

PENGGUNAAN *SEARCH ENGINE* TERHADAP PENGEMBANGAN *SELF-REGULATED LEARNING* MAHASISWA TEKNOLOGI PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR

Dwi Evayanti Hamrullah¹⁾, Abd. Haling²⁾, Arnidah³⁾
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar

Email: dwieyanti87@gmail.com¹⁾, abd.haling@unm.ac.id²⁾, arnidah@unm.ac.id³⁾.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada atau tidak hubungan penggunaan *search engine* terhadap pengembangan *self-regulated learning* pada mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian yaitu *ex post facto*. Populasinya adalah mahasiswa angkatan 2020 dan 2021 mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar, sejumlah 150. Pengambilan sampel dipilih dengan teknik *Random Sampling*. Jumlah sampel pada penelitian ini yaitu 60 responden (40%) dari 150 jumlah populasi. Lokasi penelitian dilakukan di kampus Prodi Teknologi Pendidikan FIP UNM, kemudian variabel dalam penelitian ini yaitu *search engine* (X) dan *self-regulated learning* (Y). Analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif, uji prasyarat, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) intensitas penggunaan *search engine* pada mahasiswa berada pada kategori sedang, (2) kemampuan *self-regulated learning* pada mahasiswa berada pada kategori sedang, dan (3) ada hubungan pada penggunaan *search engine* terhadap pengembangan *self-regulated learning* pada mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Kata kunci: *Search Engine, Self-Regulated Learning, Internet, Mahasiswa.*

ABSTRACT

This research aims to know whether there is a relationship between search usage or not engine for the development of self-regulated learning in technology students Makassar State University Education. This research uses an approach quantitative with a research design that is ex post facto. The population is Class of 2020 and 2021 University Educational Technology students Makassar State, a total of 150. Samples were selected using techniques Random Sampling. The number of samples in this study was 60 respondents (40%) of 150 population. The research location was carried out on the Technology Study Program campus FIP UNM education, then the variable in this research is search engines (X) and self-regulated learning (Y). Data analysis uses statistical analysis descriptive, simple linear regression analysis, prerequisite testing, and hypothesis testing. Results research shows that (1) the intensity of search engine use in students are in the medium category, (2) self-regulated learning ability students are in the medium category, and (3) there is a relationship between the use of search engines for the development of self-regulated learning in Makassar State University Educational Technology student.

Keywords : *Internet, Search Engine, Self-Regulated Learning, Students.*

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi dan informasi pada saat ini membawa dampak yang sangat signifikan bagi kehidupan, seiring dengan kecepatan perkembangan teknologi juga sejalan dengan adanya internet. Saat ini, internet mungkin telah menjadi bagian dari kehidupan sebagian besar masyarakat di Indonesia, karena internet itu sendiri hadir dengan mempunyai banyak kelebihan dalam memenuhi kebutuhan hidup seseorang, seperti pemenuhan kebutuhan akan informasi, bekerja, berkomunikasi dengan seseorang menggunakan berbagai fitur aplikasi yang tersedia. Data yang disampaikan oleh ketua Umum Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) Muhammad Arif, di *The Westin* Jakarta. Saat ini 77% penduduk Indonesia telah menggunakan internet. Sebelum adanya pandemi angka pengguna hanya mencapai 175 juta, yang meningkat pada tahun 2022 mencapai sekitar 210 juta, artinya ada penambahan sekitar 35 juta pengguna internet di Indoensia (cnbcindonesia.com. 28/08/2022). Luasnya perkembangan jaringan internet menghadirkan jumlah situs web yang semakin banyak, untuk memudahkan mengakses halaman *web* yang memuat topik-topik yang spesifik, maka pengguna internet dapat menggunakan *search engine*.

Kemajuan dan perkembangan pesat pada dunia *Communication Information and Technology* telah dimanfaatkan oleh segenap masyarakat di dunia, karena Internet merupakan bagian dari TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi), maka keberadaannya membuat para akademisi di kampus yang paling diuntungkan karena mendapatkan banyak referensi-referensi, jurnal-jurnal, ataupun ketersediaan hasil-hasil penelitian terpublikasi, sehingga dengan memanfaatkan *search engine* kita bisa mengakses data-data tersebut (Ediyansyah, 2019). Ada berbagai macam browser misalnya *Google, Chrome, Yahoo, Bing, Mozilla Firefox, Opera Browser*, dan masih banyak browser jenis lain. Hadirnya internet dalam dunia pendidikan memudahkan peserta didik dalam menggali informasi yang lebih luas (Rahman, 2021). *Search engine* ini telah banyak digunakan yang kemudian dimanfaatkan dalam setiap kebutuhan terlebih pada berbagai jenjang tingkat pendidikan. Menurut Yulianti (2020) mengatakan bahwa semakin tinggi tingkat pendidikan peserta didik, maka semakin tinggi pula tingkat kemandirian yang dituntut. Dalam hal ini tingkatan tertinggi dalam suatu jenjang pendidikan yaitu perguruan tinggi.

Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi maka kegiatan belajar sekarang menjadi lebih menyenangkan, dengan menggunakan berbagai macam sumber belajar yang ada termasuk internet, untuk mengetahui informasi tentang ilmu pengetahuan, siswa juga dapat dengan cepat mengetahui hal-hal baru khususnya yang berhubungan dengan pembelajaran. Hal tersebut dapat mendorong siswa untuk memiliki kemandirian belajar yang tinggi agar dapat bersaing dengan satu sama lain (Wati, 2013).

Mahasiswa sebagai *agent of change* dituntut untuk menjadi sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas, berinovasi dan berpikir kritis. Oleh sebab itu, sebagai mahasiswa perlu berinisiatif menyusun strategi pembelajaran sendiri sehingga memiliki kemampuan analisis yang lebih kritis (Eva, 2018). Hal tersebut juga sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020 pada Pasal 11 ayat 10, dijelaskan bahwa: "Berpusat pada mahasiswa menyatakan bahwa capaian pembelajaran lulusan diraih melalui proses pembelajaran yang mengutamakan pengembangan kreativitas, kapasitas, kepribadian, dan kebutuhan mahasiswa serta mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan".

Kemandirian belajar (*Self-Regulated Learning*) adalah salah satu faktor penting dalam suatu pembelajaran. Dengan banyaknya informasi di internet, mahasiswa ditantang untuk belajar mandiri dengan mengatur sendiri cara belajar mereka. Mahasiswa tidak sekedar dituntut untuk menyelesaikan tugas-tugas perkuliahan, akan tetapi mahasiswa dipersiapkan untuk bisa mengembangkan kemampuan dirinya. Kemandirian belajar diperlukan dalam sistem pendidikan, agar tercapai tujuan pembelajaran yang menekankan pebelajar aktif dalam mengembangkan potensinya (Pratiwi & Laksmiwati, dalam Daulay 2021).

Berdasarkan pendapatan data awal melalui penyebaran angket kepada mahasiswa teknologi pendidikan Universitas Negeri Makassar pada angkatan 2020 dan 2021. Dapat terlihat bahwa mahasiswa menjawab internet menjadi kebutuhan mereka sehari-hari, baik untuk keperluan belajar maupun keperluan yang lainnya, kemudian durasi waktu mereka dalam mengakses internet dalam sehari dapat dikatakan cukup tinggi mayoritas (37%) menjawab 3-4 jam, disusul (22%) menjawab 5-6 jam, dan (33,3%) menjawab 7-8 jam dalam sehari. Dalam mengakses internet mahasiswa menggunakan beragam search engine, seperti google, chrome, google scholar, yahoo dan sebagainya. Pada penggunaan search engine tersebut hampir semua mahasiswa mempunyai pendapat yang sama bahwa menjadikan search engine sebagai alternatif untuk mendapatkan informasi kebutuhan pembelajaran seperti mencari materi kuliah, dan mengerjakan tugas pada masa serba canggih seperti saat ini, hal tersebut dapat dimanfaatkan mahasiswa untuk menggunakannya di luar dari jam perkuliahan dan hampir dari mereka semua setuju dengan adanya bantuan search engine dapat membantu memudahkan mahasiswa belajar secara mandiri. Seperti yang dijelaskan pada penelitian Nazri (2019) bahwa search engine sangat membantu mahasiswa untuk mengakses informasi, serta penggunaannya lebih cepat dan mudah, serta menyediakan berbagai macam sumber informasi yang lengkap dan terbaru, sehingga referensi mahasiswa dapat membantu dalam mengikuti perkuliahan.

Berdasarkan fenomena dan permasalahan yang diuraikan di atas, maka dalam penelitian ini akan mengkaji tentang "Penggunaan *Search Engine* Terhadap Pengembangan *Self-Regulated Learning* Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar".

2. KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Kajian Pustaka

1. Teknologi Informasi dan Komunikasi

Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah perangkat teknologi yang memfasilitasi penggunaannya dengan berbagai kemudahan dalam mengakses informasi yang dibutuhkan. Baik itu informasi yang disajikan dalam bentuk suara, tulisan, visual, maupun dalam bentuk simbol atau lambang-lambang informasi lainnya (Prawiradilaga dkk, 2013).

Peserta didik menggunakan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk mencari, mengeksplorasi, menganalisis, dan saling tukar informasi secara kreatif namun bertanggung jawab. Penggunaan TIK akan mengembangkan sikap inisiatif dan kemampuan belajar mandiri sehingga peserta didik dapat memutuskan dan mempertimbangkan sendiri kapan dan dimana penggunaan TIK secara tepat dan optimal, termasuk apa implikasinya saat ini dan dimasa yang akan datang (Daryanto dkk, 2017).

Teknologi informasi dan komunikasi bagi sebagian besar pengguna lebih dikenal sebagai medium yang memberikan jawaban atas kebutuhan informasi untuk segala bidang dan disiplin ilmu. Peranan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam pembelajaran dikemukakan oleh Abdulhak dalam (Mukarom, dkk 2017), bahwa secara garis besar TIK memiliki peranan:

a. Memperluas akses Pendidikan

TIK menyebabkan kegiatan pembelajaran tidak terbatas lagi pada dinding-dinding ruang kelas, tetapi dapat berlangsung dimana saja dan kapan saja selama siswa yang bersangkutan terhubung ke internet.

b. Meningkatkan efisiensi Pendidikan

Melalui pemanfaatan TIK, dapat mempercepat proses untuk mencapai tingkat penguasaan dan memperluas pilihan belajar sesuai dengan kemampuan dan kondisi siswa melalui kegiatan pembelajaran mandiri.

c. Memperbaiki proses belajar mengajar

TIK dengan segala potensi dan kemampuannya dalam menyajikan materi yang variatif dalam berbagai format mampu mengantarkan proses belajar mengajar yang lebih baik untuk memberikan hasil belajar yang lebih optimal.

d. Memperbaiki sistem pengelolaan

Dalam hal manajemen dan administrasi pendidikan, TIK dapat dipergunakan untuk membantu mengelola dan mengolah data-data pendidikan dan pembelajaran, seperti keadaan siswa dan guru, hasil penilaian siswa, keuangan, keadaan sarana dan prasarana suatu lembaga pendidikan, dan lain-lain.

2. **Search Engine**

Secara bahasa *search engine* memiliki arti sebagai mesin pencari. Berbagai jenis *search engine* yang tersedia di internet mulai dari *google, yahoo, opera, mozilla firefox*, dan lain sebagainya (Halim, 2014). Mesin pencari (*search engine*) adalah salah satu program komputer yang dirancang khusus untuk membantu seseorang menemukan file-file yang disimpan dalam komputer, misalnya dalam sebuah *web server* umum (*www*) atau komputer sendiri (Rodin, 2017). *Search engine* memungkinkan kita untuk meminta *content* media dengan kriteria yang spesifik dan memperoleh daftar file yang memenuhi kriteria tersebut.

Penggunaan *search engine* sebagai sumber belajar akan membuat seseorang mampu mendapatkan berbagai ilmu pengetahuan dan informasi yang diinginkannya dalam waktu yang singkat. Melalui *search engine* kita bisa mencari bermacam-macam bahan informasi dalam berbagai format data seperti *pdf, ppt, docx*, video, gambar dan lain-lain. (Ediyansyah, 2019). Belajar di sekolah peserta didik sering diberi penugasan oleh guru untuk belajar mandiri di rumah. Kegiatan belajar mandiri tentunya tidak didampingi guru, sehingga seringkali peserta didik menggunakan internet sebagai sumber belajar mereka (Nugroho, 2018).

Hadirnya *search engine* dalam dunia internet mempermudah setiap orang dalam menelusur informasi internet juga dengan media baru, dengan menggunakan *search engine* pengguna cukup memasukkan kata kunci sehingga akan muncul berbagai macam informasi yang berkaitan dengan kata kunci yang dimasukkan oleh pengguna. Dari hal ini dapat dilihat bagaimana *search engine* bermanfaat bagi penggunanya.

Internet khususnya dalam penggunaan *search engine* dapat mengatasi keterbatasan waktu, mengatasi keterbatasan tempat, memperoleh informasi yang paling baru, mempermudah akses informasi dari berbagai sumber dan mempermudah untuk memindahkan dan merubah bentuk untuk kepentingan presentasi dan sebagainya (Rhodin, 2017). Tentunya hal ini dapat memberikan dampak yang baik bagi pengguna khususnya mencari informasi dalam proses belajar.

Menurut Ediyansyah (2019), menjelaskan bahwa manfaat *search engine* bagi Mahasiswa dan Dosen, sebagai berikut:

- 1) Memperluas Wawasan dan Ilmu pengetahuan, dengan menggunakan *Search engine* kita dapat mencari sesuatu yang ingin segera kita ketahui. *Search engine* juga dapat membantu saat mahasiswa sulit dalam mengerjakan tugas.
- 2) Sebagai sumber tambahan pelajaran kuliah yang belum dipahami di kampus. Terkadang mahasiswa seringkali mengalami kesulitan dalam memahami dan mengerti tentang pelajaran yang telah dijelaskan oleh dosen. Sehingga mahasiswa dapat menggunakan *search engine* untuk mempermudah dan mengetahui apa yang telah dijelaskan oleh dosennya di kampus.
- 3) Melatih mahasiswa mengetahui cara-cara penggunaan komputer sehingga mereka harus mampu membuat tugas lewat bantuan Internet, sehingga otomatis harus menggunakan yang namanya komputer dan mengirimkan tugas lewat *email*.
- 4) Mempermudah dosen mendapatkan materi perkuliahan. Melalui *search engine* maka tambahan materi dosen bisa dicari, dan tidak terpaku pada buku saja sebagai sumber materi utama untuk pembelajaran.
- 5) Jika seorang dosen mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah atau pertanyaan yang diberikan oleh mahasiswa, melalui *search engine* para dosen bisa mencari referensi untuk memecahkan masalahnya.

3. **Self-Regulated Learning**

Self-Regulated Learning (SRL) diartikan dalam bahasa Indonesia “Pembelajaran Mandiri”. *Self-regulated learning* merupakan usaha yang dilakukan dengan sengaja oleh individu untuk mencapai tujuan dengan mengelola pikiran, perasaan dan perilakunya dalam belajar (Saraswati, 2018). Pendapat lainnya, *self-regulated learning* merupakan aktivitas belajar yang banyak dikendalikan oleh pebelajar sendiri, contohnya dalam membuat perencanaan dan melakukan pemantauan dalam menyelesaikan tugas-tugas secara baik (Reni, dkk 2017).

Self-regulated learning berperan penting dalam pembelajaran karena membantu mengarahkan pebelajar pada kemandirian belajar, yakni mengatur jadwal belajar, menetapkan target belajar dan mencari informasi yang dibutuhkan secara mandiri. Mahasiswa yang memiliki kemampuan *self-regulated learning* yang baik disebut dengan *self-regulated learner*. *Self-regulated learner* cenderung mengontrol perilaku belajarnya sendiri, seperti mengatur waktu dan lingkungan belajarnya sendiri, serta memiliki pengelolaan emosi yang baik seperti membangkitkan usaha ketika menghadapi kegagalan (Ruliyanti, 2014).

Seorang yang memiliki SRL akan cenderung lebih memiliki prestasi yang baik. Menurut Nurfiani (2015) karakteristik perilaku individu yang memiliki kemampuan SRL antara lain sebagai berikut:

- a. Terbiasa dengan mengetahui bagaimana menggunakan strategi kognitif (pengulangan, elaborasi, dan organisasi) yang membantu mereka untuk memperhatikan, mentransformasi, mengorganisasi, mengelaborasi, dan menguasai informasi.
- b. Mengetahui bagaimana merencanakan, mengorganisasikan, dan mengarahkan proses mental untuk mencapai tujuan personal (metakognisi).
- c. Memperlihatkan seperangkat keyakinan motivasional dan emosi yang adaptif, seperti tingginya keyakinan diri secara akademik, memiliki tujuan belajar, mengembangkan emosi positif terhadap tugas (senang, puas, antusias), memiliki kemampuan untuk mengontrol dan memodifikasinya, serta menyesuaikan diri dengan tuntutan tugas dan situasi belajar khusus.
- d. Mampu merencanakan, mengontrol waktu, dan memiliki usaha terhadap penyelesaian tugas, tau bagaimana menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, seperti mencari tempat belajar yang sesuai atau mencari bantuan dari guru dan teman jika menemui kesulitan.
- e. Menunjukkan usaha yang besar untuk berpartisipasi dalam mengontrol dan mengatur tugas-tugas akademik, iklim, dan struktur kelas.
- f. Mampu melakukan strategi disiplin, yang bertujuan menghindari gangguan internal dan eksternal, menjaga konsentrasi, usaha, dan motivasi selama menyelesaikan tugas.

Menurut Nur (2017), *Self-Regulated Learning* (SRL) pada kognitif, motivasi, dan perilaku yang dimiliki individu merupakan perantara hubungan antara individu, konteks dan bahkan prestasi. Kemampuan tersebut selain mempengaruhi proses belajar, juga akan berpengaruh besar terhadap hasil belajar mahasiswa. Aspek kognitif atau kemampuan berpikir kritis sangat besar pengaruhnya terhadap proses belajar. *Self-Regulated Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar. Individu yang memiliki motivasi yang tinggi selalu berusaha untuk mendapatkan hasil belajar yang baik di setiap tugasnya dan berusaha melakukan sesuatu yang lebih baik dari pada orang lain (Sucipto, 2014). Adapun indikator yang digunakan untuk mengukur *self-regulated learning* yaitu menurut Boekarts dalam Saraswati (2018) tiga dimensi skala untuk mengukur *self-regulated learning* yaitu kognitif, *performance*, dan *self reflection*.

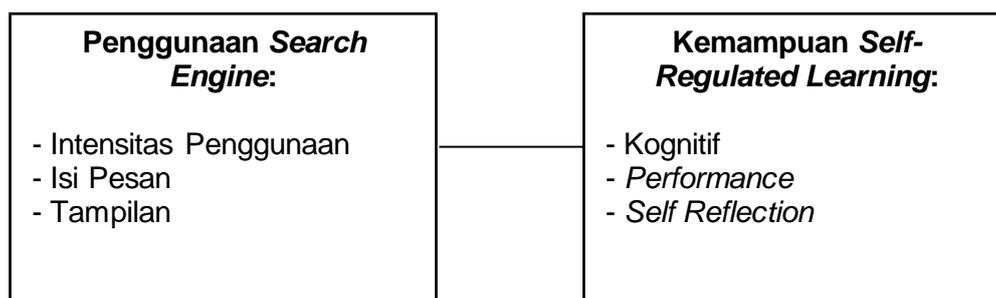
Proses pembelajaran harus menggunakan strategi-strategi khusus untuk mencapai tujuan akademis. Strategi dalam *self-regulated learning* mengarah pada tindakan dan proses pada perolehan informasi atau keterampilan yang melibatkan perencanaan, tujuan dan persepsi instrumental seseorang.

Menurut (Zimmerman, dalam Nurfiani 2015) menyebutkan beberapa strategi untuk menjadi *self-regulated learner* yaitu :

- a. Menetapkan Tujuan (*Goal Setting*). Tujuan menentukan hal yang penting dan dianggap sebagai standar dalam mengatur sebuah tindakan. Tujuan jangka pendek dapat digunakan untuk mencapai keberhasilan di jangka panjang.
- b. Perencanaan (*Planning*). Proses perencanaan ini hampir sama dengan penetapan tujuan, perencanaan dapat membantu siswa untuk mengatur dirinya sebelum terlibat tugas-tugas belajar.
- c. Motivasi diri (*Self-Motivation*). Motivasi terjadi apabila seorang *self-regulated learning* menggunakan satu atau lebih strategi untuk tetap konsisten mengatur diri untuk mencapai tujuan dan yang diharapkan. Dengan menetapkan tujuan belajar maka mereka akan menemukan motivasi dari dalam diri dan melakukan kemajuan serta mendapat proses belajar yang lebih menyenangkan menuju tujuan tersebut.
- d. Kontrol Perhatian (*Control Attention*). Dalam rangka untuk mengatur diri, peserta didik harus mampu mengendalikan perhatian mereka. Kontrol perhatian adalah proses kognitif yang signifikan dan diperlukan untuk pemantauan diri.
- e. Penggunaan Strategi yang Fleksibel (*Flexible Use of Strategies*). Seorang siswa dapat menerapkan berbagai strategi dalam pembelajarannya. Selain itu juga dapat menyesuaikan strategi-strategi yang diperlukan, untuk memfasilitasi kemajuan mereka menuju tujuan yang diinginkan.
- f. Monitoring Diri (*Self-Monitoring*). Seorang *self-regulated learner* mempunyai tanggung jawab monitoring diri untuk memantau kemajuan mereka menuju tujuan belajar.
- g. Pencarian Bantuan (*Help-Seeking*). pelajar yang mandiri tidak mencoba untuk mencapai setiap tugasnya sendiri, melainkan sering mencari bantuan dari orang lain bila diperlukan.
- h. Evaluasi Diri (*Self-Evaluation*). Evaluasi diri memungkinkan pelakar dapat mengevaluasi strategi belajar mereka dan membuat penyesuaian untuk tugas-tugas serupa dimasa mendatang.

B. Kerangka Pikir

Penelitian ini ingin mengetahui hubungan penggunaan *search engine* terhadap pengembangan *self-regulated learning* mahasiswa teknologi pendidikan Universitas Negeri Makassar



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian dengan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif menekankan pada proses pengolahan serta analisa berupa angka numerik melalui uji statistik (Agustianti, dkk.,2019). Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023, dilakukan di Prodi Teknologi Pendidikan FIP UNM. Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa angkatan 2020 dan 2021 Prodi Teknologi Pendidikan UNM

yang berjumlah 150 orang, dengan pengambilan sampel menggunakan rumus Slovin diperoleh 60 responden, dimana teknik pengambilan sampling yang digunakan yaitu random sampling. Variabel yang digunakan adalah variabel bebas dan variabel terikat, variabel bebasnya yaitu *search engine*, dan variabel terikat yaitu *self-regulated learning*. Adapun cara dalam mengumpulkan data dari kedua variabel menggunakan instrumen dengan skala pengukurannya menggunakan skala Likert.

Teknik pengujian instrumen menggunakan cara uji validitas dan uji reliabilitas untuk mengetahui apakah instrumen tersebut *valid* dan dapat digunakan suatu variabel dalam penelitian. Desain penelitian, menggunakan penelitian *ex post facto*, yaitu penelitian yang dilakukan untuk meneliti fakta/sesuatu yang telah terjadi (*after the fact*) dengan tujuan mendeskripsikan dan mencari keterkaitan antar kedua variabel dalam penelitian ini, serta tidak terdapat manipulasi variabel, kontrol, dan perkakuan. Teknik analisis data digunakan yaitu analisis statistik deskriptif, uji prasyarat, serta uji hipotesis dalam hal ini menggunakan uji korelasi *person product moment*.

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Data penggunaan *search engine* dan *self-regulated learning* diperoleh dari dua kuesioner dengan skala Likert dengan empat alternatif jawaban. Pengambilan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner pada mahasiswa teknologi pendidikan FIP UNM angkatan 2020 dan 2021, dimana penelitian ini dilakukan pada tanggal 06 Juni 2023 di Prodi FIP UNM, di kelas HL 01.

a) Uji Prasyarat Analisis Data

1) Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah data variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak, dapat terlihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Hasil Uji Linearitas

			ANOVA Table				
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
SelfRegulated Learning * SearchEngine	Between Groups	(Combined)	3842.375	20	192.119	1.907	.042
		Linearity	1507.034	1	1507.034	14.955	.000
		Deviation from Linearity	2335.341	19	122.913	1.220	.292
Within Groups			3930.025	39	100.770		
Total			7772.400	59			

Deviation from Linearity sebesar 0,292, yang mana signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa antara *search engine* dan *self-regulated learning* terdapat hubungan yang *linear*.

2) Uji Normalitas

Uji normalitas Untuk melihat apakah residual berdistribusi normal atau tidak dapat dilakukan dengan uji statistik non-parametrik *Kolmogorov-Smirnov (K-S) test* yang terdapat di program SPSS. Dimana data dinyatakan normal, jika nilai signifikansi > 0,05, jika nilai signifikansi < 0,05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal seperti terlihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.2 Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		60
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	10.30498112
Most Extreme Differences	Absolute	.080
	Positive	.080
	Negative	-.054
Test Statistic		.080
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Sumber: Hasil pengolahan SPSS 23

Dari hasil tabel 4.2 menunjukkan bahwa *Test Statistic* 0,08 > 0,05 artinya nilai *Test Statistic* lebih besar, maka data tersebut berdistribusi normal dan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* lebih besar dari 0,05, maka data tersebut berdistribusi secara normal.

b) Hasil Analisis Data

1) Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran mengenai penyebaran data pada variabel penelitian yakni, *search engine (X)*, dan *self-regulated learning (Y)* telah dilakukan dengan baik. Seperti terlihat pada tabel berikut ini:

Descriptive Statistics

Tabel 4.3 Analisis Statistik Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
SearchEngine	60	24	48	35.38	5.273
SelfRegulatedLearning	60	98	151	127.60	11.478
Valid N (listwise)	60				

Sumber: Hasil pengolahan SPSS 23

Berdasarkan tabel 4.3 di atas, berikut ialah distribusi presentasi penggunaan *search engine* dan *self-regulated learning*.

Tabel 4.4 Persentasi Penggunaan *Search Engine*

Kategori	Kriteria	Frekuensi	Persentase
Tinggi	$X > 43,452$	2	3,34%
Sedang	$28,02 \leq X \leq 43,452$	52	86,64%
Rendah	$X < 28,02$	6	10%

Kategori	Kriteria	Frekuensi	Persentase
Tinggi	$X > 144,80$	7	11,66%
Sedang	$110,39 \leq X \leq 144,80$	47	78,33%
Rendah	$X < 110,39$	6	10%

Berdasarkan tabel 4.4 di atas, dapat disimpulkan bahwa tingkat penggunaan *search engine* oleh mahasiswa dari jumlah keseluruhan responden yang terdiri dari 60 mahasiswa yaitu yang berada dalam kategori tinggi berjumlah 2 mahasiswa dengan presentasi 3,34%, kemudian untuk kategori sedang berjumlah 52 mahasiswa dengan presentasi 86,64%, selanjutnya untuk kategori rendah berjumlah 6 mahasiswa dengan presentasi 10%. Maka, dapat dikatakan bahwa intensitas penggunaan *search engine* oleh mahasiswa teknologi pendidikan FIP UNM angkatan 2020 dan 2021 tergolong pada kategori tingkat sedang.

Tabel 4.5 Persentasi Kemampuan *Self-Regulated Learning*

Berdasarkan tabel 4.5 di atas, dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan *self-regulated learning* dari jumlah keseluruhan responden yang terdiri dari 60 mahasiswa yaitu yang berada dalam kategori tinggi berjumlah 7 mahasiswa dengan presentasi 11,66%, kemudian untuk kategori sedang berjumlah 47 mahasiswa dengan presentasi 78,33%, selanjutnya untuk kategori rendah berjumlah 6 mahasiswa dengan presentasi 10%. Maka, dapat dikatakan bahwa kemampuan *self-regulated learning* oleh mahasiswa teknologi pendidikan FIP UNM angkatan 2020 dan 2021 tergolong pada kategori tingkat sedang.

c) Uji Hipotesis

3) Uji Korelasi *Person Product Moment*

Tabel 4.6 Hasil Uji Korelasi *Person Product Moment*

Correlations			
		SearchEngine	SelfRegulatedL earning
<i>Search Engine</i>	Pearson Correlation	1	.440**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	60	60
<i>Self-Regulated Learning</i>	Pearson Correlation	.440**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	60	60

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber: Hasil pengolahan SPSS 23

Berdasarkan tabel 4.6 di atas, menunjukkan bahwa jika nilai korelasi atau r sebesar 0,440, maka terdapat hubungan antar variabel *search engine* dan *self-regulated learning*, adapun interpretasi terhadap nilai $r = 0,440$, maka kedua variabel mempunyai korelasi dengan derajat hubungan atau interpretasi korelasinya yaitu cukup dan bentuk hubungan antar kedua variabel ialah positif, artinya semakin tinggi penggunaan *search engine* maka kemampuan *self-regulated learning* juga tinggi, sebaliknya jika penggunaan *search engine* rendah, maka kemampuan *self-regulated learning* juga ikut rendah, karena mereka akan terbiasa dan cepat mendapatkan informasi, sehingga apapun tugas yang diberikan akan segera dikerjakan dan diselesaikan. Sama halnya jika dilihat dari nilai signifikannya dimana $0,00 < 0,05$ maka kedua variabel dikatakan berkorelasi.

b. Pembahasan

Penggunaan *search engine* dikalangan mahasiswa bukan merupakan sesuatu hal yang baru, dimana bisa dikatakan semua mahasiswa pernah menggunakan *search engine*. *Search engine* menjadi suatu media yang hampir setiap hari digunakan dalam memperoleh sebuah informasi di internet. Hal ini didukung oleh pendapat Ediyansyah (2019) yang mengatakan bahwa melalui *search engine* kita bisa mencari bermacam-macam informasi dalam berbagai format data seperti *pdf*, *ppt*, *docx*, video, gambar dan lain-lain. Selanjutnya menurut Rahman (2021) menyatakan bahwa hadirnya internet dalam dunia pendidikan memudahkan peserta didik dalam menggali informasi yang lebih luas.

Berinternet khususnya ketika sedang mengunjungi situs dengan memanfaatkan mesin pencari yang tersedia, mahasiswa akan memperoleh berbagai informasi dalam cakupan yang luas dan mendalam dalam meningkatkan pengetahuannya, sehingga keberadaan *search engine* tersebut menjadi alternatif sumber media belajar yang dapat memberikan rangsangan kuat dalam menumbuh kembangkan tingkat kreativitas mahasiswa. (Ediyansyah. 2019). Kreativitas mahasiswa atau mahasiswa dibangun melalui pembelajaran yang dimulai dengan menekankan aspek kemandirian.

Pada variabel penggunaan *search engine* (X) dan kemampuan *self-regulated learning* (Y) mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar angkatan 2020 dan 2021 dalam rangka untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak peneliti menggunakan uji normalitas. Uji normalitas tentu saja penting untuk dilakukan oleh peneliti karena jika data tersebut berdistribusi normal maka data tersebut dianggap dapat mewakili suatu populasi, dan adapun hasil dari uji normalitas yang telah dilakukan menggunakan bantuan aplikasi SPSS 23 data tersebut berdistribusi normal.

Kemandirian belajar penting dimunculkan, agar mahasiswa dapat mengatur waktu antara belajar, beristirahat, waktu untuk keluarga dan teman. Kemandirian belajar akan membantu mahasiswa untuk menjadi sosok yang aktif dalam menyiapkan tugas-tugas kuliah, mencari referensi dalam bentuk buku dan jurnal-jurnal hasil penelitian, meresume atas materi yang telah dipelajari. Pengaturan diri *self-regulated learning* mahasiswa dibutuhkan sebagai perwujudan kemampuan mahasiswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Kemampuan yang meliputi aspek kognitif, motivasi, dan perilaku setelah belajar ini akan mempengaruhi kinerja mahasiswa dalam mengerjakan tugas dan belajar. Melalui internet dengan menggunakan *search engine* dapat menghemat waktu dalam pencarian, kemudahan akses dari *search engine* salah satu hal yang mempengaruhi banyaknya mahasiswa menggunakannya.

Sumber informasi yang tersedia di internet, sangat melimpah, maka mahasiswa harus dapat lebih kritis dalam mencari, memilih, dan menggabungkan sebuah informasi yang mereka dapatkan. Menurut Arikunto (2016) *Metacognitive skills, learners can control how they learn, how they organize their work, and how they reflect on it, which will encourage them to take responsibility for learning and show that it is an active process*, maksudnya ialah kemampuan kognitif mahasiswa dapat mempengaruhi kemampuan kemandirian belajar mahasiswa, kemampuan kognitif yang termasuk dari bagian kemampuan mengatur diri pembelajar yang dapat berpengaruh dalam proses belajar mahasiswa. Hal tersebut tersebut sejalan dengan aspek dari *self-regulated learning* yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aspek berpikir (kognitif) mahasiswa melatih dirinya melalui tugas-tugas yang diberikan, tugas dapat digunakan mahasiswa sebagai alat yang tepat untuk meningkatkan kemampuan diri serta dapat mengembangkan kemampuan *self-regulated learning* (kemandirian belajar) dengan mencari materi di internet, dengan memadukan satu informasi dengan informasi lain dapat melatih berpikir kritis maupun kognitif yang menjadi bagian dari aspek *self-regulated learning*.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

a. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan *search engine* pada mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar berada pada kategori sedang. Dapat dimaknai bahwa penggunaan *search engine* pada mahasiswa sudah baik.
2. *Self-regulated learning* mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar juga berada pada kategori sedang, yang juga dapat artikan bahwa kemampuan *self-regulated learning* pada mahasiswa sudah baik.
3. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa ada hubungan pada penggunaan *search engine* terhadap pengembangan *self-regulated learning* pada mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

b. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti, maka saran yang dapat diberikan yaitu:

1. Hasil ini diharapkan mampu memperkaya pengetahuan dalam meningkatkan penggunaan *search engine* oleh mahasiswa serta mengembangkan kemampuan kemandirian belajar (*self-regulated learning*) bagi mahasiswa Teknologi Pendidikan.
2. Diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat dikaji lebih baik dan menambahkan variabel-variabel lain terkait penggunaan *search engine* dan *self-regulated learning*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Ayu, E. Meutia, "Model Creative Art Dalam Konseling Untuk Meningkatkan Self Regulated Learning Dan Konsep Diri Pada Mahasiswa Di Politeknik LP3I Kampus Medan Baru", Tesis, Universitas Medan Area, 2018.
- [2] Agustianti, R., Pandriadi, Nussifera, L., L, W., Angelianawati, Meliana, I., . . . Hardika, I. R. Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. Makasar: CV Tohar Media, 2019.
- [3] Arianto, F., Setyosari, P., Effendi, M., & Ulfa, S." Mobile Technology Mind Tools to Develop Metacognitive Skill for Spastic Cerebral Palsy". Academic Reasearch International, 7(3), 137-141, 2016.
- [4] A. F. F. C. Wati, "Hubungan Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar Dan Kemandirian Belajar Dengan Prestasi Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI SMA Negeri Kebakkramat Tahun Pelajaran 2013/2014", SOSIALITAS; Jurnal Ilmiah Pend. Sos Semut, 3 (2), 2013.
- [5] D. Rahman (2021), "Pemanfaatan Internet sebagai Sumber Belajar dan Informasi. Maktabatun: Jurnal Perpustakaan dan Informasi, 6, 2021.
- [6] Daryanto, S. Kasim, Pembelajaran Abad 21, Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2017.
- [7] D. S. Prawiradilaga, D. Ariani, dan H. Handoko, Mozaik Teknologi Pendidikan: E-Learning. Prenadamedia Group, Jakarta., 2013.
- [8] Ediyansyah, "Analisis Korelasi Dari Pemanfaatan Search Engine Bagi Mahasiswa Sekolah Tinggi Agama Islam Di Pulau Bintan", Stain Sultan Abdurrahman Press, Bitan, 2019.
- [9] H. Nurfiani, "Survei Kemampuan Self-Regulated Learning pada Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Kalasan", Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan dan Konseling, 2015.
- [10] K. J. Nazri, F. Fahmi, F. Noorseptiyanti, "Pemanfaatan Mesin Penelusuran (Search Engine) Dalam Mengakses Sumber Informasi Literatur Dikalangan Mahasiswa Jurusan Bahasa Dan Sastra Arab Universitas Islam Negri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi", (Doctoral dissertation, Uin Sulthan Thaha Saifuddin Jambi), 2019.
- [11] M. D. M. Nur, "Pengaruh Strategi Pembelajaran Fisika Berbasis Website Terhadap Hasil Belajar pada Siswa yang Memiliki Selfregulated Learning (SRL) yang Berbeda",

- Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 2(1), 65-76, 2017.
- [12] N. Daulay, "Motivasi Dan Kemandirian Belajar Pada Mahasiswa Baru", *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 18(1), 21-35, 2021.
- [13] Permendikbud RI, *Standar Nasional Pendidikan Tinggi*: 12, 2020.
- [14] P. Saraswati, *Skala Psikologis Self Regulated Learning (Regulasi Diri dalam Belajar)*, Universitas Muhammadiyah Malang, 2018.
- [15] Ruliyanti, D. Bekti dan L. Hermien, "Hubungan Antara Self-Efficacy Dan Self-Regulated Learning Dengan Prestasi Akademik Matematika Siswa Sman 2 Bangkalan", *Character*, Volume 03 (No 2), 2014.
- [16] R. Rodin, "Teknologi informasi dan fungsi kepustakawanan: pemikiran tentang perpustakaan dan kepustakawanan Indonesia", *Calpulis*, 2017.
- [17] S. Sucipto, "Pengaruh Self-Regulated Learning dan Dukungan Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Program Studi IPS SMA Negeri di Kota Jombang", *Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 2(2), 236-250, 2014.
- [18] Y. A. Halim, "Analisis Kemampuan Search Engine Google, Yahoo, dan Altavista", Universitas Airlangga, 2014.
- [19] Y. A. Nugroho, "Pemanfaatan dan Pengembangan Blog sebagai Media dan Sumber Belajar pada Mata Pelajaran Fiqih Tingkat Madrasah Tsanawiyah", *Paramurobi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 15– 28, 2018.
- [20] Y. M. Reni, D. Kuswandi, & S. Sihkabuden, "Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Self Regulated Learning Terhadap Hasil Belajar", *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(1), 47-55, 2017.
- [21] Y. Yuliati, & D. S. Saputra, "Membangun Kemandirian Belajar Mahasiswa Melalui Blended Learning di Masa Pandemi Covid-19", *Journal Elementaria Edukasia*, 3(1), 8, 2020.
- [22] Z. Mukarom, & A. Rusdiana, *Komunikasi dan Teknologi Informasi Pendidikan: Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*, Bandung: CV Pustaka Setia, 2017.