MEMAHAMI MOTIVASI BERPRESTASI DAN MANFAAT PENGGUNAAN GAWAI BAGI GENERASI *DIGITAL NATIVE*

Yohanes Adven Sarbani
Philipus Suryo Subandoro
Akademi Sekretari Widya Mandala Surabaya
adven@aksewms.ac.id
nanang@aksewms.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran mengenai motivasi berprestasi dan pengaruh kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) khususnya gawai pada mahasiswa Akademi Sekretari Widya Mandala Surabaya (Akse WMS). Studi dilakukan pada mahasiswa angkatan 2013 dan 2014. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif, dengan metode pengambilan sampel *nonprobability sampling*. Teknik sampel yang digunakan adalah sensus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa responden merupakan generasi *Digital Native*. *Digital Native* merupakan istilah bagi seseorang yang sejak bayi sampai tumbuh dewasa tidak terlepas dari teknologi digital. Berkaitan dengan motivasi berprestasi, responden secara umum memiliki motivasi belajar yang tinggi. Tiga jawaban tertinggi alasan motivasi berprestasi responden dapat terbentuk karena (1) adanya keyakinan akan mendapatkan prestasi yang baik; (2) mau berusaha mencapai prestasi terbaik; dan (3) bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas. Melalui penelitian ini juga diketahui kalau mayoritas responden hanya memanfaatkan teknologi gawai untuk kesenangan dan bermain. Responden belum dapat mengoptimalkan penggunaan teknologi digital untuk mendukung keberhasilan studinya. Dari hasil studi ini Penulis memberikan saran agar responden dapat lebih mengenal dan mengoptimalkan TIK dalam proses belajar. Pengintegrasian proses belajar mengajar di kampus dengan TIK sudah selayaknya dilakukan hingga dapat terbentuk “*knowlegde-bases society habits*” dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi digital di Akse WMS.

Kata kunci: Teknologi Informasi dan Komunikasi, motivasi belajar, *digital native*, MEA.

PENDAHULUAN

Digital Native (penduduk digital) merupakan istilah bagi seseorang yang sejak kelahirannya, sampai tumbuh dewasa tidak terlepas dari teknologi digital. Istilah ini diperkenalkan oleh Marc Prensky dalam “*Digital Natives, Digital Immigrants*” (2001). Anak-anak dan remaja saat ini adalah penduduk asli dunia digital. Mereka setiap hari dikelilingi komputer, telepon pintar, dan internet. Mereka memanfaatkan perkembangan teknologi seperti aplikasi media sosial, blog, vlog, dan sebagainya dengan cepat. Isu yang dikemukakan oleh Prensky berkaitan dengan berpikir para *digital native*, antara lain: dikarenakan para

digital native menerima informasi yang melimpah dengan sangat cepat, menyebabkan mereka beradaptasi dengan cara yang berbeda dengan generasi sebelumnya. Para *digital native* dapat melakukan beberapa pekerjaan sekaligus (*multitasking*). Mereka lebih memilih untuk melihat representasi dari suatu fenomena untuk kemudian mendeskripsikannya dengan kata-kata dan gambar. Mereka cenderung bekerja secara random dan lebih memilih untuk bekerja dalam tim. Serta mereka lebih menyukai suasana yang serius namun santai.

Laporan Internet Trend Kleinder Perkins Caufield & Byers’s menyebutkan pengguna *smartphone* rata-rata mengecek

ponselnya 150 kali dalam sehari. Jika diakumulasikan, dalam satu minggu rata-rata orang bisa menggunakan *smartphone* lebih dari 1.050 (Gifary dan Kurnia, 2015) Penelitian Nielsen *On Device Meter* (ODM) pada Februari 2014 tentang perilaku wanita yang lebih cenderung menghabiskan waktu lebih banyak untuk menggunakan telepon pintar dibanding pria. Wanita bisa menghabiskan waktu 43 menit dalam sehari. Dari segi usia, pengguna *smartphone* didominasi usia 20-22 tahun. Usia ini merupakan usia produktif dan disebut sebagai *digital native*. Memang, pada usia ini orang cenderung mencari hiburan dan informasi dari media *online*, salah satunya menggunakan *smartphone*. (Gifary dan Kurnia, 2015)

Namun, apakah perkembangan teknologi dan mudahnya menjangkau akses informasi ini bisa dimanfaatkan para *digital native* tersebut? Artikel yang menarik keluar dari laporan tahunan *Freshman Survey* yang dilakukan UCLA, sepanjang 2011, hanya 381% saja lulusannya yang memiliki kemampuan rata-rata mengoperasikan komputer. Juga dari laporan itu ditemukan hanya 3,2% saja yang benar-benar serius menekuni studi yang berhubungan dengan komputer. Mayoritas generasi *digital native* memanfaatkan teknologi untuk kesenangan dan bermain. Survei yang sama menyebutkan bahwa 94,8% lulusan perguruan tinggi selalu *online* di Facebook atau sosial media lain sejak SMA. Angka di atas adalah gambaran umum tentang fenomena bahwa generasi *digital native* memanfaatkan teknologi sebatas main-main. Meskipun generasi muda cukup familier dengan teknologi sejak lahir, bukan berarti mereka sangat paham teknologi. Justru mereka dinilai tidak produktif dengan teknologi, bahkan tak paham bagaimana menavigasikan aplikasi (Yunus, 2012)

Bagaimana peserta didik sebagai *digital native* berelasi dengan sistem

pendidikan dan pendidik yang termasuk dalam *digital imigran* tentu menarik untuk diteliti. Peserta didik tentu harus mampu memanfaatkan keunggulan-keunggulan ekstrinsik dan intrinsiknya agar dapat meraih prestasi akademik. Keunggulan intrinsik yang jelas harus dia miliki adalah motivasi berprestasi. Sedangkan keunggulan ekstrinsik yang dapat dimanfaatkan adalah penguasaan Teknologi Informasi. Salah satu keunggulan intrinsik yang menarik untuk dibahas adalah motivasi berprestasi.

Winkel (2007: 121) mendefinisikan motivasi berprestasi sebagai daya penggerak dalam diri seseorang oleh kemampuannya sendiri untuk mencapai sukses. Motivasi berprestasi merupakan dorongan atau sikap yang membangun untuk berbuat, menentukan arah dan menerima semangat untuk meraih prestasi belajar (Toding, dkk. 2015). Motivasi berprestasi motif-motif yang mengarahkan perilaku seseorang bagaimana mencapai prestasi yang baik (Moekijat, 2001). Kondisi siswa yang malas, kurang bergairah dalam belajar, masa bodoh, kurang menyukai tugas yang menantang dan lebih menyukai tugas yang mudah dan tidak banyak memerlukan pemikiran merupakan indikasi dari motivasi berprestasi siswa yang rendah. Sebaliknya siswa yang motivasi berprestasinya tinggi nampak dalam perilaku yang rajin, bergairah dalam belajar, aktif, menyukai tugas-tugas menantang (Maja, 2013)

Oleh karena itu penelitian ini ingin menjawab pertanyaan bagaimana gambaran motivasi berprestasi dan pengaruh Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), khususnya gawai terhadap mahasiswa Akademi Sekretari Widya Mandala Surabaya (Akse WMS).

KAJIAN PUSTAKA

Motivasi Berprestasi

Motivasi merupakan suatu tenaga atau faktor yang terdapat dalam diri

manusia, yang menimbulkan, mengarahkan, dan mengorganisasikan tingkah lakunya (Handoko, 1992). Motivasi berprestasi adalah daya penggerak dalam diri seseorang oleh kemampuannya sendiri untuk mencapai sukses (Winkel, 2007). Motivasi berprestasi adalah suatu dorongan yang mengandung kebutuhan untuk menguasai, memanipulasi, dan mengatur lingkungan sosial maupun fisik, mengatasi rintangan-rintangan dan memelihara kualitas kerja yang tinggi, bersaing melalui usaha-usaha keras agar prestasinya lebih tinggi dari yang lalu dan dari orang lain (Lingren dalam Kartono, 1985). Penelitian Wahyuti (2004, dalam Mudjijanti, 2013) menunjukkan bahwa motivasi berprestasi memiliki peranan yang cukup penting bagi individu dalam mencapai keberhasilan yang diinginkan. Kuat lemahnya motivasi berprestasi yang dimiliki individu sangat mempengaruhi individu itu dalam mencapai prestasi yang diinginkan.

Motivasi merupakan suatu proses psikologis yang mencerminkan sikap, kebutuhan, persepsi dan keputusan yang terjadi pada diri seseorang. Motivasi sebagai proses psikologis timbul diakibatkan oleh faktor di dalam diri seseorang itu sendiri dan dari luar. Berkaitan dengan proses belajar siswa, motivasi untuk belajar sangatlah diperlukan. Hasil belajar akan menurun jika siswa tidak mempunyai motivasi untuk belajar yang kuat demikian sebaliknya hasil belajar akan meningkat jika siswa mempunyai motivasi untuk belajar. Motivasi menentukan tingkat keberhasilan atau gagalnya kegiatan belajar siswa (Kristini dan Mere, 2013).

Siswa akan belajar dengan sungguh-sungguh tanpa dipaksa, bila memiliki motivasi yang besar, dengan demikian diharapkan akan mencapai prestasi yang tinggi. Adanya motivasi berprestasi yang tinggi dalam diri siswa atau mahasiswa merupakan syarat agar siswa atau mahasiswa terdorong

kemauannya sendiri untuk mengatasi berbagai kesulitan belajar yang dihadapinya, dan lebih lanjut siswa akan sanggup untuk belajar sendiri (Mudjijanti, 2013).

Dalam teori kebutuhan berprestasi, kebutuhan untuk berprestasi diartikan sebagai hasrat untuk mengerjakan sesuatu yang sulit sebaik dan secepat mungkin. Gambaran berprestasi adalah fungsi (hasil) dari keterlibatan ego atau kondisi-kondisi pengorientasian berprestasi (*achievement orienting conditions*) (Murray dalam Irwanto *et al*, 2002).

McClelland (1987 dalam Sujarwo, 2011) mendefinisikan motivasi berprestasi sebagai motivasi yang mendorong individu untuk mencapai sukses dan bertujuan untuk berhasil dalam kompetisi atau persaingan dengan ukuran keunggulan (*Standard of Excellence*). Ukuran keunggulan itu dapat berupa prestasi sendiri sebelumnya atau prestasi orang lain. Salah satu faktor yang mendorong timbulnya motivasi pada diri seseorang adalah adanya kebutuhan berprestasi. Kebutuhan itu meliputi keinginan untuk mencapai kesuksesan, mengatasi rintangan, menyelesaikan sesuatu yang sulit dan keinginan untuk dapat melebihi orang lain.

Terdapat enam aspek motivasi berprestasi menurut McClelland yaitu (1) menyenangkan tugas atau tanggung jawab pribadi; (2) menyenangkan umpan balik atas tugas yang dilakukan; (3) menyenangkan tugas yang bersifat moderat yang tingkat kesulitannya tidak terlalu sulit tetapi juga tidak terlalu mudah; (4) tekun dan ulet dalam bekerja; (5) penuh pertimbangan dan perhitungan; (6) keberhasilan tugas dan tetap bersikap realistis. Makin tinggi skala tersebut, makin menunjukkan motivasi berprestasi responden. Skala motivasi berprestasi terdiri dari 20 item pernyataan yang telah dimodifikasi oleh penulis. Berikut instrument variabel motivasi berprestasi.

Tabel 1. Aspek dan Indikator Motivasi

No.	Aspek motivasi berprestasi	Indikator	Item
1	Menyenangi tugas atau tanggung jawab pribadi,	a) melakukan tanggung jawab dalam tugas; b) melaksanakan tugas tepat waktu;	1) Saya mempunyai target untuk berhasil 2) Saya selalu memanfaatkan waktu secara optimal untuk meraih prestasi 3) Saya berusaha menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya
2	menyenangi umpan balik atas tugas yang dilakukan	a) menyenangkan kritik dan saran sebagai dorongan untuk bekerja lebih baik;	1) Saya menerima kritik dan saran dari orang lain 2) Saya berusaha memperbaiki diri berdasarkan masukan orang lain
3	menyenangi tugas yang bersifat moderat yang tingkat kesulitannya tidak terlalu sulit tetapi juga tidak terlalu mudah,	a) senang dalam mengerjakan tugas yang sulit, b) lebih suka mengerjakan tugas daripada bermain	1) Saya menyukai tugas yang berbeda dan memiliki tingkat kesulitan 2) Saya selalu berusaha bekerja mandiri tanpa bantuan orang lain 3) Saya berani mengambil risiko 4) Saya mengembangkan hobi dan kegembaran yang saya miliki 5) Saya tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapai
4	tekun dan ulet dalam bekerja	a) kreatif; b) suka mencoba hal yang menantang	1) Saya pribadi yang kreatif dan inovatif 2) Saya yakin dan mampu memperoleh prestasi yang baik 3) Saya bersemangat dan penuh vitalitas dalam bekerja 4) Saya berusaha mencapai prestasi terbaik yang bisa saya raih
5	penuh pertimbangan dan perhitungan,	a) mengerjakan tugas dengan hati-hati; b) menyenangkan hal yang berbeda dari yang lain;	1) Saya bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas 2) Saya tekun dan ulet menghadapi tugas 3) Saya mempunyai kehendak atau tujuan yang luhur di masa depan serta program untuk masa depan
6	keberhasilan tugas dan tetap bersifat realistis	a) kepuasan mendapatkan hasil yang baik; b) optimis.	1) Saya tidak mudah putus asa (menyerah) menghadapi kesulitan 2) Saya optimis dapat mewujudkan cita-cita saya di masa mendatang 3) Saya yakin dengan bakat dan potensi yang saya miliki

Teknologi Informasi Komunikasi (TIK)

Teknologi pada hakikatnya adalah alat untuk mendapatkan nilai tambah menghasilkan produk yang bermanfaat (Munir, 2009). Sedang menurut SP. Hariningsih (2005) Teknologi Informasi,

meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Teknologi Komunikasi merupakan segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer

data dari perangkat yang satu ke lainnya. Karena itu, Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi adalah suatu yang tidak terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan transfer/pemindahan informasi antar media.

Teknologi Informasi dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan secara otomatis dapat berpengaruh pada peningkatan kualitas pendidikan itu sendiri (Mahedy, 2009). Menurut Siahaan (2010) potensi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah sebagai berikut: TIK dapat dimanfaatkan oleh guru maupun siswa, antara lain membantu dalam mencari informasi atau bahan pelajaran, mendekatkan jarak ruang dan waktu dalam interaksi guru-murid, efisiensi pembelajaran serta penyimpanan berbagai data dan informasi yang diperlukan. TIK mampu membuat konkrit konsep yang abstrak (sukar dibayangkan); menampilkan objek yang terlalu besar; menampilkan objek yang tidak dapat dilihat dengan mata telanjang; mengamati gerakan yang terlalu cepat, misalnya dengan *slow motion* atau *time-lapse photography*; memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan lingkungannya; memungkinkan keseragaman pengamatan dan persepsi bagi pengalaman belajar siswa; membangkitkan motivasi belajar siswa; menyajikan informasi belajar secara

konsisten akurat, berkualitas dan dapat diulang penggunaannya atau disimpan sesuai dengan kebutuhan; atau menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak untuk lingkup sasaran yang sedikit/kecil atau banyak/luas, mengatasi batasan waktu (kapan saja) maupun ruang (di mana saja). Dengan kata lain Teknologi Informasi dan Komunikasi berpotensi untuk meningkatkan efisiensi pembelajaran dan kualitas belajar. Teknologi Informasi dan Komunikasi mampu menimbulkan motivasi belajar. TIK yang sekarang mudah dimiliki para digital native adalah gawai atau *gadget*, yaitu piranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis. Salah satu gawai yang umum dimiliki adalah telepon pintar (*smartphone*). *Digital native* merupakan generasi yang paling intensif dalam penggunaan gawai.

Menurut Horrigan (2000 dalam Roswita, 2015) terdapat dua hal mendasar yang harus diamati untuk mengetahui intensitas: (1) frekuensi dan (2) durasi. Frekuensi berkaitan dengan seberapa sering orang itu dalam menggunakan gawai. Durasi artinya seberapa lama orang tersebut menggunakan gawai. Sementara Chaplin (2004 dalam Hagg, 2016) menjelaskan aspek-aspek intensitas meliputi: (1) Frekuensi, (2) lama waktu, (3) perhatian penuh, dan (4) emosional. Berikut ini tabel yang menjelaskan aspek, indikator, dan item untuk mengukur intensitas penggunaan

Tabel 2. Aspek, Indikator dan Item Intensitas Penggunaan

No.	Aspek Intensitas	Indikator	Item
1	Frekuensi	aktivitas penggunaan tinggi	1) Saya lebih aktif menggunakan gawai di saat berkumpul bersama teman dan keluarga
2	Lama waktu	durasi waktu penggunaan sering	2) Istirahat malam saya sering terganggu karena pesan/chatting yang masuk berkali-kali 3) Ketika bangun pagi, alat pertama yang saya cari adalah gawai.

4	Perhatian penuh	kesehatan terganggu	4) Kesehatan saya terganggu karena aktif menggunakan gawai (jari sakit, pundak kram, mata lelah, dll.)
5	Emosi	Emosional terdampak	5) Saya merasa gelisah ketika tidak membawa gawai.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengambil subjek penelitian mahasiswa Akademi Sekretari Widya Mandala Surabaya (Akse WMS) angkatan 2013 dan 2014. Mereka adalah para mahasiswa yang telah termasuk dalam kelompok *Digital Native*. Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif dengan teknik pengambilan sampel secara sensus.

DISKUSI

Responden penelitian dalam penelitian ini berjumlah 78 responden. Terhadap pertanyaan *gadget* (gawai) yang dimiliki dengan pilihan: *smartphone*, *tablet*, *laptop*, dan *personal computer* (PC) dengan kebebasan memilih lebih dari satu, responden menjawab 93% responden memiliki *smartphone*, 20% memiliki *tablet*, 7% memiliki *laptop*, dan 7% memiliki *personal computer*. Sedangkan untuk berinternet responden menjawab bahwa mereka menggunakan paket data (87%), memanfaatkan wi-fi (63%), komputer kampus (13%) dan warnet (11%).

Aktivitas yang dilakukan responden ketika berinternet meliputi: (a) berkomunikasi (chating/video call) (85% responden); bermain games (62% responden); (c) Mengedit dan mengirim foto/video (50% responden); (d) Mengecek & menulis status (48% responden); (e) Menonton fim/musik (43% responden); (f) Mencari informasi (*browsing*) (33% responden); (g) lain-lain (2% responden).

Dari jawaban responden tersebut nampak bahwa aktivitas bersosialiasi dan berkomunikasi masih menjadi aktivitas yang dominan dilakukan oleh responden ketika berinternet. Selain itu Nampak juga responden ingin mendapatkan pengalaman

bersenang-senang dan hiburan dengan bermain games serta mengedit dan mengirim foto maupun video. Temuan ini juga mengungkapkan fakta bahwa sangat sedikit responden menggunakan internet untuk mencari informasi.

Ketika ditanyakan apa aplikasi yang dimiliki responden di gawainya yang dapat mendukung tugas dan peran sebagai mahasiswa, responden mengakui bahwa mereka memiliki beberapa aplikasi. *Email* untuk mengirimkan tugas-tugas perkuliahan dan membagikan materi perkuliahan. *Google classroom* sebagai aplikasi wajib yang harus dimiliki mahasiswa yang mengikuti mata kuliah komputer. Aplikasi kamus baik kamus bahasa Inggris maupun kamus bahasa asing lainnya yang dipelajari di Akse WMS (bahasa Mandarin maupun bahasa Jepang), aplikasi *office* terutama .doc dan .excel untuk membuka file dan mengerjakan tugas. Serta, dropbox untuk menyimpan file-file perkuliahan.

Sedangkan ketika ditanyakan apa aplikasi yang mereka miliki untuk mendukung pengembangan diri dan karier masa depan? Responden menjawab *Google Translate*, *BBM*, *Wattpad*, *Sosmed*, *Youtube*, *Instagram* dan aplikasi edit foto. Nampak bahwa responden memiliki persepsi yang unik mengenai aplikasi yang mendukung pengembangan diri dan karier sehingga aplikasi sosmed dan chat mereka masukkan dalam kategori ini. Bahkan ada responden yang beranggapan bahwa aplikasi edit foto dapat berguna untuk mendukung pengembangan diri dan peningkatan karier mereka.

Intensitas Penggunaan Gawai

Penelitian ini mengungkapkan intensitas responden dalam menggunakan

gawai yang terdiri dari enam pernyataan. Pernyataan: saya lebih aktif menggunakan gawai di saat berkumpul bersama teman dan keluarga mengungkapkan bahwa mayoritas responden (37%) masih bisa bersikap normal, sedangkan 32% responden tidak sependapat dengan pernyataan tersebut, dan 31% responden setuju bahwa mereka aktif menggunakan gawai saat berkumpul dengan teman dan keluarga.

Intensitas penggunaan gawai acapkali berlangsung 24 jam. Bagaimana dengan para responden? Pernyataan: istirahat malam saya sering terganggu karena pesan/*chatting* yang masuk berkali-kali mengungkapkan bahwa mayoritas responden tidak mengalami gangguan itu (52% responden), sedangkan 23% responden memilih netral, dan 26% responden setuju.

Kebiasaan melihat pesan di sosmed atau ingin mengetahui kabar teman-teman kadang bisa membuat orang ketika bangun pagi, alat pertama yang dicari adalah gawai. Bagaimana dengan responden? Ternyata mayoritas responden pun

melakukan hal tersebut, sebanyak 69% responden setuju pernyataan itu. Sedangkan 14% responden netral dan 17% responden tidak setuju.

Jika intensitas pemakaian gawai terlalu sering, maka akan terdapat efek negatif terhadap kesehatan. Terhadap pernyataan: kesehatan saya terganggu karena aktif menggunakan gawai (jari sakit, pundak kram, mata lelah, dll.). Mayoritas responden (43%) mengakui bahwa mereka tidak mengalami gangguan kesehatan saat terlalu aktif menggunakan gawai, sedangkan 40% responden merasakan adanya gangguan kesehatan dan 17% responden memilih netral.

Seringkali juga, jika intensitas penggunaan gawai sudah tinggi, pengguna akan merasa gelisah jika tidak membawa gawai. Ternyata perasaan itu juga dialami oleh responden. Mayoritas responden (49%) mengakui bahwa mereka merasa gelisah jika tak membawa gawai. Sedangkan 17% responden tidak setuju pernyataan itu dan 14% responden bersikap netral.

Tabel 3. Pernyataan Intensitas Penggunaan Gawai

No.	Item Intensitas Penggunaan Gawai	STS	TS	N	S	SS
1	Saya lebih aktif menggunakan gawai di saat berkumpul bersama teman dan keluarga	3%	29%	37%	31%	0%
2	Istirahat malam saya sering terganggu karena pesan/ <i>chatting</i> yang masuk berkali-kali	3%	49%	23%	26%	0%
3	Ketika bangun pagi, alat pertama yang saya cari adalah gawai.	14%	3%	14%	43%	26%
4	Kesehatan saya terganggu karena aktif menggunakan gawai (jari sakit, pundak kram, mata lelah, dll.)	14%	29%	17%	37%	3%
5	Saya merasa gelisah ketika tidak membawa gawai	3%	14%	14%	29%	20%

Motivasi Berprestasi

Salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi adalah motivasi. Dengan adanya motivasi, maka belajar lebih keras, ulet, tekun dan memiliki

konsentrasi penuh dalam proses belajar. Motivasi yang paling penting dalam dunia pendidikan adalah motivasi berprestasi. Motivasi berprestasi diartikan sebagai keinginan dalam mencapai prestasi sebaik-

baiknya, biasanya yang menjadi ukuran adalah diri sendiri (internal) atau pun orang lain (eksternal). Motivasi berprestasi merupakan dorongan atau sikap yang membangun untuk berbuat, menentukan arah dan menerima semangat untuk meraih prestasi belajar (Toding, dkk. 2015).

Berikut hasil kuesioner para responden penelitian ini. Nampak bahwa responden memiliki motivasi berprestasi yang tinggi. Mereka optimis mewujudkan

cita-cita, meyakini bakat dan potensi diri, serta berusaha mencapai prestasi terbaik. Itulah adalah tiga besar indikator yang mencapai jawaban sangat setuju terbanyak. Sedangkan jika digabungkan antara jawaban setuju dengan sangat setuju jawaban memiliki semangat untuk berprestasi, berusaha mencapai prestasi terbaik, serta memiliki kesungguhan dalam menyelesaikan tugas menjadi jawaban yang paling banyak dipilih oleh responden.

Tabel 4. Indikator Motivasi Berprestasi

No.	Item Motivasi Berprestasi	STS	TS	N	S	SS
1	Memiliki optimisme mewujudkan cita-cita	0%	0%	14%	26%	60%
2	Memiliki keyakinan dengan bakat dan potensi diri	0%	0%	11%	34%	54%
3	Memiliki semangat untuk berprestasi	0%	0%	9%	57%	34%
4	Memiliki kehendak dan tujuan akan masa depan	0%	0%	14%	54%	31%
5	Mengembangkan hobi dan kegemaran	0%	0%	26%	51%	23%
6	Memanfaatkan waktu secara optimal	0%	3%	37%	43%	17%
7	Mempunyai target untuk berhasil	0%	0%	17%	29%	54%
8	Menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya	0%	0%	14%	46%	40%
9	Berusaha mencapai prestasi terbaik	0%	0%	9%	49%	43%
10	Memiliki kesungguhan dalam menyelesaikan tugas	0%	0%	9%	57%	34%
11	Mampu menerima kritik dan saran	0%	0%	14%	60%	26%
12	Mau memperbaiki diri	0%	0%	11%	66%	23%
13	Menyukai tugas yang menantang	0%	6%	46%	40%	9%
14	Memiliki keberanian mengambil risiko	0%	9%	23%	54%	14%
15	Tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapai	0%	0%	26%	46%	29%
16	Menjadi pribadi yang kreatif dan inovatif	0%	9%	46%	34%	11%
17	Tekun dan ulet menghadapi tugas	0%	6%	31%	46%	17%
18	Tidak mudah putus asa menghadapi kesulitan	0%	3%	29%	46%	23%
19	Bersemangat dan penuh vitalitas dalam bekerja	3%	3%	23%	46%	26%
20	Selalu berusaha bekerja mandiri tanpa bantuan orang lain	0%	3%	34%	43%	20%

Perubahan lingkungan luar dunia pendidikan, mulai lingkungan sosial, ekonomi, teknologi, sampai politik

mengharuskan dunia pendidikan memikirkan kembali bagaimana perubahan tersebut mempengaruhinya sebagai sebuah

institusi sosial dan bagaimana harus berinteraksi dengan perubahan tersebut. Salah satu perubahan lingkungan yang sangat mempengaruhi dunia pendidikan adalah hadirnya Teknologi Informasi (Nella Hutasoit, 2012, dalam Sudibyo, 2011). Secara lebih umum, Lucas (2000, dalam Tampang 2012), menyatakan Teknologi Informasi adalah segala bentuk teknologi yang diterapkan untuk memproses dan mengirimkan informasi dalam bentuk elektronik. Mikrokomputer, komputer, *mainframe*, pembaca *barcode*, perangkat lunak pemroses transaksi, perangkat lunak lembar kerja (*spreadsheet*), dan peralatan komunikasi dari jaringan merupakan contoh Teknologi Informasi.

Dalam proses belajar mengajar, model pendidikan teknologis lebih menitikberatkan kemampuan peserta didik secara individual terhadap materi pembelajaran yang telah disusun ke tingkat kesiapan sehingga peserta didik mampu memperlihatkan perilaku yang sesuai dengan yang diharapkan. Melalui teknologi, materi pelajaran dan metodologi pengajaran ditetapkan dengan dukungan teknologi. Singkatnya secara esensial teknologi pengajaran dapat menggantikan peran pendidik dan peserta dapat berperan aktif sebagai pelatih yang mempelajari semua data dan keterampilan yang berguna (Anas, dkk. 2008).

KESIMPULAN DAN SARAN

Saat ini, dunia pendidikan menghadapi tantangan serius dalam menghadapi generasi *digital native*. Masalah yang dihadapi seperti yang diungkapkan Prensky (2001), para pendidik adalah *digital immigrant* (pendatang digital) yang memiliki cara pandang yang berbeda dengan *digital native*. *Digital immigrant* memerlukan internet, sebagai sumber kedua, mereka masih melihat buku sebagai sumber referensi utama, sedangkan para *digital native* menggunakan internet sebagai

sumber pertamanya. Harus diakui bahwa siswa generasi sekarang ini adalah generasi yang berbeda dalam memperlakukan dan memanfaatkan teknologi informasi.

Akan tetapi, penelitian ini menemukan bahwa mayoritas responden, generasi *digital native* ini masih memanfaatkan Teknologi Informasi untuk kesenangan dan bermain (Berkomunikasi [85%], bermain games [62%], mengedit dan mengirim foto/video [50%], mengecek dan menulis status [48%], menonton film/musik [43%]). Responden penelitian ternyata belum dapat mengoptimalkan penggunaan teknologi digital untuk mendukung keberhasilan studinya. Padahal terbuka lebar berbagai peluang bagi pengguna Teknologi Informasi untuk menjelajahi dunia digital dan manfaatkannya untuk meningkatkan pengetahuannya. Banyak cara yang bisa dilakukan oleh responden misalnya menggunakan google untuk mencari referensi, belajar mandiri dengan menonton video tutorial di youtube, dan menggunggah aplikasi-aplikasi pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan di Google Playstore atau iOS Apple.

Berdasarkan hasil penelitian ini Penulis memberikan saran agar responden dapat lebih mengenal dan mengoptimalkan gawai pada khususnya dan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada umumnya dalam proses belajar. Kampus juga mulai melakukan pengintegrasian proses belajar mengajar di kampus dengan TIK, sehingga dapat terbentuk “knowledge-based society habits” yang memanfaatkan kecanggihan teknologi digital di Akses WMS. Penelitian lanjutan mengenai bagaimana cara mendorong mahasiswa yang termasuk dalam *digital native* agar mampu memanfaatkan keberlimpahan informasi untuk tujuan positif seperti berprestasi di bidang akademik dan bidang positif lainnya

mendesak untuk dilakukan. Para pendidik dan institusi pendidikan perlu memikirkan secara serius bagaimana pendekatan yang sesuai dengan zaman yang sedang dihadapi generasi sekarang. Tujuannya

jelas agar para *digital native* di Indonesia ini dapat berperan dan memenangkan kompetisi di era Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA).

DAFTAR PUSTAKA

- Anas, Muhammad; Mursidin T., dan Firdaus. 2008. *Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Pembelajaran di Provinsi Sulawesi Tenggara (Studi tentang Persepsi terhadap TIK bagi Guru SMPN se Kota Kendari dan se Kabupaten Kolaka)*. [http://directory.umm.ac.id/tik/MuhammadAnas_PemanfaatanInformasidanKomunikasi \(TIK\).pdf](http://directory.umm.ac.id/tik/MuhammadAnas_PemanfaatanInformasidanKomunikasi(TIK).pdf). (diakses pada 10 April 2016)
- Gifary, Sharen dan Iis Kurnia. 2015. *Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Komunikasi*. <http://journals.itb.ac.id/index.php/sostek/article/view/1472>. (diakses pada 4 Maret 2016).
- Hagg, Taufan Akbar. 2016. *Hubungan Insentias Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Remaja Awal di Warne "A, B, dan C" Kecamatan Lowokwaru Kota Malang*. Skripsi. Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Malang.
- Handoko, Martin. 1992. *Motivasi Daya Penggerak Tingkah Laku*. Kanisius. Yogyakarta.
- Irwanto et al. 2002. *Psikologi Umum: Panduan untuk Mahasiswa*. PT Total Grafika. Jakarta
- Kartono, Kartini. 1985. *Bimbingan dan Belajar di SMA dan Perguruan Tinggi*. CV Rajawali. Jakarta.
- Kristini, Rina Endah dan Mere, Florencia Nancy. 2010. *Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Prestasi Akademik Pada Mahasiswa Prodi Keperawatan S1 Program A Angkatan I Stikes Rs. Baptis Kediri*. <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/stikes/article/view/18441>. (diakses pada 3 Maret 2016)
- Mahedy, Kadek Surya. 2009. *Peranan Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan*. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/view/169>. (diakses pada 2 April 2016)
- Maja, Ibnu. 2013. *Pengaruh Motivasi, Metode Pembelajaran Dan Disiplin Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Teknik Di Politeknik Negeri Sriwijaya (Studi Penelitian pada Mahasiswa Jurusan Teknik Kimi)*. Jurnal Orasi Bisnis Edisi keXI. Politeknik Negeri Sriwijaya. Palembang.
- Moekijat. 2001. *Dasar-dasar Motivasi*. Pioner Jaya. Bandung.
- Mudjijanti, Fransisca. 2013. *Pengaruh Motivasi Berprestasi dan Kebiasaan Belajar Terhadap Keberhasilan Belajar Mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling Tahun Akademik 2011/2012*. Widya Warta no.2 tahun xxxv ii/juli 2013. <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=116807&val=5324>. (diakses 14 Mei 2016)
- Munir. 2009. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Alfabeta. Bandung.
- Premsky, Marc. 2001. Digital Natives, Digital Immigrant. Journal From on the Horizon. MCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001. <https://www.marcprensky.com/writing/Premsky%20-%20Digital%20Natives,%20Digi-tal%20Immigrants%20-%20Part1.pdf> (diakses pada 20 Maret 2016)

- Roswita. 2015. *Motif dan Kepuasan Penggunaan Media Sosial di Kalangan Pelajar Siswa SMA Negeri 5 Samarinda*. Ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id. (diakses pada 13 April 2016)
- S.P.Hariningsih. 2005. *Teknologi Informasi*. Penerbit Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Siahaan, Sudirman. 2010. *Modul. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Pembelajaran*. <http://jardiknas.kemdiknas.go.id>. (diakses 14 Maret 2016)
- Sudiby, Lies. 2011. *Peranan dan Dampak Teknologi Informasi dalam Dunia Pendidikan di Indonesia*. <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=268282&val=7107&title=Peranan>, (diakses pada 27 April 2016)
- Sujarwo. 2011. *Motivasi Berprestasi Sebagai Salah Satu Perhatian dalam Memilih Strategi Pembelajaran*. <https://journal.uny.ac.id/index.php/mip/article/download/6858/5891>. (diakses pada 23 Maret 2017).
- Tampang, B Limbong. 2012. *Peran Teknologi Informasi dalam Pengembangan Vokasi Pendidikan Tinggi. Seminar Nasional, Peran LPTK Dalam Pengembangan Pendidikan Vokasi di Indonesia*. <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/APTEKINDO/article/download/81/75>. (diakses pada 27 April 2016)
- Toding, W. R., David, L., & Pali, C. (2015). *Hubungan Dukungan Sosial Dengan Motivasi Berprestasi Pada Mahasiswa Angkatan 2013 Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi*. Manado: Jurnal e-Biomedik (eBm) Volume 3 Nomor 1 Universitas Sam Ratulangi. Manado
- Wingkel, WS. 2007. *Bimbingan dan Konseling di Instusi Pendidikan*. Media Abadi. Yogyakarta.
- Yunus, Ahmad. 2012. *Cerdas Berinternet itu Sebuah Pilihan*. <http://internetcerdasindonesia.org/artikel-internet-cerdas/cerdas-berinternet-itu-sebuah-pilihan>. (diakses 1 Maret 2016).