendorong ia berperilaku belajar; (2) tujuan yang akan di capai; (3) tujuan merupakan suasana akhir suatu perbuatan. Keinginan yang besar untuk mencapai sesuatu tujuan menyebabkan adanya usaha keras dalam belajar dan menunjang efektivitas dan efisiensi belajar; (4) situasi yang mempengaruhi; adapun pemilihan bidang studi yang sesuai dengan keadaan diri sendiri dan ditunjang oleh keadaan atau situasi belajar, proses belajar, dosen yang memberi pelajaran, teman bergaul dan belajar dan program pendidikan yang di tempuh akan menunjang efisiensi belajar.

Jelas diketahui bahwa belajar sangat penting bagi kehidupan seorang manusia. Manusia membutuhkan kepandaian dan keterampilan yang bersifat jasmaniah dan rohaniah karena itu manusia selalu dan senantiasa belajar kapan pun dan dimanapun. Burhannuddin dalam bukunya, cara belajar yang sukses di Perguruan Tinggi mengatakan bahwa ada 3 tujuan belajar yang dapat meningkatkan efisiensi belajar: pengumpulan atau akumulasi pengetahuan, penanaman konsep dan kecekatan, dan pembentukan sikap-sikap dan tingkah laku (Dwivedi et al., 2021).

## METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan teknik pengumpulan data, teknik questioner dengan alat angket dan teknik analisis data, deskriptif yakni sesuai dengan masalahnya menggambarkan apa yang terjadi dan yang di alami. Jenis data dan instrumen penelitian adalah sesuai dengan data-data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini, jenis datanya adalah jenis kuantitatif, yaitu data-data yang berbentuk angka-angka yang diperoleh dari hasil pengolahan angket yang telah diedarkan kepada mahasiswa.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data-data adalah angket. Angket ini berisikan pernyataan tertulis yang diedarkan kepada sejumlah responden dalam hal ini adalah mahasiswa dengan jawaban pilihan ganda. Sumber data penelitian adalah berdasarkan populasi dan sampel yang telah diuraikan di atas, sumbernya adalah mahasiswa program studi Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Nias. Data dianalisis secara deskriptif seperti diurai berikut ini.

Tabel 1. Skala Interpretasi Penilaian

Persentil	Penilaian Dengan Angka	Keterangan
35%-100%	4	Sangat Bermasalah
24%-34%	3	Cukup Bermasalah
13%-23%	2	Kurang Bermasalah
0-12%	1	Tidak Bermasalah

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil pengumpulan data dari angket berdasarkan instrumen yang telah diedarkan kepada sumber data, dalam hal ini mahasiswa program studi Bimbingan dan Konseling sebanyak 30 orang yang terdiri dari beberapa tingkatan. Angket yang

diedarkan ini telah di isi sesuai dengan keadaan diri mahasiswa yang berkenaan dengan faktor-faktor yang mempengaruhi kegiatan belajarnya. Setelah dilakukan pengolahan data, maka diperoleh data-data perorangan dan data-data kelompok, yang selanjutnya dilakukan penganalisan data untuk melihat faktor mana yang dominan dari faktor-faktor yang mempengaruhi kegiatan belajar mahasiswa.

Lembar jawaban yang telah diedarkan kepada sumber data tidak semua diolah, sebab sebelum di olah dilakukan verifikasi data. Verifikasi data dimaksud adalah memeriksa semua kelengkapan data yang telah di isi oleh responden. Datayang dapat di olah adalah lembar jawaban yang telah di isi dengan benar dan lengkap. Setelah dilakukan verifikasi, maka yang dapat di olah adalah sebanyak tiga puluh orang mahasiswa.

Sesuai dengan hasil olahan data yang telah dilakukan, maka ditemukan rata-rata hitung penelitian sebagai berikut:

1. Rata-rata hitung tentang faktor-faktor dominan yang mempengaruhi kegiatan belajar mahasiswa adalah 127,23 dari skor standar 180 dengan penilaian angka 4 yang artinya faktor-faktor dominan yang mempengaruhi kegiatan belajar mahasiswa sangat bermasalah. Rata-rata hitung faktor-faktor dominan yang mempengaruhi kegiatan belajar mahasiswaini terdiri dari faktor jasmaniah, psikologis, faktor kelelahan, faktor eksternal, keluarga, sekolah dan masyarakat. Rata-rata faktor jasmaniah yang mempengaruhi kegiatan belajar mahasiswa adalah sebesar 15,40 dari skor standar 20 dengan penilaian angka 3 yang artinya cukup bermasalah. Rata-rata faktor psikologis yang mempengaruhi kegiatan belajar mahasiswa adalah sebesar 37,57 dari skor standar 52 dengan penilaian angka 3 yang artinya cukup bermasalah. Rata-rata faktor kelelahan yang mempengaruhi kegiatan belajar mahasiswa adalah sebesar 10,53 dari

skor standar 16 dengan penilaian angka 4 yang artinya sangat bermasalah. Rata-rata faktor eksternal yang mempengaruhi kegiatan belajar mahasiswa adalah sebesar 7,567 dari skor standar 8 dengan penilaian angka 3 yang artinya cukup bermasalah. Rata-rata faktor keluarga yang mempengaruhi kegiatan belajar mahasiswa adalah sebesar 19,60 dari skor standar 28 dengan penilaian angka 4 yang artinya sangat bermasalah. Rata-rata faktor sekolah yang mempengaruhi kegiatan belajar mahasiswa adalah sebesar 27,53 dari skor standar 40 dengan penilaian angka 4 yang artinya sangat bermasalah. Rata-rata faktor masyarakat yang mempengaruhi kegiatan belajar mahasiswa adalah sebesar 9,033 dari skor standar 16 dengan penilaian angka 4 yang artinya sangat bermasalah.

2. Rata-rata hitung tentang faktor-faktor dominan yang mempengaruhi kegiatan belajar mahasiswa sebesar 10,67 atau 35,56% dari seluruh mahasiswa yang berjumlah 30 orang. Persentase ini berada antara 35%-100% dengan penilaian angka 4 yang artinya rata-rata faktor dominan yang mempengaruhi kegiatan belajar mahasiswa berada pada posisi sangat bermasalah.

Pokok permasalahan penelitian ini adalah faktor-faktor dominan yang mempengaruhi kegiatan belajar mahasiswa secara 1). jasmaniah, 2). psikologis, 3). faktor kelelahan, 4). eksternal, 5). keluarga, 6). sekolah, dan 7). masyarakat.

#### **Jawaban Umum Atas Permasalahan Pokok Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan total rata-rata hitung sebesar 127,23 dari skor standar 180 dengan penilaian angka 4, maka dapat dikemukakan bahwa kebiasaan belajar mahasiswa adalah sangat bermasalah.

#### **Pembahasan**

Berdasarkan jawaban umum penelitian di atas yang mengemukakan bahwa faktor-faktor dominan yang mempengaruhi kegiatan belajar mahasiswa sangat bermasalah maka dapat dikemukakan interpretasi sangat bermasalah. Faktor-faktor dominan yang mempengaruhi kegiatan belajar mahasiswa secara jasmaniah, psikologis, faktor kelelahan, eksternal, keluarga, sekolah, dan masyarakat adalah sangat bermasalah. Jika mahasiswa memiliki masalah dari berbagai faktor, maka hasil belajar mahasiswa kurang baik atau rendah.

Temuan dan pembahasan penelitian mengenai faktor-faktor dominan yang mempengaruhi kegiatan belajar mahasiswa dapat di lihat pada lampiran. Dari hasil olahan data yang telah dilakukan maka terungkap bahwa faktor-faktor dominan yang mempengaruhi kegiatan belajar mahasiswa baik secara jasmaniah, psikologis, faktor karena kelelahan, faktor eksternal, keluarga, sekolah dan masyarakat adalah sangat bermasalah. Skor tentang faktor-faktor dominan yang mempengaruhi kegiatan belajar mahasiswa adalah 127,23 dari skor standar 180 dengan penilaian angka 4 (lihat tabel 1) yang artinya faktor-faktor dominan yang mempengaruhi kegiatan belajar mahasiswa sangat bermasalah. Faktor-faktor dominan yang mempengaruhi kegiatan belajar mahasiswa ini terdiri dari faktor jasmaniah, psikologis, faktor kelelahan, faktor eksternal, keluarga, sekolah dan masyarakat. Rata-rata faktor jasmaniah yang mempengaruhi kegiatan belajar mahasiswa adalah sebesar 15,40 dari skor standar 20 dengan penilaian angka 3 yang artinya kurang bermasalah. Rata-rata faktor psikologis yang mempengaruhi kegiatan belajar mahasiswa adalah sebesar 37,57 dari skor standar 52 dengan penilaian angka 3 yang artinya cukup bermasalah. Rata-rata faktor kelelahan yang mempengaruhi kegiatan belajar mahasiswa adalah sebesar 10,53 dari skor standar 16 dengan penilaian angka 4 yang artinya

sangat bermasalah. Rata-rata faktor eksternal yang mempengaruhi kegiatan belajar mahasiswa adalah sebesar 7,567 dari skor standar 8 dengan penilaian angka 3 yang artinya cukup.

## KESIMPULAN

Simpulan, berdasarkan hasil temuan penelitian, maka berikut ini disampaikan kesimpulan, yakni: faktor-faktor dominan yang mempengaruhi kegiatan belajar mahasiswa adalah sangat bermasalah. Skor faktor-faktor dominan yang mempengaruhi kegiatan belajar mahasiswa adalah 127,23 dari skor standar 180 dengan penilaian angka 4 (lihat tabel 1) yang artinya faktor-faktor dominan yang mempengaruhi kegiatan belajar mahasiswa sangat bermasalah. Rata-rata hitung faktor-faktor dominan yang mempengaruhi kegiatan belajar. Mahasiswa ini terdiri dari faktor jasmaniah, psikologis, faktor kelelahan, faktor eksternal, keluarga, sekolah dan masyarakat. Rata-rata faktor jasmaniah yang mempengaruhi kegiatan belajar mahasiswa adalah sebesar 15,40 dari skor standar 20 dengan penilaian angka 3 yang artinya cukup bermasalah. Rata-rata faktor psikologis yang mempengaruhi kegiatan belajar mahasiswa adalah sebesar 37,57 dari skor standar 52 dengan penilaian angka 3 yang artinya cukup bermasalah. Rata-rata faktor kelelahan yang mempengaruhi kegiatan belajar mahasiswa adalah sebesar 10,53 dari skor standar 16 dengan penilaian angka 4 yang artinya sangat bermasalah. Rata-rata faktor eksternal yang mempengaruhi kegiatan belajar mahasiswa adalah sebesar 7,567 dari skor standar 8 dengan penilaian angka 3 yang artinya cukup bermasalah.

Rata-rata faktor keluarga yang mempengaruhi kegiatan belajar mahasiswa adalah sebesar 19,60 dari skor standar 28 dengan penilaian angka 4 yang artinya sangat bermasalah. Rata-rata faktor sekolah yang mempengaruhi kegiatan belajar mahasiswa adalah sebesar 27,53 dari skor

standar 40 dengan penilaian angka 4 yang artinya sangat bermasalah. Rata-rata faktor masyarakat yang mempengaruhi kegiatan belajar mahasiswa adalah sebesar 9,033 dari skor standar 16 dengan penilaian angka 4 yang artinya sangat bermasalah. Mahasiswa berada pada posisi sangat bermasalah. Skor tentang faktor-faktor dominan yang mempengaruhi kegiatan belajar mahasiswa sebesar 10,67 atau 35,56% dari seluruh mahasiswa yang berjumlah 30 orang. Persentase ini berada antara 35%-100% dengan penilaian angka 4 yang artinya rata-rata faktor dominan yang mempengaruhi kegiatan belajar mahasiswa berada pada posisi sangat bermasalah.

Berdasarkan kesimpulan di atas maka saran yang diajukan adalah disarankan kepada seluruh mahasiswa agar mampu mengatasi berbagai masalah-masalah yang mengganggu perkuliahannya, baik masalah yang bersumber dari pribadi mahasiswa maupun dari luar diri pribadi mahasiswa. Disarankan kepada dosen agar membantu mahasiswa mengungkap, menangani dan membantu memecahkan masalah yang dialami mahasiswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afni, N., & Jumahir, J. (2020). Peranan Orang Tua Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Anak. *Musawa: Journal for Gender Studies*, 12(1), 108–139.  
<https://doi.org/10.24239/msw.v12i1.591>
- Aminah, S. (2021). Jurnal Pendidikan Guru *Jurnal Pendidikan Guru*. 2(4), 33–42.
- Azis, A. A., Suroto, S., & Siantoro, G. (2021). Covid-19 Pandemic Impact Study on Student Learning and Physical Activities in MAN Kota Blitar. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 4(3), 1006–1019. <http://www.bircu->

- journal.com/index.php/birle/article/view/2238
- Azman, A., Ambiyar, Simatupang, W., Karudin, A., Dakhi, O. (2020). Link And Match Policy In Vocational Education To Address The Problem Of Unemployment. *International Journal Of Multi Science*, 1(6), 76-85.
- Dakhi, O. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Cooperative Problem Solving Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Prestasi Belajar. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 8–15.  
<https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.2>
- Dwijuliani, R., Rijanto, T., Munoto, Nurlaela, L., Basuki, I., & Maspiyah. (2021). Increasing Student Achievement Motivation During Online Learning Activities. *Journal of Physics: Conference Series*, 1810(1).  
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1810/1/012072>
- Dwivedi, Y. K., Ismagilova, E., Hughes, D. L., Carlson, J., Filieri, R., Jacobson, J., Jain, V., Karjaluoto, H., Kefi, H., Krishen, A. S., Kumar, V., Rahman, M. M., Raman, R., Rauschnabel, P. A., Rowley, J., Salo, J., Tran, G. A., & Wang, Y. (2021). Setting the future of digital and social media marketing research: Perspectives and research propositions. *International Journal of Information Management*, 59(June 2020), 102168.  
<https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2020.102168>
- Fajra, M., Ambiyar, A., Rizal, F., & Dakhi, O. (2020). Pengembangan Model Evaluasi Kualitas Output Pembelajaran Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Kota Padang. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*, 14(1), 1-9.  
<https://doi.org/10.24905/cakrawala.v14i1.1480>
- Fajra, M., Jalinus, N., Jama, J., & Dakhi, O. (2020). Model Pengembangan Kurikulum Sekolah Inklusi Berdasarkan Kebutuhan Perseorangan Mahasiswa Didik. *Jurnal Pendidikan* 21 (1), 51-63.  
<https://doi.org/10.33830/jp.v21i1.746>  
2020
- Ferdiansyah, Ambiyar, Zagoto, M. M., Putra, I E D., (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis E Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Matakuliah Media Pembelajaran Musik. *Komposisi: Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, dan Seni*, 21(1), 062-072. DOI: <https://doi.org/10.24036/komposisi.v21i1.108082>
- Harefa, A. T., & Ndruru, R. J. (2022). Improving Student's Speaking Ability Through Alley Debates Strategy. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 207–215.  
<https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.29>
- Langi, F. M. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Bahasa Inggris. *POIMEN Jurnal Pastoral Konseling*, 1(2), 74–84.  
<https://doi.org/10.51667/pjpk.v1i2.341>
- Lase, F. (2016). Kompetensi Kepribadian Guru Profesional. *Jurnal PPKn Dan Hukum*, 11(1), 36–66.  
<https://ejournal.unri.ac.id/index.php/JPB/article>
- Laoli, Adieli, Oskah Dakhi, and Maria Magdalena Zagoto (2022). The Application of Lesson Study in Improving the Quality of English Teaching. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2238–46.
- Lase, F. (2017). Hakikat Pendidikan Berdasarkan Kebutuhan Usia. *Pelita*

- Bangsa Pelestari Pancasila*, 12(1), 102–121.  
<https://pbpp.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPB/article/view/4685>
- Lase, F. (2022). *Model Pembelajaran Pendidikan Karakter Cerdas di Era Revolusi 4.0 dan Society 5.0* (F. Lase (ed.); 1). Nas Media Indonesia.
- Lase, F., & Nirwana, H. (2018). A Model of Learning of Intelligent Characters In Higher Education. 263(Iclle), 72–77.
- Lase, F., Nirwana, H., Neviyarni, N., & Marjohan, M. (2020). The Differences of Honest Characters of Students Before and After Learning with A Model of Learning of Intelligent Character. *Journal of Educational and Learning Studies*, 3(1), 41.  
<https://doi.org/10.32698/0962>
- Lase, F., & Halawa, N. (2022). Mendidik Peserta Didik Dengan Nilai Nilai Karakter Cerdas Jujur. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 190–206.  
<https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.28>
- Lase, F., Zega, A., Bangunan, P. T., & Keguruan, I. (2022). Sikap Kepribadian Guru PAUD yang Menarik dan Disukai Peserta Didik. *Obsesi*, 6(3), 2107–2126.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1960>
- Masril, M., Dakhi, O., Nasution, T., Ambiyar. (2020). Analisis Gender Dan Intellectual Intelligence Terhadap Kreativitas. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 18 (2), 182-191.  
<https://doi.org/10.31571/edukasi.v18i2.1847>
- Masril, M., Jalinus, N., Jama, J., & Dakhi, O. (2020). Implementasi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Kurikulum 2013 Di SMK Negeri 2 Padang. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12 (1), 12-25.
- Novalinda, R., Dakhi, O., Fajra, M., Azman, A., Masril, M., Ambiyar., Verawadina, U. (2020). Learning Model Team Assisted Individualization Assisted Module to Improve Social Interaction and Student Learning Achievement. *Universal Journal of Educational Research*, 8(12A), 7974 -7980. DOI: 10.13189/ujer.2020.082585.
- Nurkhamidah, N. (2021). University Students' Perspective on Material and Activities in English Listening Class During Pandemic. *Elsya : Journal of English Language Studies*, 3(2), 94–105.  
<https://doi.org/10.31849/elsya.v3i2.6777>
- Ratnawati, E., & Utama, P. A. (2021). Kesulitan Mahasiswa Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Edueksos : Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 10(1), 96–113.  
<https://doi.org/10.24235/edueksos.v10i1.8085>
- Roslina, Andalia, N., Ag, B., & Zulfajri, M. (2020). The Student Ability In Graph Understanding For Mastering Natural Science Concepts Through The Process Skills Approach. *International Journal of Instruction*, 13(4), 145–160.  
<https://doi.org/10.29333/iji.2020.13410a>
- Salame, I. I., & Thompson, A. (2020). Students' Views On Strategic Note-Taking And Its Impact On Performance, Achievement, And Learning. *International Journal of Instruction*, 13(2), 1–16.  
<https://doi.org/10.29333/iji.2020.1321a>

- Sekeon, E., Rombepajung, P., & Kumayas, T. (2022). Students' Perception towards English Song as A Learning Media of Listening Comprehension. *JoTELL: Journal of Teaching English, Linguistics, and Literature*, 1(1), 23–43.
- Setiawan, B., Sofyan Rofi, & Tri Endang Jatmikowati. (2021). The Student Learning Activity Levels on the Online Learning During the Covid-19 Pandemic. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 5(2), 186–197. <https://doi.org/10.35316/jpii.v5i2.289>
- Siga, R. R. (2020). Improvement of Work Paper Learning Outcomes through Contextual Approaches and Problem-Posing Methods in SMA Negeri 3 Tarakan. *International Journal of Multi Discipline Science (IJ-MDS)*, 3(1), 8-19. <https://doi.org/10.26737/ij-mds.v3i1.1720>
- Simanjuntak, U. S., Silalahi, D. E., Sihombing, P. S. R., & Purba, L. (2021). Students' Perceptions of Using Youtube As English Online Learning Media During Covid-19 Pandemic. *Journal of Languages and Language Teaching*, 9(2), 150. <https://doi.org/10.33394/jollt.v9i2.3567>
- Srikongchan, W., Kaewkuekool, S., & Mejaleurn, S. (2021). Backward Instructional Design based Learning Activities to Developing Students' Creative Thinking with Lateral Thinking Technique. *International Journal of Instruction*, 14(2), 233–252. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14214a>
- Suarim, B., & Neviyarni, N. (2021). Hakikat Belajar Konsep pada Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 75–83. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.214>
- Suyedi, S. S., & Idrus, Y. (2019). Hambatan-Hambatan Belajar Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Mahasiswa Dalam Pembelajaran Mata Kuliah Dasar Desain Jurusan Ikk Fpp Unp. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 8(1), 120-129. <https://doi.org/10.24114/gr.v8i1.12878>
- Zagoto, M. M. & Dakhi, O. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Peminatan Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Siswa Kelas XI Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 1(1), 157-170.
- Zagoto, M. M., Yarni, N., & Dakhi, O. (2019). Perbedaan Individu dari Gaya Belajarnya Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 2(2), 259-265.
- Zagoto, M. M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Word Square. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.1>
- Ziliwu, D., Bawamenewi, A., Lase, S., Telaumbanua, K. M. E., & Dakhi, O. (2022). Evaluasi Program Pengembangan Instrumen Praktek Pengalaman Lapangan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2):2316–2327.