

Analisis penggunaan gadget mahasiswa baru UIN Maulana Malik Ibrahim Malang 2025

Muhammad Taufiq Hidayah

Program Studi Teknik Informatika, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang,
e-mail: mtaufiqhidayah30@gmail.com

Kata Kunci:

Teknologi, mahasiswa baru, UIN Malang, dampak gadget, ketergantungan

Keywords:

Technology, new students, UIN Malang, gadget impact, dependence

ABSTRAK

Perkembangan teknologi pada zaman sekarang berkembang sangat pesat. Oleh karena itu perkembangan teknologi ini memberikan dampak yang signifikan bagi mahasiswa baru, terutama mahasiswa baru yang masih beradaptasi dengan teknologi. Analisis ini bertujuan untuk menganalisis seberapa besar dampak ketergantungan mahasiswa baru UIN Maulana Malik Ibrahim Malang 2025 terhadap gadget, baik dalam pekerjaan/pembelajaran, hiburan, dan komunikasi. Meskipun gadget juga memberikan manfaat yang sangat banyak di dalam pengembangan pendidikan, terutama di tingkatan mahasiswa, namun tidak sedikit juga

dampak negatifnya dalam komunikasi atau hiburan atau bahkan di dalam pendidikan. Hasil analisis ini menunjukkan bahwasanya tidak sedikit mahasiswa baru UIN Maulana Malik Ibrahim Malang 2025 yang masih ketergantungan terhadap gadget, khususnya kepada dampak negatif dari gadget.

ABSTRACT

Technological developments in today's era are developing very rapidly. Therefore, this technological development has a significant impact on new students, especially new students who are still adapting to technology. This analysis aims to analyze the impact of the dependence of new students of UIN Maulana Malik Ibrahim Malang 2025 on gadgets, both in work/learning, entertainment, and communication. Although gadgets also provide numerous benefits in educational development, especially at the student level, there are also many negative impacts in communication or entertainment or even in education. The results of this analysis indicate that quite a few new students of UIN Maulana Malik Ibrahim Malang 2025 are still dependent on gadgets, especially on the negative impacts of gadgets.

Pendahuluan

Menurut (Marpaung, 2018) Teknologi adalah sesuatu yang bermanfaat untuk mempermudah semua aspek kehidupan manusia. Dunia informasi saat ini seakan tidak bisa terlepas dari teknologi. Penggunaan teknologi oleh khlayak umum menjadikan dunia teknologi semakin lama semakin canggih. Komunikasi yang dulunya memerlukan waktu yang lama dalam penyampaiannya, kini dengan teknologi segalanya menjadi sangat cepat dan seakan tanpa jarak. Salah satu perangkat teknologi adalah gadget, menurut (Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, 2024) Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Pada awalnya industri 4.0 memperkenalkan teknologi canggih yang bertujuan untuk mempermudah aktivitas individu dalam menyelesaikan tugas,



This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

seperti hal – hal untuk informasi, komunikasi, politik, hiburan, sosial, dan lain sebagainya yang bisa diakses oleh teknologi tersebut.

Pada era sekarang, pendidikan tidak bisa terlepas dengan teknologi. Hal tersebut yang membuat pengguna gadget semakin hari semakin banyak penggunanya, khususnya mahasiswa yang sering menggunakan gadget sebagai alat yang penting dalam mengerjakan tugasnya sebagai mahasiswa. Namun perlu digaris bawahi, bahwasanya banyak mahasiswa sekarang yang menyalahgunakan gadget sebagai alat penting untuk melakukan hal – hal yang produktif. Sebagai alat yang seharusnya digunakan untuk hal - hal yang produktif tentunya gadget memberikan manfaat yang sangat besar dalam pembelajaran mahasiswa. Smartphone dan laptop merupakan salah satu contoh jenis gadget yang paling banyak digunakan pada era teknologi sekarang. Kemunculan teknologi seperti smartphone dan laptop ini dapat menghasilkan beragam manfaat positif ketika dimanfaatkan dengan bijak dan tidak disalahgunakan.

Analisis ini diawali dengan tujuan menganalisis ketergantungan mahasiswa baru UIN Maulana Malik Ibrahim Malang 2025 terhadap gadget. Fokus analisis ini ada dua, yaitu bentuk-bentuk penyalahgunaan gadget dan dampaknya terhadap aktivitas mahasiswa baru. Analisis ini dimulai dengan melakukan observasi dengan kuesioner yang diberikan kepada sebagian mahasiswa baru, pengumpulan data, pengolahan data, dan penarikan kesimpulan dari data tersebut. Observasi kuesioner ini bertujuan untuk mengumpulkan data dari responden secara efisien.

Pembahasan

Seiring dengan perkembangan teknologi, gadget telah menjadi alat yang sangat penting dalam pembelajaran mahasiswa untuk memperluas pengetahuan dan informasi. Tetapi mahasiswa masih banyak yang menyalahgunakan gadget, seperti bermain game pada saat pembelajaran sedang berlangsung, menunda tugas penting karena terlalu lama bermain gadget, bermain Gadget sampai tengah malam, dan masih banyak mahasiswa yang masih ketergantungan terhadap Gadget. Penyalahgunaan gadget dalam hal medis juga masih banyak dilakukan oleh mahasiswa, seperti bermain game sampai larut malam sehingga membuat waktu tidur terganggu dan radiasi yang berlebihan akan berdampak buruk terhadap kesehatan mata. Bahkan mahasiswa sering kali menggunakan gadget sampai matanya perih, hal tersebut yang membuat aktivitas tidak teratur yang membuat kesehatan mereka terganggu. Pernyataan diatas mencerminkan bahwasanya masih banyak mahasiswa yang masih ketergantungan terhadap gadget.

Kehadiran teknologi yang diimplementasikan dengan benar dapat memberikan efek positif terhadap pengguna sehari-hari, akan tetapi kehadiran teknologi juga memberikan efek negatif terhadap pengguna jika tidak digunakan secara bijaksana. Salah satu efek negatif yang menarik perhatian, khususnya di kalangan mahasiswa adalah *cyberbullying* (Ananda, n.d.). Pada lingkungan mahasiswa, teknologi merupakan alat yang sangat penting dalam mengembangkan kreativitasnya sebagai mahasiswa. Diibaratkan kreativitas adalah bahan bakar dan teknologi adalah kendaraannya. Oleh karena itu, teknologi memiliki dampak positif yang sangat besar jika digunakan

sebagaimana mestinya, dan juga memberikan dampak negatif yang besar jika digunakan tidak sebagaimana semestinya.

Pendidikan merupakan aspek yang paling penting dalam negara. Kita bisa melihat bahwasanya negara yang maju adalah negara yang memiliki pendidikan yang bagus. Teknologi pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam pengembangan pendidikan, terutama di Indonesia. Teknologi pendidikan mengubah paradigma pembelajaran tradisional menjadi pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan inovatif (Munawaroh, 2024). Analisis ini bertujuan menganalisis sejauh mana teknologi khususnya gadget mempengaruhi pendidikan di kalangan Mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang angkatan 2025 dan mengetahui seberapa besar dampak positif dan dampak negatif dalam penggunaan teknologi khususnya Gadget.

Transformasi digital yang semakin pesat lembaga pendidikan dipaksa untuk beradaptasi dan berinovasi dalam proses pembelajaran bahasa (Fatimah, 2025). Ber-teknologi adalah salah satu cara beradaptasi dan berinovasi dalam proses pembelajaran bahasa. PKPBA (program khusus pengembangan bahasa arab) merupakan salah satu program UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang ditujukan kepada Mahasiswa Baru. Program ini menerapkan teknologi dalam proses pembelajarannya. Ini menandakan bahwasanya teknologi memaksa lembaga pendidikan untuk beradaptasi dengan teknologi. Oleh karena itu teknologi memiliki peran yang sangat penting dalam membangun proses pembelajaran.

Analisis ini menunjukkan bahwasanya Mahasiswa Baru UIN Malang masih banyak yang menggunakan teknologi khususnya gadget, secara bijaksana, yaitu sebagai alat penting untuk mendukung produktivitas akademik, pekerjaan, dan komunikasi, serta mempermudah akses terhadap hiburan dan informasi. Akan tetapi perlu digaris bawahi bahwasanya tidak sedikit juga Mahasiswa yang menggunakan Gadget tidak sebagaimana mestinya, seperti contoh bermain game ketika pembelajaran berlangsung, bermain Gadget sampai tengah malam, dan lain-lain.

Kesimpulan dan Saran

Teknologi merupakan alat yang sangat penting dalam pengembangan pendidikan khususnya di kalangan mahasiswa, baik dalam belajar secara individu atau proses pembelajaran di kelas. Gadget memberikan dampak positif dan negatif terhadap penggunanya. Teknologi memberikan dampak positif jika digunakan sebagaimana mestinya dan memberikan dampak negatif jika tidak digunakan sebagaimana mestinya. Dalam hal medis, Gadget memberikan dampak negatif jika digunakan secara berlebihan, seperti contoh bermain game yang awalnya sebagai hiburan, tetapi jika digunakan secara berlebihan maka akan memberikan dampak negatif terhadap kesehatan.

Komunikasi merupakan salah satu manfaat paling terasa bagi masyarakat. Dengan adanya teknologi, komunikasi yang awalnya harus bertemu langsung untuk menyampaikannya, pada era sekarang komunikasi bisa disampaikan tanpa bertemu secara langsung. *Wathsapp, Instagram, Facebook, Twitter, SMS, dan lain-lain*, merupakan salah satu alat komunikasi yang disebabkan karena adanya teknologi. Komunikasi pada

zaman sekarang tidak perlu mengeluarkan biaya yang besar, melalui alat-alat yang tertera sebelumnya komunikasi bisa menjadi lebih cepat, murah, dan dinamis.

Teknologi juga memberikan dampak negatif berupa kriminal seperti halnya *bullying*, penipuan, hacking, tracking, dan lain-lain. Oleh karena itu, analisis memiliki tujuan untuk menganalisis seberapa jauh penggunaan Gadget oleh Mahasiswa Baru UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dalam menggunakan teknologi, khususnya Gadget. Hasilnya menyatakan bahwasanya Mahasiswa Baru UIN Maulana Malik Ibrahim Malang masih banyak yang menggunakan Gadget sesuai dengan kebutuhannya. Meskipun tidak sedikit juga yang menggunakan Gadget tidak sesuai dengan kebutuhannya. Oleh karena itu perlu adanya edukasi tentang penggunaan Gadget yang baik.

Hasil analisis yang telah kami lakukan menyatakan bahwasanya Mahasiswa Baru UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dalam penggunaan Gadget tidak hanya dimanfaatkan sebagai alat untuk pembelajaran, sebagian di manfaatkan sebagai hiburan, refreshing, bahkan dimanfaatkan sebagai pekerjaan. Hal ini menandakan bahwasanya adanya teknologi membawa pengaruh besar terhadap perkembangan manusia. Oleh karena itu, di zaman teknologi yang berkembang super cepat ini, perlu adanya edukasi untuk mengembangkan keterampilan mahasiswa khususnya Mahasiswa Baru UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, supaya keterampilan dalam ber-teknologi bisa bermanfaat, baik di lingkungan kampus, masyarakat, bahkan bagi negara kita yang tercinta ini.

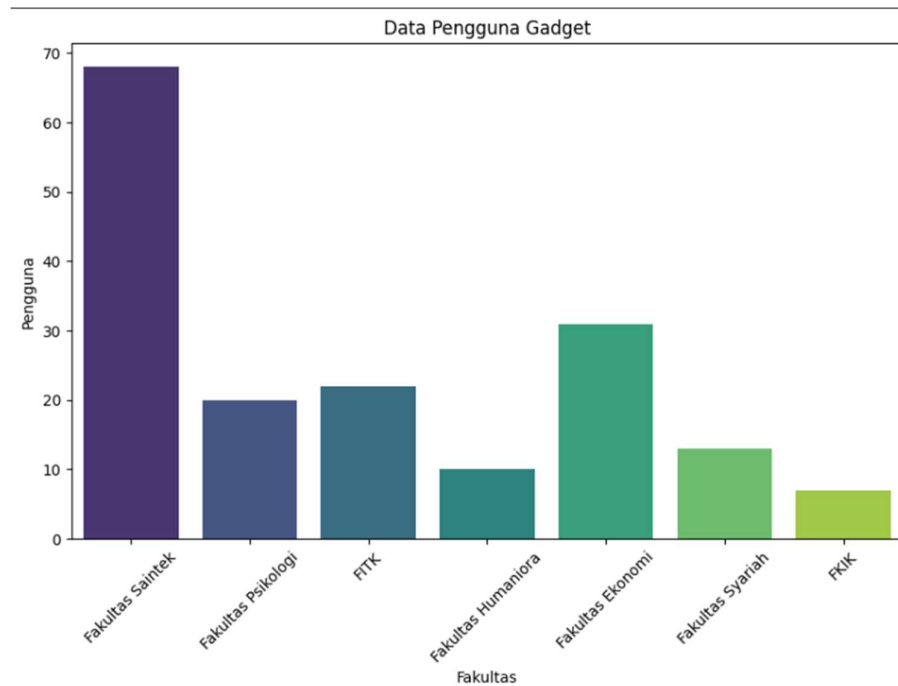
Daftar Pustaka

- Ananda, E. R. (n.d.). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Analisis Dampak Teknologi Penggunaan Media Sosial Terhadap Perilaku Bullying Ditinjau Dari Nilai Karakter Self-Confident Siswa Sekolah Dasar*. x(x). <https://repository.uin-malang.ac.id/16328/>
- Fatimah, S. (2025). *Integrasi Teknologi dalam Pengajaran Bahasa Arab di Madrasah*. 6(1), 164–182. <https://doi.org/10.37680/aphorisme.v6i1.7236>. <https://repository.uin-malang.ac.id/23809>
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64. <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Munawaroh, D. A. (2024). *Jurnal Teknologi Pembelajaran (JTeP) Peran Teknologi Pendidikan Dalam Mengembangkan Pembelajaran Bagi Peneliti Pemula Di Indonesia*. 4, 32–42. <https://repository.uin-malang.ac.id/21420/>
- Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, I. I. J. (2024). No Title 済無No Title No Title No Title. 2, 306–312.

Gambar

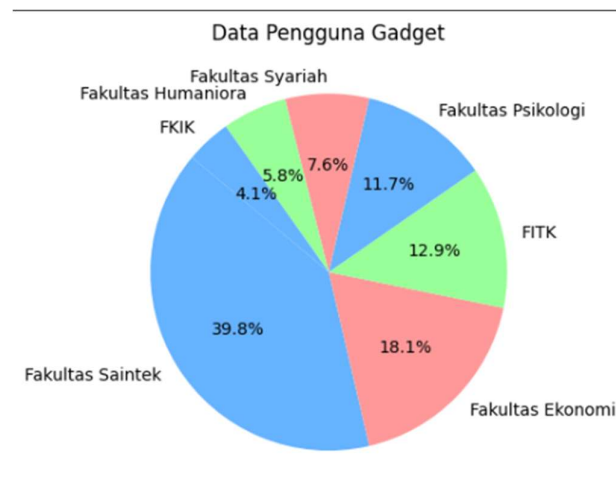
Berikut adalah gambar dari analisis yang telah kami sebar melalui G-form, dan diproses melalui Spreadsheet selanjutnya di tampilkan melalui Google Colab:

Gambar 1.1 Data Pengguna Gadget



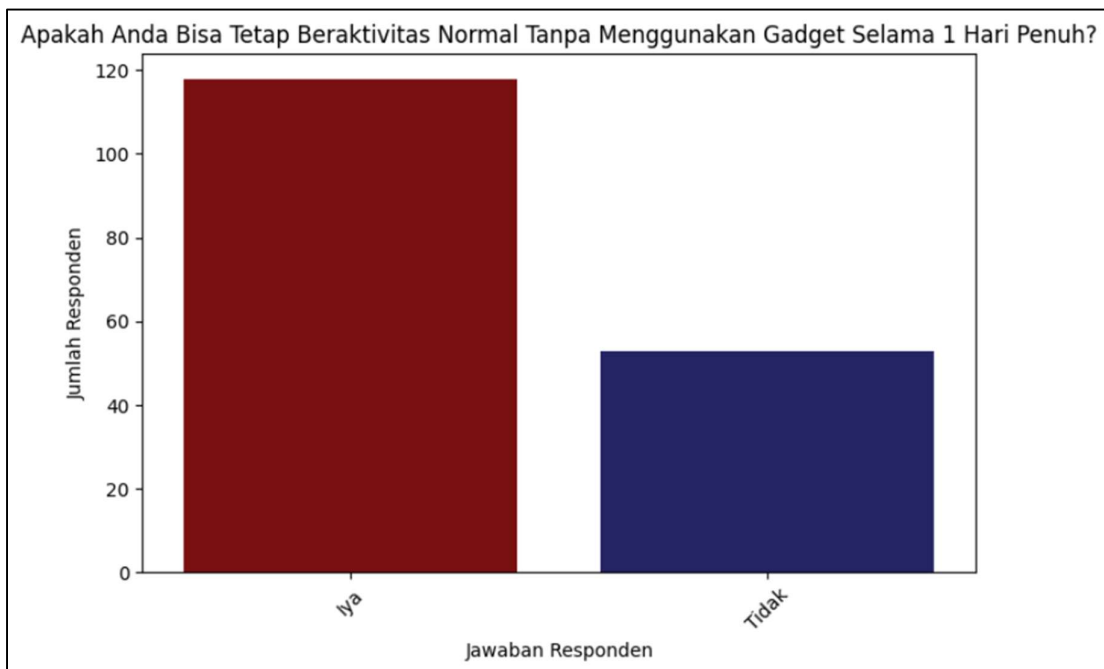
Gambar 1. Data Pengguna Gadget Semua Fakultas

Sumber: <https://colab.research.google.com/drive/1zcd0PmZ25u0NxAE-bEmdt-lrfvBi1yEo>



Gambar 2. Data Pengguna Gadget Semua Fakultas

Sumber: <https://colab.research.google.com/drive/1zcd0PmZ25u0NxAE-bEmdt-lrfvBi1yEo>

Gambar 2.1 Analisis Pengguna Gadget**Gambar 1.** Analisis Pengguna Gadget Semua Fakultas**Gambar 2.** Analisis Pengguna Gadget Semua Fakultas