

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PRESTASI AKADEMIK MAHASISWA UNSYIAH FKIP FISIKA ANGKATAN 2016

Nur Khairina Hidayatika, Mustafa, Tarmizi Hamid
Pendidikan Fisika, Unsyiah
Email: renahidayatika@gmail.com

Abstrak

Dalam era globalisasi seperti sekarang ini, alat komunikasi sangat berkembang begitu pesat contohnya gadget. Gadget adalah alat komunikasi yang mempunyai banyak fungsi. Dimana fungsi tersebut sudah menggunakan fitur yang berbeda. Gadget dianggap lebih lengkap dari pada alat elektronik lainnya karena fungsi dan sifatnya yang berbeda. Gadget yang diteliti meliputi laptop dan handphone. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Dalam penelitian ini bersumber dari mahasiswa yang aktif menggunakan gadget dalam konteks kegiatan diperkuliahan. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket dan bukti IPK mahasiswa. Adapun analisis dan pengolahan data digunakan dengan koefisien korelasi product moment dan regresi linier sederhana yang mana kedua data berbentuk interval. Berdasarkan hasil analisis data, didapatkan nilai harga r hitung lebih besar dari r tabel baik untuk kesalahan 5% maupun 1% ($0,76 > 0,345 > 0,266$), sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Simpulan penelitian ini adalah terdapat pengaruh positif penggunaan gadget terhadap IPK mahasiswa pendidikan fisika angkatan 2016. Yang mana diharapkan dapat membantu menaikkan IPK apabila penggunaan gadget secara positif.

Kata Kunci : Pengaruh, Gadget, dan Prestasi Akademik, IPK

Abstract

In this globalization era, communication tools very so rapidly example gadget. Gadget is a communication tool that has many fungsi. Dimana function is already using the features berbeda. Gadget considered more complete than other electronics because of its functionality and berbeda. Gadget examined included laptops and mobile phones. The approach used in this research is the study kuantitatif. Dalam approach comes from the students who actively use the gadget in the context diperkuliahan. Pengumpulan activity data using questionnaires and evidence mahasiswa. Adapun CPI data analysis and processing used by the product moment correlation coefficient and linear regression simple shape in which both the data interval. Based on the analysis of data, a score price r count larger than a good table for the error of 5% and 1% ($0.76 > 0.345 > 0.266$), so that H_a accepted and H_o ditolak. Simpulan this research is there is positive use of gadgets to force physics education student GPA, 2016. which is expected to help raise the GPA when the use of gadgets positively.

Keywords : Influence, Gadgets, and Achievement, GPA

PENDAHULUAN

Belajar mengajar ialah suatu kegiatan yang bernilai mendidik. Pada pendidikan tingkat atas, mahasiswa diharapkan tidak pasif dalam pelaksanaan belajar mengajar melalui media yang ada, seperti buku diperpustakaan, jurnal, e-book, serta

internet. Pada masa sekarang mahasiswa memanfaatkan alat elektronik berupa handphone, laptop, notebook dan lain sejenis nya untuk mencari jawaban untuk tugas-tugas yang diberikan diperkuliahan.

Aplikasi umum pada *gadget* adalah, internet, MP3, telepon, email, sms, bluetooth, Wifi, game, Video call, chatting dan Kamera. Tak dapat dipungkiri bahwa banyak hal negatif dan positif yang terdapat pada penggunaan *gadget* bagi sebagian remaja, orang tua dan anak-anak. Adapun sebagian masyarakat menggunakan *gadget* untuk komunikasi, urusan pekerjaan, mencari informasi, ataupun hanya sekedar untuk mencari hiburan sehingga tak jarang masyarakat ketergantungan oleh benda kecil yang disebut pintar.

Tak hanya itu menurut (Mubashiroh,2013) “Teknologi *gadget* yang memiliki beragam manfaat dan kelebihan juga dapat mengakibatkan dampak positif dan negative bagi pengguna. Dampak positif dari penggunaan *gadget* yaitu akan lebih efisien dalam penggunaan waktu dalam berkomunikasi sedangkan dampak negatif yaitu situs-situs yang membahayakan pengguna dibawah umur serta kecanduan games”. Bagi mahasiswa *gadget* digunakan sebagai penyelesai tugas, mencari informasi, mencari hiburan dan berwirausaha. Sehingga banyak mahasiswa yang memudahkan segala cara demi tercapainya keinginan.

Tak dapat dipungkiri bahwa banyak hal negatif dan positif yang terdapat pada pemanfaatan *gadget* bagi kalangan remaja, anak, bahkan balita. Meskipun sebagian besar dari masyarakat memanfaatkan *gadget* untuk komunikasi, urusan pekerjaan atau bisnis, mencari informasi, ataupun hanya sekedar untuk mencari hiburan. Oleh karenanya *gadget* juga memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu.

Sebagian besar mahasiswa terdahulu yang belum mengenal teknologi, internet dan alat pintar

memanfaatkan waktu mereka untuk belajar dan bekerja, mereka berusaha untuk mencapai keinginan dengan susah payah. Mahasiswa terdahulu memiliki ketangkasan dalam berfikir dan menyampaikan pemikirannya, sehingga untuk nilai akhir seperti IPK mahasiswa terdahulu sangat sulit mencapai nilai tertinggi tetapi ilmu yang dimiliki pada mahasiswa terdahulu tidak dapat diragukan.

Berbeda dengan mahasiswa masa kini yang hanya bermodal kan sebuah telepon genggam atau ponsel pintar, mereka hanya tinggal duduk dan bersantai maka semua pekerjaan akan selesai. Sehingga untuk nilai seperti IPK didapatkan dengan mudah tanpa harus belajar begitu giat. Semakin berkembangnya zaman, semakin berkembang teknologi sekarang ini. Pada zaman melenial sekarang tak dapat ditolak bahwa *gadget* merupakan alat elektronik yang dapat memudahkan manusia dalam komunikasi.

Dari segala jenis bentuk dan fungsi yang berbeda membuat kalangan tua dan muda gemar menggunakannya. *Gadget* berperan penting untuk memudahkan dalam segala perkerjaaan, tak hanya untuk berkomunikasi, *gadget* dirancang untuk memberikan info, tempat membeli dan menjual secara online, mencari hiburan serta dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Apabila *gadget* dimanfaatkan dengan baik dan digunakan untuk hal positif, tak menutup kemungkinan mahasiswa yang menggunakan *gadget* akan memudahkan untuk belajar, maka hasil belajar ataupun nilai prestasi akademik mereka akan bagus. Tetapi banyak juga mahasiswa yang memanfaatkan *gadget* untuk sekedar mencari hiburan, bahkan mereka menggunakan *gadget* 80% untuk sosial media dan 20% untuk mengakses

pelajaran. *Gadget* juga berpengaruh negatif bagi penggunaannya, misalkan dengan adanya konten-konten yang bersifat pornografi, game online, serta penjualan alat-alat yang dilarang. Yang mengakibatkan penggunaannya kecanduan dan merusak jaringan otak, serta dapat merusak diri sendiri.

Jadi, penggunaan *gadget* memiliki sisi positif dan negatif sehingga kita harus memilih dan memilah mana yang menguntungkan kita dan mana yang dapat merusak diri kita.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti kepada mahasiswa pendidikan Fisika yaitu mahasiswa angkatan 2016 semua sudah mempunyai *handphone/gadget* yang berjenis android karena *gadget* memiliki banyak fitur yang memfasilitasi para penggunaannya untuk terhubung dengan internet dengan lebih mudah kapan saja dan di mana saja. *Gadget* atau *handphone* (*smartphone*) bukan hanya sekedar alat komunikasi, tetapi sudah menjadi trend atau gaya hidup di zaman moderen seperti sekarang ini.

Gadget dengan berbagai aplikasi dan media sosial yang sangat mudah diakses, sehingga seringkali disalahgunakan oleh mahasiswa (Manumpil, Ismanto, dan Onibala : 2015) yang dapat berdampak buruk bagi nilai akademik atau tingkat prestasi mahasiswa. Beberapa mahasiswa yang lebih memilih memainkan *gadget* dibandingkan mengikuti proses belajar, sehingga mahasiswa tidak fokus dan tidak konsentrasi dalam proses belajar.

Terkadang mahasiswa lebih memilih memainkan *gadget* yang mereka miliki ketika dosen sedang menjelaskan materi kuliah. Karena asyik dengan *gadget* mahasiswa lupa akan kewajibannya sebagai seorang mahasiswa yaitu belajar. Pada kenyataannya mahasiswa Fisika angkatan 2016 yang sebagian besar

telah memiliki *gadget* dan sehari-hari lebih banyak menggunakan *gadget* untuk mengerjakan tugas dan belajar dari pada mengandalkan buku sebagai pedoman tetapi memiliki IP diatas 3.00.

Maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti mahasiswa Pendidikan Fisika angkatan 2016 ini dengan judul Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa FKIP Fisika Unsyiah Angkatan 2016. Berdasarkan pemaparan tersebut maka diperlukan penelitian lebih lanjut mengenai **Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa FKIP Fisika Unsyiah Angkatan 2016.**

METODELOGI PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Lokasi yang dipilih untuk penelitian ini adalah mahasiswa fisika angkatan 2016 FKIP Unsyiah. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa fisika angkatan 2016 FKIP unsyiah. Adapun teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*.

Angket yang digunakan ialah skala likert dengan total no item 23 dan alternatif jawaban sebanyak 4. Peneliti menggunakan angket ini sebagai alat pengumpulan data yang paling utama yang dikembangkan berdasarkan kisi-kisi yang telah ditentukan sebelumnya. Dalam teknik angket menggunakan skala likert, masing-masing variabel menyediakan 4 alternatif jawaban. Alasan digunakan 4 alternatif jawaban untuk menghindari jawaban yang cenderung nilai tengah.

Dalam penelitian ini mengambil sampel mahasiswa fisika angkatan 2016 Fkip Unsyiah yang menggunakan *gadget* dengan jumlah total mahasiswa 64 responden seluruh angkatan 2016 dengan 58 mahasiswa yang masih aktif.

Teknik pengumpulan data berupa angket dan dokumentasi. Teknik analisis data dengan menggunakan Korelasi product moment dan regresi linier sederhana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Seperti yang telah dikemukakan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket yang disebarkan kepada responden yaitu mahasiswa fisika angkatan 2016 yang menggunakan *gadget*. Adapun item pertanyaan sebanyak 23. Responden penelitian melibatkan seluruh mahasiswa yang berjumlah 64 mahasiswa, tetapi 6 mahasiswa diantaranya sudah tidak aktif diperguruan sehingga responden yang diteliti adalah 58 mahasiswa.

Data diperoleh dengan menggunakan teknik angket skala likert dengan data berbentuk ordinal dan data IPK berbentuk interval, sehingga data ordinal terlebih dahulu ditransformasikan kedalam bentuk interval yang mana transformasi tersebut bernama transformasi *Square Root* (akar). Sehingga data angket yang bersifat ordinal di transformasikan menjadi data interval dengan tanda x' . untuk mencari $\bar{x} = \Sigma x' : n$ dan $\bar{y} = \Sigma y : n$.

Adapun kedua data variabel terikat dan variabel bebas sudah menjadi data interval, sehingga data tersebut dapat dihitung hubungan diantara kedua variabel dengan menggunakan korelasi product moment dan regresi linier sederhana. maka diperhitungan koefisien korelasi product moment sebesar 0,99. Hal ini menyatakan bahwa adanya hubungan positif sebesar 0,99 pada penggunaan *gadget* terhadap IPK mahasiswa pendidikan fisika angkatan 2016. Harga r tabel untuk taraf kesalahan 5% dengan

$n = 58$ diperoleh r tabel = 0,266 dan untuk 1% diperoleh r = 0,345. Karena r hitung lebih besar dari r tabel baik untuk kesalahan 5% maupun 1% ($0,76 > 0,345 > 0,266$), maka dapat disimpulkan terdapat hubungan yang positif dan signifikan sebesar 0,56 antara nilai penggunaan *gadget* dan IPK mahasiswa pendidikan fisika. Koefisien determinasinya $r^2 = 0,76^2 = 0,57$. Hal ini berarti nilai rata-rata penggunaan *gadget* 57,00% ditentukan oleh nilai IPK mahasiswa pendidikan fisika angkatan 2016, melalui persamaan regresi $Y = 0,0065 + 1,02X$.

Hal ini menyatakan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak sehingga terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap IPK mahasiswa pendidikan fisika angkatan 2016. Maka harga r hitung lebih besar dari harga r tabel, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Adapun hasil r hitung dapat diberikan Interpretasi Terhadap Koefisien Korelasi. Dalam analisis korelasi terdapat suatu angka yang disebut dengan Koefisien Determinasi, yang besarnya adalah kuadrat dari koefisien (r^2). Jadi dari hasil perhitungan diatas didapat nilai $r = 0,89$ dan Koefisien determinasinya $r^2 = 0,99^2 = 0,89$. Sehingga pada tabel interpretasi terhadap koefisien korelasi adalah sangat kuat.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pengolahan data penggunaan *gadget* terhadap IPK mahasiswa pendidikan fisika angkatan 2016 ialah yang dihitung dengan menggunakan korelasi product moment didapat hasil hitung sebesar 0,99. Yang mana terdapat hubungan positif yang kuat penggunaan *gadget* terhadap IPK. Adapun data yang dihitung dengan menggunakan regresi linier sederhana diperoleh nilai r 0,57.

Hal ini menyatakan bahwa adanya pengaruh penggunaan *gadget*

terhadap IPK pada tingkatan sedang. Sehingga penggunaan gadget secara positif akan berdampak pada nilai IPK yang akan meningkat.

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh, diharapkan mahasiswa dapat menggunakan gadget lebih banyak untuk mencari bahan perkuliahan. Sehingga akan berdampak positif apabila gadget digunakan sesuai kebutuhan perkuliahan. Maka penggunaan gadget secara positif pada perkuliahan akan menaikkan nilai IPK dan meningkatkan wawasan serta pengetahuan pembelajaran selama masa perkuliahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PTRemaja Rosdakarya.
- Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unsyiah. 2015. *Panduan Akademik Tahun 2015-2016*. Banda Aceh.
- Handrianto, 2013 Dampak Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kesehatan Anak Usia Dini Dan Remaja [http://sainsjournal-fst11.web.unair.ac.id/artikel_detail-75305-KESEHATANDampak%20Smart%20phone.html](http://sainsjournal-fst11.web.unair.ac.id/artikel_detail-75305-KESEHATAN%20Dampak%20Smart%20phone.html) diakses pada 20 Februari 2019.
- Hidayat, Anwar <http://www.statistikian.com/2013/01/tranformasi-data.html/amp>, diposting oleh Anwar Hidayat pada Januari
- Irawan, Jaka, dkk. 2013. Pengaruh kegunaan gadget terhadap kemampuan bersosialisasi pada remaja, jurnal An-nafs. (online). Vol. 08, No.02, (<https://scholar.google.co.id/scholarjournal+gadget+irawan+jaka&btnG=diak> ses 28 maret 2019).
- Kusumastuti Winda. 2018. Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Angkatan 2015/2016 Program Studi PG-PAUD UMS. Skripsi. Surakarta : Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Nurmalasari, Wulandari. 2018. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Prestasi Siswa SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang. Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer. Vol. 3.No.2, E-ISSN 2527-4864.
- Priatno, P., & Marantika, D. (2017). Analisa Penerimaan Teknologi Informasi Terhadap Prestasi Anak Menggunakan Metode Technology Acceptance Model. In Konferensi Nasional Ilmu Sosial & Teknologi 2017 (pp.584–589).
- Rohmah Oktia Chuna. 2017. Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkotaan SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Skripsi. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Saroinsong, W. P. (2016). *Gadget Usage Inhibited Interpersonal Intelligence Of Children On Ages 6-8 Years Old*. Jurnal Tekpen, 1(4). Retrieved From <https://Journal.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Jtp/Article/View/1138>.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugiyono, 2012. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2017. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*.

Bandung: Alfabeta.
Suharsimi Arikunto. (2013). *Prosedur
Penelitian Suatu Pendekatan
Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.