

Strategi Meningkatkan Fokus Mahasiswa dalam Belajar di Era Pandemi Covid 19 Menggunakan Metode Fast Learning

Flonetta Felling

Desain Produk, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
floofell@gmail.com

Tashia Oktavia

Desain Produk, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
oktavia.tashia@gmail.com

Natassya Winoto

Desain Produk, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
natassyawinoto@gmail.com

Narima Safira

Desain Produk, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
imasafira@yahoo.com

Eileen Florean Gunawan

Desain Produk, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
floreaneileen24@gmail.com

Jason Aditya

Desain Produk, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
studentjason123@gmail.com

ABSTRAK

Peningkatan wabah COVID-19 yang terus meningkat membuat aktivitas menjadi terhambat. Salah satunya yaitu aktivitas pembelajaran. Hal ini dapat diatasi dengan menggunakan *Learn Faster* yang dapat diterapkan dalam pembelajaran daring. Metode tersebut dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam mempelajari materi perkuliahan menjadi lebih cepat, sehingga waktu yang digunakan untuk memahami menjadi lebih efektif dan singkat. Serta ketika mengerjakan tugas yang lebih banyak bisa dalam durasi yang lebih singkat. Metode yang digunakan dalam pengambilan data adalah *primary research* (data primer). Dengan melakukan observasi, wawancara dan survei. Setelah dilakukan analisa pada tiga tema lalu mendapatkan permasalahan, yaitu sulit untuk fokus serta adanya distraksi internal yang sering dialami. Maka metode belajar cepat dirasa dapat mengatasi permasalahan produktivitas mahasiswa yang menurun pada saat pembelajaran daring selama masa pandemi ini.

PENDAHULUAN

Sejak bulan Maret tahun 2020, wabah COVID-19 diperkirakan mulai memasuki kawasan Indonesia dan mengalami peningkatan kasus di sejumlah wilayah. Hal ini

menyebabkan seluruh kegiatan yang bertatap muka diharuskan menjadi dilakukan melalui daring untuk menekan angka peningkatan wabah COVID-19 di ruang lingkup umum. Kegiatan tersebut meliputi kegiatan bekerja, belajar mengajar, serta kegiatan hiburan dan rekreasi. Sehingga hal ini berdampak pula kepada kegiatan belajar mengajar di lingkup perkuliahan bagi para mahasiswa berumur 18 hingga 22 tahun, maupun tenaga pengajar yang bekerja secara daring.

Dilansir dari jurnal "Sistematika Review: Dampak Perkuliahan Daring Saat Pandemi COVID-19 Terhadap Mahasiswa Indonesia" oleh Argaheni, Niken Bayu dari Universitas Sepuluh Maret, dinyatakan bahwa pembelajaran daring memiliki dampak bagi mahasiswa yaitu pembelajaran daring masih membingungkan bagi mahasiswa; membuat mahasiswa menjadi lebih pasif, kurang kreatif, dan produktif; informasi yang disampaikan kepada mahasiswa menjadi menumpuk dan terlalu padat; mahasiswa mengalami stress; namun terdapat peningkatan kemampuan literasi bahasa yang dirasakan oleh mahasiswa. Secara lebih fokus, dari dampak negatif yang timbul akibat penekanan ruang lingkup aktivitas belajar mengajar secara tatap muka adalah berkurangnya tingkat produktivitas para mahasiswa. (Argaheni, 2020)

Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan menggunakan metode *Learn Faster* yang dapat diterapkan dalam pembelajaran daring. Metode tersebut dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam mempelajari materi perkuliahan menjadi lebih cepat, sehingga waktu yang digunakan untuk memahami menjadi lebih efektif dan singkat. Mahasiswa dapat mengerjakan lebih banyak tugas dalam durasi yang singkat.

Objektif yang ingin dicapai oleh penulis melalui penulisan jurnal ini adalah mengembangkan ide-ide produk baru yang dapat memberikan solusi bagi permasalahan penurunan produktivitas mahasiswa selama perkuliahan daring. Dengan cara mengembangkan metode *Learn Faster* sebagai metode utama perancangan produk. Sehingga diharapkan metode ini dapat dilakukan secara maksimal guna mencapai hasil yang maksimal.

METODOLOGI

Untuk membantu dan mempermudah, metode yang digunakan dalam pengambilan data adalah *secondary research* (data sekunder) dan *primary research* (data primer). Metode *secondary research*, bisa menggali dan menemukan permasalahan (pertanyaan) baru, bisa pula menguji kebenaran hasil data terdahulu.

Tujuan dari pengambilan data dengan metode *secondary research* antara lain:

1. Menerapkan permasalahan baru, dengan tujuan memperoleh riset yang berbeda dari riset sebelumnya atau terdahulu,
2. Memanfaatkan data lama untuk memunculkan idea-idea baru,
3. "Menguji" hasil penelitian yang sudah dilakukan, baik berwujud "verifikasi" (menguji ketidak benaran dengan bukti yang benar), "refutasi" (menguji kebenaran dengan bukti ketidakbenaran) ataupun "refinemen" (perbaikan),

4. “Mengeksplor” data dari sudut pandang yang berbeda-beda.
(Amirin, 2015)

Melalui metode di atas penulis mengimplementasikannya pada riset ini, dengan urutan sebagai berikut:

1. Mencari media data sekunder yang tepat dan sesuai dengan riset.
2. Memahami permasalahan dan mencatat poin penting yang berguna untuk riset.
3. Memperoleh data primer dari hasil pemahaman.

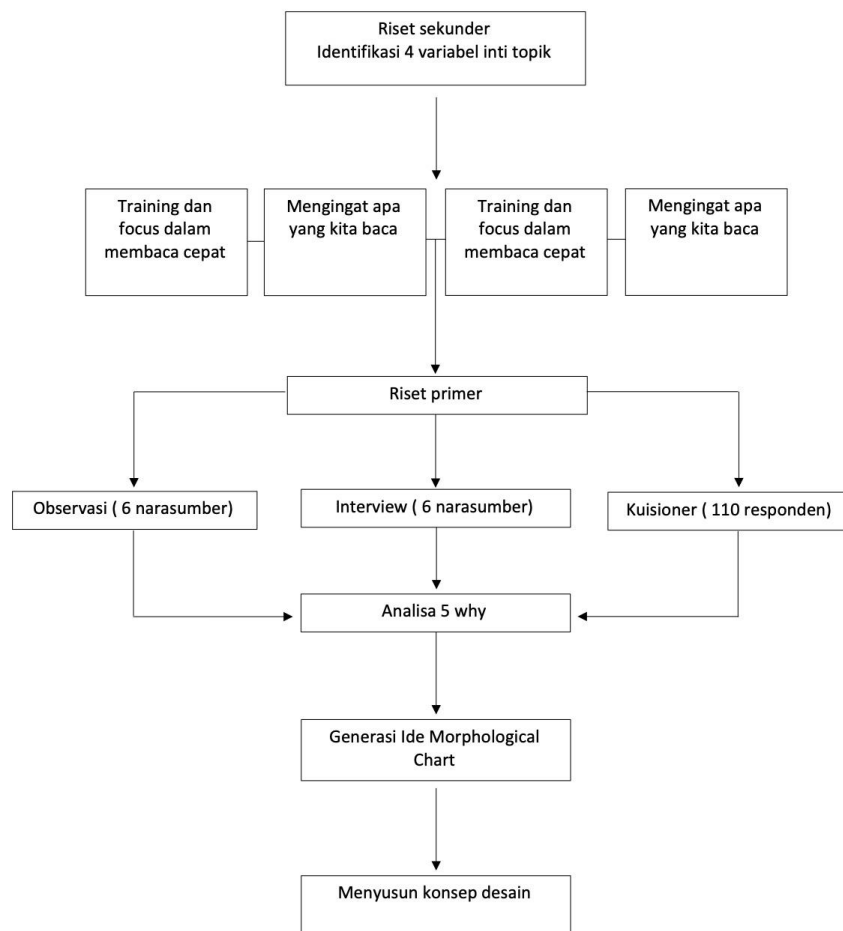
(Martono, 2014)

Primary research, merupakan jenis penelitian dimana peneliti terlibat langsung dalam pengumpulan data. Penelitian primer pada dasarnya dirancang untuk mengumpulkan data spesifik yang dapat memecahkan masalah tertentu. Selain itu, memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan informasi secara langsung yang dianggap lebih valid dalam lingkungan penelitian.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode *primary research*:

1. Observasi: Pengamatan yang melibatkan pengambilan catatan-catatan mengenai apa yang terjadi. Pengamatan tersebut memberikan wawasan tentang seseorang, peristiwa tertentu dan berguna pada saat penulis ingin mempelajari lebih lanjut tentang suatu peristiwa tanpa sudut pandang yang bias.
2. Wawancara: Merupakan sesi tanya jawab satu lawan satu atau satu lawan kelompok kecil. Dari wawancara didapatkan informasi dari sejumlah kecil orang dan akan berguna ketika ingin mendapatkan pendapat ahli ataupun seseorang yang berpengetahuan lebih tentang suatu objek.
3. Survei: Merupakan bentuk pertanyaan-pertanyaan yang melibatkan kelompok orang lebih besar. Survei akan memberikan informasi dalam jumlah yang terbatas dari sekelompok besar orang. Survei berguna untuk mempelajari pendapat dari populasi yang lebih besar.

(Purdue University, n. d)



PEMBAHASAN

Dengan menggunakan metode *triangulasi research* berupa observasi, interview, dan kuisisioner, Kami mendapatkan hasil analisa sebagai berikut:

Analisa Triangulasi

Dari data observasi, wawancara dan kuesioner yang didapat, penulis melakukan analisa triangulasi. Setelah melakukan analisa, penulis mendapatkan tiga tema yang kemudian dapat dihasilkan menjadi satu tema besar dari permasalahan. Ketiga tema tersebut adalah kondisi lingkungan yang kurang mendukung, mudah mengantuk, dan mudah terkecoh dengan handphone. Dari ketiga tema tersebut, merujuk kepada satu tema besar yaitu **sulit untuk fokus**.

Kondisi lingkungan yang kurang mendukung diakibatkan karena adanya suara bising dan juga lingkungan yang kurang tepat untuk dijadikan tempat belajar, karena terdapat pula narasumber yang belajar di atas tempat tidur. Hal tersebut dapat mengakibatkan konsentrasi yang mudah hilang dan juga mengalami kesulitan untuk menyerap materi.

Masalah mudah mengantuk disebabkan karena pencahayaan yang kurang sehingga kondisi ruangan terlalu gelap. Selain itu, belajar di atas tempat tidur juga membuat narasumber menjadi mengantuk. Dari kondisi ini, menyebabkan narasumber menjadi kehilangan motivasi untuk produktif.

Terkecoh dengan handphone merupakan masalah yang sering dialami oleh para narasumber. Narasumber seringkali terkecoh dengan adanya notifikasi yang masuk sehingga berhenti belajar sejenak dan mengecek handphone terlebih dahulu. Hal ini tentunya mengakibatkan jam belajar menjadi semakin lama dan terkadang juga sering kehilangan fokus.

Alat penggerak seperti stabilo merupakan salah satu barang yang dapat membantu para narasumber untuk lebih fokus dalam belajar. Dengan adanya alat penggerak ini, narasumber dapat lebih cepat meresapi materi.

Analisa Pertanyaan Filter

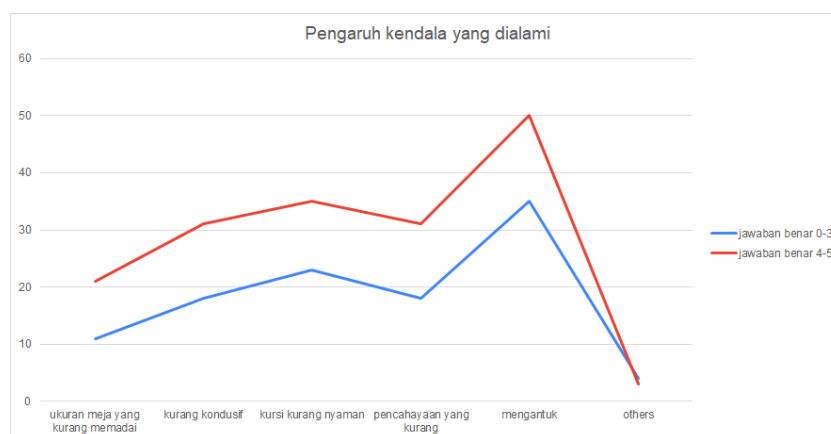
Dari kuesioner yang kami sebar, kami dapat menganalisa pengguna yang memiliki kemampuan kurang dalam membaca dan pengguna yang memiliki kemampuan lebih dalam membaca, melalui pertanyaan-pertanyaan yang kami berikan. Data ini kami kaitkan dengan kebiasaan atau habit pengguna, sehingga kami dapatkan variabel yang mempengaruhi kemampuan seseorang dalam proses belajar cepat dengan membaca.

- 0 - 3

Berdasarkan data dari kuesioner yang kami peroleh, responden yang menjawab pertanyaan dengan jumlah benar 0 sampai 3 pertanyaan akan dikategorikan sebagai responden yang memiliki kemampuan membaca kurang baik.

- 4 - 5

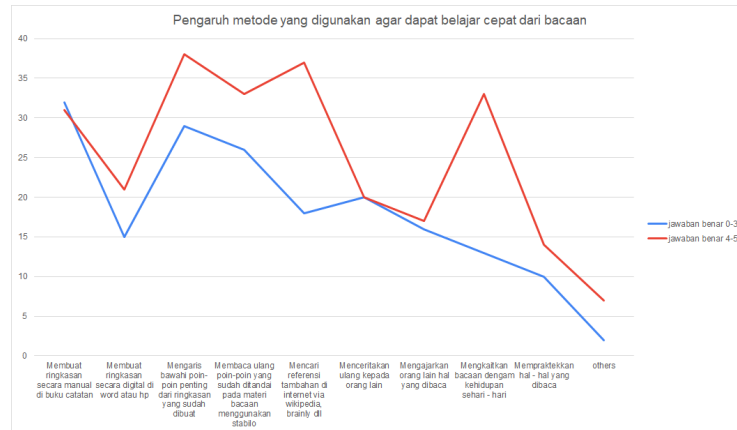
Berdasarkan data dari kuesioner yang kami peroleh, responden yang menjawab pertanyaan dengan jumlah benar 4 sampai 5 pertanyaan akan dikategorikan sebagai responden yang memiliki kemampuan membaca lebih baik.



Gambar 1. Grafik 1.1. Pengaruh Kendala yang Dialami.

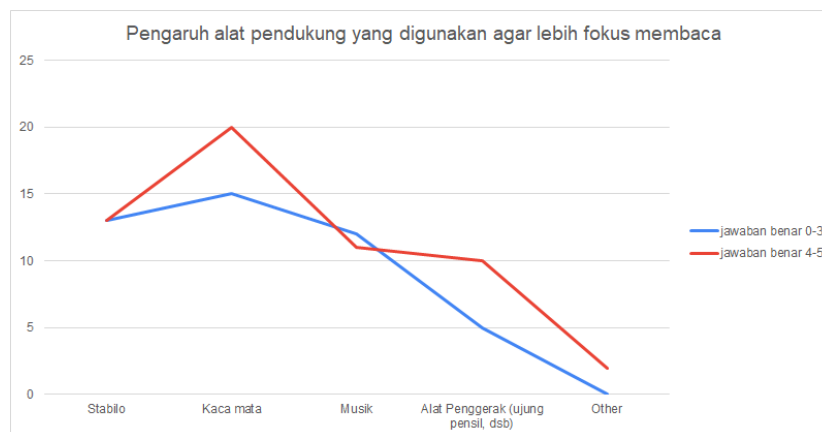
Grafik 1.1. memperlihatkan kendala yang sering dialami oleh responden ketika melakukan kegiatan membaca. Garis berwarna biru mewakili responden dengan

kemampuan membaca yang kurang baik dan garis berwarna merah mewakili responden dengan kemampuan membaca yang lebih baik. Dari grafik di atas, dapat kita ketahui bahwa kendala terbesar yang dialami kedua kategori responden sama yaitu tidak dapat menahan rasa kantuk.



Gambar 2. Grafik 1.2. Pengaruh Metode yang Digunakan Agar Dapat Belajar Cepat dari Bacaan.

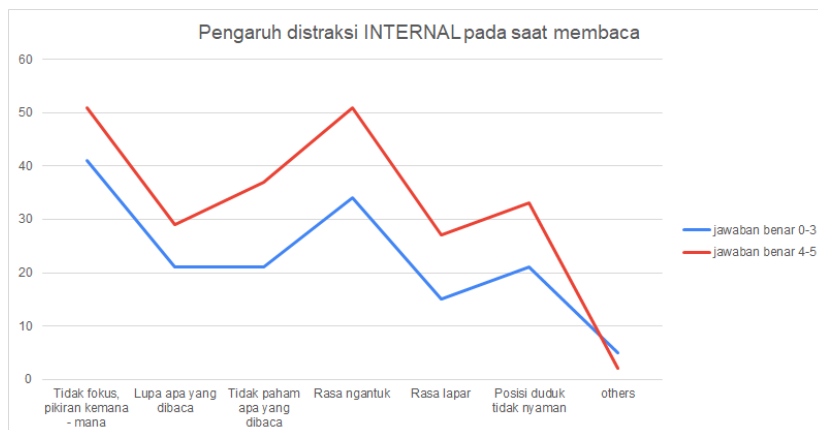
Grafik 1.2. memperlihatkan metode yang digunakan responden agar dapat belajar cepat dari bacaan. Dari grafik diatas dapat kita ketahui bahwa responden dengan kategori kemampuan membaca kurang baik, lebih sering menggunakan metode membuat ringkasan secara manual di buku catatan, sedangkan responden dengan kategori memiliki kemampuan membaca lebih baik menggunakan metode menggarisbawahi poin-poin penting dari ringkasan yang sudah dibuat.



Gambar 3. Grafik 1.3. Pengaruh Alat Pendukung yang Digunakan Agar Lebih Fokus Membaca.

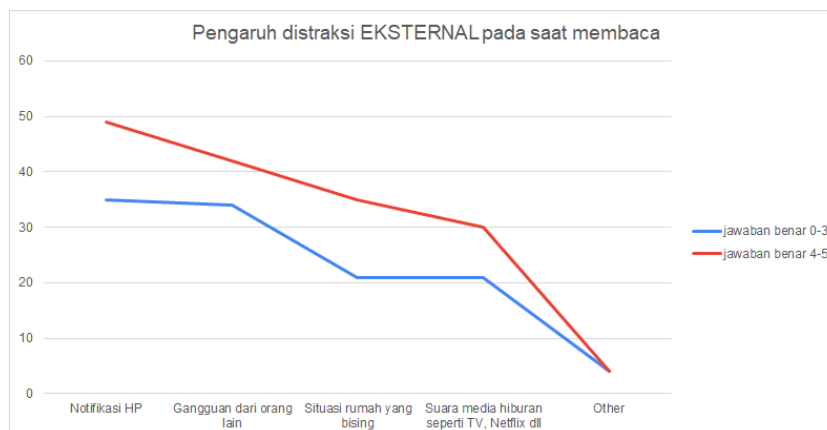
Grafik 1.3 memperlihatkan pengaruh alat pendukung yang digunakan agar lebih fokus dalam membaca. Dapat dilihat dari grafik diatas bahwa responden yang kemampuan membacanya kurang baik dan responden yang kemampuan bacanya lebih baik sama-sama menggunakan alat pendukung. Dapat dilihat bahwa alat pendukung yang paling sering digunakan adalah kacamata, lalu dilanjutkan dengan

stabilo, dan yang terakhir adalah alat pendukung lainnya.



Gambar 4. Grafik 1.4. Pengaruh Distraksi INTERNAL Pada Saat Membaca.

Dari Grafik 1.4. Yang dapat dilihat bahwa distraksi terbesar yang ditimbulkan dari pihak internal pada saat responden dengan tingkat kemampuan baca yang lebih baik mempraktekkan kegiatan membaca atau belajar adalah pikiran yang tidak fokus, sedangkan responden dengan tingkat kemampuan baca yang kurang baik memilih pikiran tidak fokus dan rasa kantuk yang menjadi distraksi internal terbesar pada saat membaca.



Gambar 5. Grafik 1.5. Pengaruh Distraksi EKSTERNAL Pada Saat Membaca.

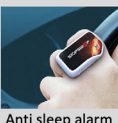
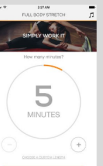
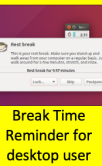
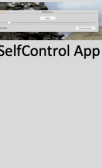
Dari Grafik 1.5. terlihat bahwa pengaruh distraksi terbesar yang ditimbulkan dari pihak eksternal pada saat responden mempraktekkan kegiatan membaca atau belajar adalah sama yaitu terdistraksi oleh notifikasi HP.

Berdasarkan observasi, interview, dan kuesioner, kami memperoleh inti permasalahan yang dialami dalam proses belajar cepat dengan membaca:

1. Kondisi lingkungan yang kurang nyaman
2. Mudah mengantuk
3. Terkecoh oleh handphone
4. Sulit untuk fokus

Untuk mencari ide dari permasalahan diatas, kami menggunakan metode morphological chart sebagai berikut:

Tabel Morphological Chart

Variabel terburuk berdasarkan interview, kuisisioner, dan observasi	Fitur untuk menyelesaikan masalah	Ide Fisik	Ide Digital	Ide Fisik	Ide Digital
Kondisi lingkungan yang kurang nyaman	Lingkungan belajar yang kondusif	 Study Cube	 Go work	 Soundproofing panels	 Noizio
Mudah mengantuk	Menggunakan alat bantu	 Anti sleep alarm	 Driver Alarm	 Anti sleep seat	 Keep driver awake app
	Melakukan stretching	 Stretch band	 Stretching SworKit: Stretching app	 Jogging trimmer	 Break Time Reminder for desktop user
Terkecoh oleh handphone	Menghentikan gangguan dari handphone	 Signal blocking box	 Morph		 SelfControl App
Sulit untuk fokus	Menjaga fokus	 Fidget toys	 StayFocus: Focus App	 ScanMarker	 Forest, stay focused app
				IDE 1	

Dengan menggunakan metode morphological chart diatas, kami memperoleh ide rancangan produk yang memadukan ide produk fisik dan ide produk digital, dengan informasi 5W+1H sebagai berikut:

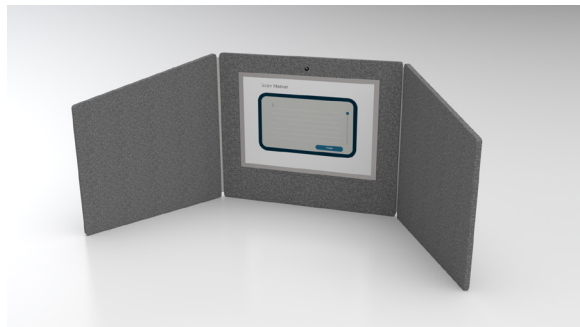
- **What**
 Portable study panel. Dengan fitur pendeteksi wajah yang dapat mencegah pengguna untuk tertidur atau bermain HP, *reminder* agar pengguna dapat tetap aktif secara fisik, serta dilengkapi dengan fitur *ScanMarker* agar pengguna dapat lebih terfokus pada poin penting bacaan.
- **Who**
 Produk ini ditargetkan untuk murid-murid maupun mahasiswa yang terkena

mengalami kesulitan untuk fokus belajar.

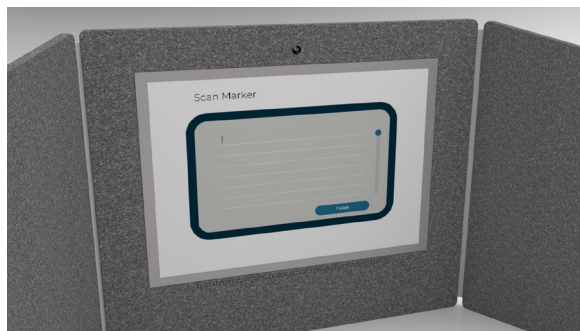
- Where
Dapat digunakan dimana saja sesuai dengan kebutuhan pengguna.
- When
Target utama portable study panel ini adalah untuk kebutuhan belajar agar lebih fokus.
- Why
Karena mahasiswa dan pelajar mengalami kesulitan fokus pada saat belajar sehingga membutuhkan alat pembantu untuk memaksimal produktivitas belajar dan kecepatannya juga.
- How
Dengan menggabungkan beberapa fitur lain seperti, aplikasi pembantu untuk tidak mengantuk dan reminder untuk istirahat, dan *ScanMarker*.

Ide ini merupakan hasil kolaborasi antara solusi dari setiap permasalahan utama yang penulis dapatkan dari hasil observasi, wawancara, serta hasil kuesioner kepada 110 responden berumur 18-22 tahun yang sedang menjalankan pembelajaran daring lewat tempat tinggal masing-masing. Produk ini dapat digunakan tanpa menggunakan *handphone*, sehingga pengguna tidak perlu merasa terganggu atau terdistraksi dengan penggunaan *handphone* yang tidak diperlukan.

Rendering



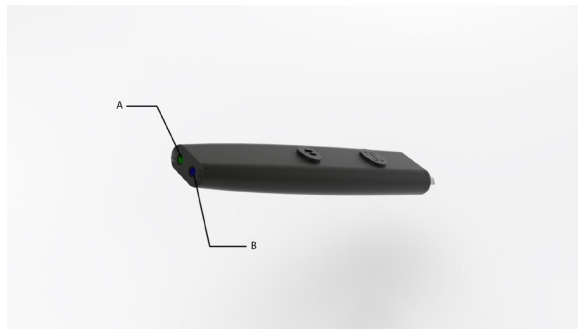
Gambar 6. Render Focus Panel



Gambar 7. Render layar

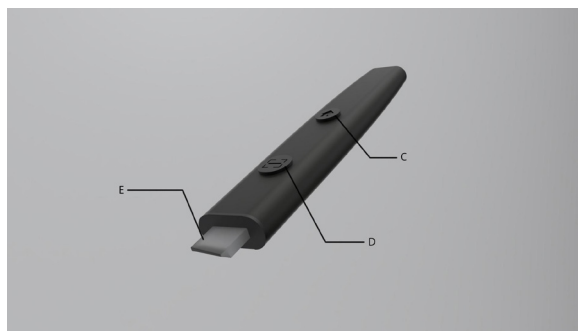


Gambar 8. Render highlighter



Gambar 9. Render highlighter 2

Pada poin A terdapat indikator tersedianya energi pada alat yang berfungsi untuk menandakan apabila alat dapat digunakan (akan berwarna hijau) atau tidak dapat digunakan (akan berubah menjadi warna merah). Sedangkan, pada poin B terdapat *bluetooth* yang tersambung kedalam aplikasi.



Gambar 10. Render highlighter 3

Pada poin C terdapat tombol beranda, dimana saat pengguna memencet tombol tersebut maka tampilan pada layar akan berubah menjadi tampilan beranda. Untuk poin D merupakan tombol untuk memulai alat memindai teks, saat tombol ditekan maka alat akan bekerja dan juga sebaliknya apabila tombol D tersebut tidak ditekan maka alat tidak akan bekerja untuk memindai. Sedangkan poin E merupakan bagian sensor pemindai yang berfungsi untuk memindahkan teks dari kertas atau buku kedalam bentuk digital.

Ilustrasi penggunaan produk

Portable Focus Panel merupakan salah satu produk untuk membantu seseorang dalam proses belajar dengan cepat. Dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat dan dapat menghasilkan inovasi-inovasi yang baru, *Portable Focus Panel* ini memiliki ukuran dengan lebar 100 cm dan tinggi 50 cm dan kedalaman 45 cm. Dengan ukuran yang dimiliki oleh produk tersebut, *Portable Focus Panel* itu sendiri dapat menjadi pilihan yang cocok untuk para pelajar, mahasiswa, maupun pengguna yang telah bekerja, terlebih lagi di masa pandemi yang mengharuskan sebagian besar masyarakat menjalankan aktivitas mereka di dalam rumah. Hal ini dikarenakan *Portable Focus Panel* dibuat untuk dapat menyelesaikan permasalahan dan kendala yang terjadi selama menjalani Kerja Dari Rumah (KDR). Kendala mengenai malasnya mencatat ketika sedang dalam proses belajar, sulit fokus, dan mudah mengantuk dapat diatasi oleh *Portable Focus Panel*.

Highlighter Portable Focus Panel dapat memindai kalimat ataupun kata yang telah ditandai dan kemudian dipindahkan ke dalam layar. *Portable Focus Panel* memiliki desain yang terinspirasi dari sekat ruangan belajar yang akan membuat pengguna nyaman dalam pemakaiannya. Terdapat tiga sisi dalam portabel fokus. Sisi tengah merupakan bagian layar yang digunakan untuk memindahkan tulisan dengan mudah dari sumber buku yang digunakan, fitur *Wake-up Alarm* yang disediakan dalam layar, serta fitur *Break Time Reminder* untuk mengingatkan pengguna agar tetap beristirahat dan melakukan peregangan tubuh di tengah-tengah kesibukannya. Bagian sayap kiri dan kanan merupakan bagian untuk membantu pengguna tetap fokus dan menghalau distraksi yang datang dari sisi samping pengguna. Selain terdapat layar di bagian tengah *Portable Focus Panel*, terdapat pula kamera yang digunakan pada fitur *Wake-up Alarm* untuk mendeteksi apabila pengguna tertidur.



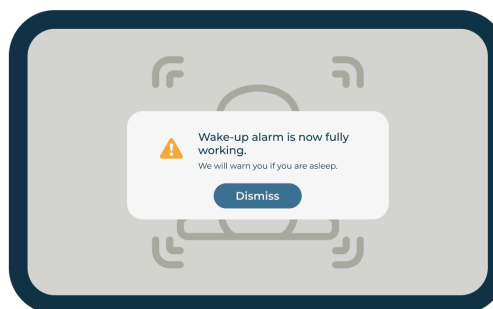
Diatas, merupakan ilustrasi aplikasi yang berada pada layar tengah panel. Dalam aplikasi ini, terdapat fitur utama yang terdiri dari *Wake-up Alarm*, *Break Time Reminder*, dan hasil pindaian dari *Scan Marker*.

Wake-up Alarm



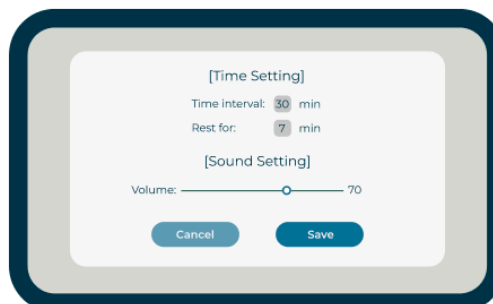
Wake-up Alarm merupakan fitur yang dapat mendeteksi wajah pengguna agar pengguna tetap dalam keadaan terjaga. Dilengkapi dengan alarm pengingat apabila pengguna mulai menunjukkan tanda-tanda mengantuk. Bila tombol “*wake-up alarm*” pada beranda diklik, maka kamera akan menyala dan mulai memindai area wajah pengguna. Bila terdapat kendala dalam pemindaian wajah, maka akan muncul notifikasi *error* dan pengguna akan diminta untuk memindai ulang wajahnya.

Wake-up Alarm



Setelah selesai melakukan pemindaian wajah, maka fitur *Wake-up Alarm* akan mulai berfungsi. Pada saat pengguna tertidur maka akan ada alarm yang membangunkan dan pengguna harus klik tombol *Dismiss* pada layar untuk mematikan alarm tersebut.

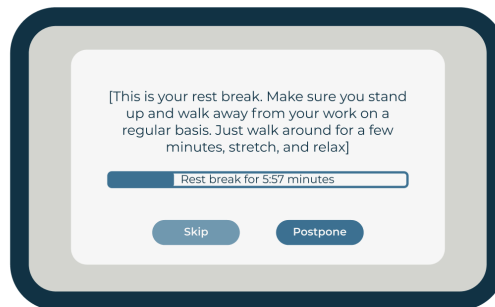
Break Time Reminder



Break Time Reminder merupakan salah satu fitur yang terdapat pada fokus panel dan berguna untuk mengingatkan pengguna agar tetap beristirahat dan melakukan peregangan. Fitur ini dibuat dengan tujuan agar pengguna dapat menjaga kesehatan dan kebugaran pengguna dengan cara tetap berolahraga dan tidak kelelahan saat belajar. Pengguna juga dapat setting waktu lama istirahat,

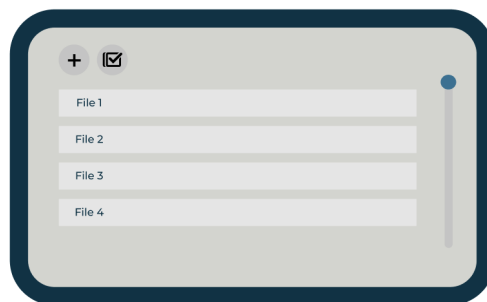
interval waktu antara istirahat, dan juga volume alarm.

Rest Break



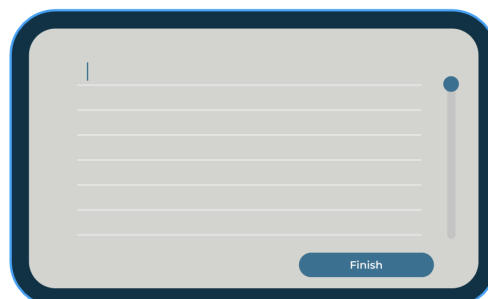
Pada saat waktu *Break Time Reminder* diaktifkan, terdapat timer yang akan memberikan informasi mengenai sisa waktu istirahat pengguna. Pada saat timer selesai menghitung mundur, alarm akan berbunyi dan memberitahukan pengguna bahwa waktu istirahatnya telah selesai. Fitur *rest break* ini dapat diabaikan oleh pengguna dan pengguna dapat kembali melakukan aktivitasnya. Pada saat fitur *rest break* ini digunakan, fitur *Wake-up Alarm* tidak berfungsi sehingga pengguna dapat tidur sejenak.

Scan Marker



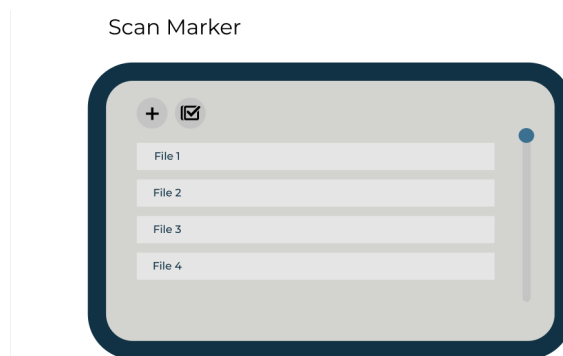
Pada halaman *Scan Marker*, pengguna dapat menambah file dengan mengklik tombol plus pada pojok kiri atas layar. Setelah itu, jumlah file akan bertambah dan bila misalkan "file 1" di klik maka akan pindah ke page sebagai berikut.

Scan Marker

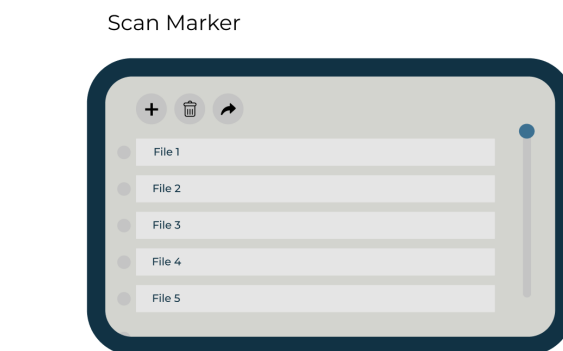


Dalam page ini, scanner marker mulai dapat digunakan dan setiap kata-kata yang di highlight pada buku tersebut akan masuk kedalam note pada page tersebut. Setelah selesai, pengguna dapat menekan tombol *Finish* yang terletak pada

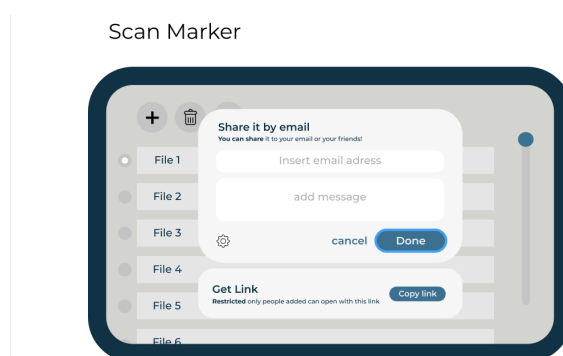
bagian kanan bawah page tersebut.



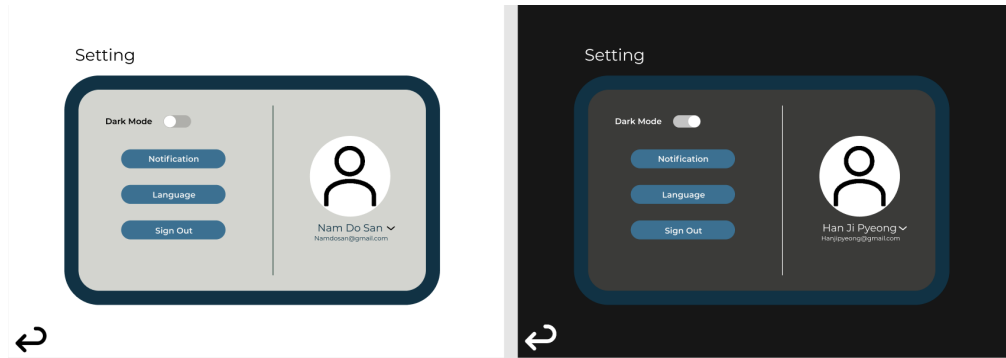
Pada aplikasi ini, juga terdapat fitur yang akan muncul *checkbox* pada bagian kiri dari list file, yaitu tombol *Select All* yang terdapat di sebelah kanan tombol Tambah.



Setelah *checkbox* muncul di sebelah kiri dokumen, pengguna dapat memilih dokumen mana saja yang akan dihapus, maupun dibagikan. Bila pengguna ingin menghapus salah satu dokumen, pengguna dapat menekan tombol *Delete* yang memiliki gambar tempat sampah sebagai ikon. Sedangkan untuk fitur bagikan, pengguna dapat menekan tombol *Share* yang memiliki gambar tanda panah sebagai ikon.



Bila pengguna ingin membagikan dokumen milik mereka, pengguna dapat mengirimkan file tersebut melalui email ataupun tautan yang telah disediakan.



Aplikasi ini juga menawarkan setting dark mode untuk para pengguna yang lebih nyaman bila belajar menggunakan template yang lebih gelap. Direkomendasikan untuk diaktifkan pada saat belajar di tengah pencahayaan yang kurang memadai sehingga kontrak layar tidak merusak mata pengguna.

Dibawah ini merupakan ilustrasi pemakaian focus panel yang dapat diletakan diatas meja sebagai berikut:



KESIMPULAN

Fast Learning pada dasarnya merupakan kemampuan memahami sesuatu dengan cepat, baik itu pelajaran, masalah, peristiwa, maupun hal lainnya. Kemampuan ini memiliki manfaat dan proses pemahaman yang berbeda di masing-masing individu.

Berdasarkan hasil pengumpulan data, analisa, dan perancangan ide produk mengenai proses belajar cepat (*learn faster*), maka dapat penulis simpulkan:

1. Manfaat Belajar Cepat

Metode belajar cepat dirasa dapat mengatasi permasalahan produktivitas mahasiswa yang menurun pada saat pembelajaran daring selama masa pandemi ini, dikarenakan metode ini dapat membuat mahasiswa mempelajari atau membaca lebih banyak materi bacaan dalam waktu yang lebih cepat. Dengan menggunakan waktu secara efisien, akan lebih banyak hal produktif yang dapat dikerjakan oleh mahasiswa.

2. Distraksi

Distraksi internal yang sering dialami narasumber adalah rasa ngantuk yang mengakibatkan hilangnya motivasi untuk produktif.

Sedangkan, distraksi eksternal yang paling banyak dialami oleh narasumber antara lain, kondisi ruangan yang kurang kondusif dan terkecoh dengan handpone. Kedua hal tersebut dapat mengganggu fokus pada saat belajar.

Oleh karena itu, penulis membuat produk “focus panel” yang diharapkan dapat menyelesaikan masalah kurang fokus pada saat belajar. Dalam produk kami yaitu “focus panel” pengguna akan lebih fokus dalam belajar dengan adanya panel dan juga layar yang disertakan aplikasi serta fitur wake-up alarm, break time reminder, dan juga scan marker. Fitur scan marker ini juga dilengkapi produk secara fisik yaitu highlighter yang dapat digunakan sebagai pointer beserta “stabilo” pada saat pengguna membaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Argaheni, N. (2020). Placentum: Jurnal Ilmiah Kesehatan dan aplikasinya. *Dampak Perkuliahan Daring Saat Pandemi Covid-19 Terhadap Mahasiswa Indonesia*.
- Martono, N. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Raja Grafindo.
- Amirin, T. M. (2015, April 12). Retrieved from <https://tatangmanguny.wordpress.com/2015/04/12/metode-penelitian-sekunder-analisis-data-sekunder/>
- Purdue University. (n. d). *What is Primary Research and How do I get Started?* Retrieved from Owl Purdue: https://owl.purdue.edu/owl/research_and_citation/conducting_research/conducting_primary_research/index.html