

Pengaruh gadget terhadap prestasi belajar mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Prayogi Prasetyo

Program Studi Bahasa dan Sastra Arab, Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang

e-mail: 230301110072@student.uin-malang.ac.id

Kata Kunci:

gadget; pengaruh; pengaruh gadget; prestasi belajar; mahasiswa

Keywords:

gadget; impact; impact gadgets; learning achievement; student

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi dampak penggunaan gawai pada prestasi belajar mahasiswa yang cenderung kecanduan. Dengan demikian, tujuan utama penelitian ini adalah untuk memahami oleh adanya sebagian mahasiswa yang kecanduan gawai sehingga dapat mempengaruhi kinerja akademik mahasiswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode penelitian kuantitatif melalui pengumpulan data. Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa gadget dalam lingkup mahasiswa. Penggunaan perangkat elektronik memiliki efek baik dan buruk pada pencapaian akademis. Salah satu

dampak positifnya adalah bahwa mahasiswa memanfaatkan perangkat tersebut tersebut sebagai alat pembelajaran. Namun, dampak negatifnya termasuk perubahan kepribadian mahasiswa menjadi kurang aktif secara sosial secara langsung, kecanduan perangkat, dan kurangnya motivasi dalam belajar. Dampak buruk ini cenderung lebih dominan daripada dampak positif. Berdasarkan penelitian, penggunaan perangkat tersebut diyakini menyebabkan penurunan prestasi belajar. Studi ini menjadi cermin bagi mahasiswa agar memanfaatkan perangkat elektronik untuk tujuan-tujuan penting dalam pembelajaran guna meningkatkan pencapaian akademis

ABSTRACT

The This research aims to investigate the impact of using gadgets on the learning achievement of students who tend to be addicted. Thus, the main aim of this research is to understand how some students are addicted to devices, which can affect students' academic performance. The method used in this research is a quantitative research method through data collection. The results of this research conclude that gadgets are within the scope of students. The use of electronic devices has both good and bad effects on academic achievement. One of the positive impacts is that students use these devices as learning tools. However, the negative impacts include changes in students' personalities, becoming less socially active, device addiction, and lack of motivation in studying. These bad impacts tend to be more dominant than the positive impacts. Based on research, the use of these devices is believed to cause a decrease in learning achievement. This study is a reflection for students to utilize electronic devices for important purposes in learning to increase academic achievement

Pendahuluan

Menurut Widiawati & Sugiman dalam Hidayat & Junianto (2017) gawai adalah sebuah perangkat elektronik yang memiliki berbagai ikon aplikasi yang menawarkan beragam layanan seperti informasi, jejaring sosial, permainan, serta sarana bagi



This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](#) license.

Copyright © 2024 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

pengguna untuk mengekspresikan kreativitas terdapat ikon aplikasi yang menyajikan beberapa hal seperti informasi, jaringan sosial, permainan hiburan, wadah untuk pengguna untuk menuangkan kreativitas. Fenomena ini bermula dari industri 4.0 yang memperkenalkan teknologi canggih dengan tujuan mempermudah individu dalam menyelesaikan berbagai tugas, mulai dari hal-hal informatif, politik, sosial, hiburan, dan lainnya yang dapat diakses dengan mudah melalui perangkat tersebut. Pengguna gawai tidak terbatas pada kelompok usia tertentu, melainkan mencakup berbagai kalangan mulai dari balita, anak-anak, remaja, dan dewasa yang menggunakan perangkat ini sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka masing-masing.

Mahasiswa sering menggunakan handphone sebagai alat yang penting, namun perlu diingat bahwa penggunaan harus cerdas. Di era teknologi yang begitu maju seperti sekarang ini, handphone bisa menjadi sumber distraksi yang besar dengan adanya beragam aplikasi dan media sosial yang sangat populer. Sebagai alat yang seharusnya digunakan untuk hal-hal yang tidak produktif seperti hiburan sosial dan bermain game. Oleh karena itu, penting bagi kita untuk menggunakan handphone secara bijak agar tidak terjebak dalam pola penggunaan yang tidak produktif tersebut.

Kemunculan teknologi seperti gadget dan ponsel dapat menghasilkan beragam manfaat positif ketika dimanfaatkan dengan bijak dan tidak disalahgunakan. Namun, penggunaannya perlu dibatasi dan tetap dalam pengawasan orang tua untuk memastikan anak-anak menggunakan teknologi tersebut dengan tepat

Prosedur penelitian dimulai dengan menemukan masalah, yaitu adanya Tindakan penyalah gunakan gadget secara berlebihan. Kemudian peneliti merumuskan masalah yang menjadi fokus penelitian. Fokus penelitian ini ada dua, yaitu bentuk-bentuk penyalah gunakan gadget yang terjadi pada mahasiswa dan dampaknya terhadap prestasi belajar. Selanjutnya dilakukan penelitian, pengumpulan data, pengolahan data, dan penarikan kesimpulan.

Data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer adalah data dalam bentuk verbal atau kata-kata yang diucapkan secara lisan, geraggerik, atau perilaku yang dilakukan oleh subjek yang dapat dipercaya, yang diperoleh melalui wawancara dan observasi. Data sekunder, diperoleh secara tidak langsung oleh peneliti dari jurnal, buku, dan penelitian terdahulu.

Bahwa teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif adalah observasi, dan wawancara. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, dan observasi. Wawancara digunakan untuk mendapatkan data spesifik seperti proses kegiatan belajar mengajar, dan kemampuan dalam penggunaan gadget selama pembelajaran. Menyatakan bahwa observasi adalah strategi pengumpulan data melalui pengamatan selama kegiatan berlangsung. Observasi ini menggunakan pengamatan biasa dengan instrumen berupa lembar observasi.

Pembahasan

Untuk meningkatkan kualitas kecerdasan intelektual manusia di sektor pendidikan secara lebih khusus, berbagai langkah dapat diambil, seperti menyediakan perangkat dan infrastruktur yang memadai. Seiring dengan perkembangan teknologi, gadget telah

menjadi sarana yang sangat potensial bagi mahasiswa untuk mendapatkan pengetahuan dan informasi yang lebih luas

Di sisi lain, banyak mahasiswa terlihat kurang memusatkan perhatian pada pelajaran dan lebih tertarik pada kegiatan di gadget mereka. Mereka mungkin terlibat dalam berbagai aktivitas seperti berinteraksi dengan teman melalui media sosial, bermain game online, atau mendengarkan musik dengan menggunakan headset saat proses pembelajaran berlangsung. Bahkan ketika materi sedang disampaikan oleh dosen, beberapa mahasiswa cenderung tidak memperhatikan dan lebih memilih untuk terlibat dengan gadget mereka. Fenomena ini mencerminkan perilaku mahasiswa yang terlalu bergantung pada penggunaan gadget.

Namun, dampak penggunaan gadget yang berlebihan ini menimbulkan pro dan kontra terhadap kelancaran proses pembelajaran mahasiswa. Penggunaan yang berlebihan dapat mengganggu akademik dan meredupkan minat belajar mereka. Mahasiswa masa kini tidak hanya memanfaatkan gadget sebagai sumber informasi, melainkan juga sebagai alat pembelajaran. Namun, kemampuan mereka untuk fokus belajar seringkali terganggu karena mudahnya teralihkan perhatian hanya dengan sekali menyentuh layar untuk kembali dan membuka notifikasi aplikasi lain.

Solusi untuk mengatasi dampak negatif penggunaan gadget terhadap prestasi belajar mahasiswa meliputi pengaturan waktu yang lebih baik dengan mengurangi penggunaan gadget hanya untuk hiburan semata, meningkatkan pemanfaatan gadget sebagai alat pembelajaran, dan aktif mengembangkan diri untuk meningkatkan prestasi akademis demi masa depan yang lebih cerah.

Dampak gadget terhadap prestasi belajar mahasiswa

Menurut Nurfajar & Darmawin dalam Munawwir (2024) Penggunaan gadget yang berlebihan oleh siswa dapat menimbulkan masalah pada proses belajar. Jika gadget terlalu sering digunakan, penggunaan gadget mengganggu keterampilan interpersonal anak. Siswa akan mendapatkan hasil belajar yang maksimal apabila memiliki kesungguhan dalam belajarnya.

Mahasiswa menggunakan gadget karena teknologi telah meraih kebutuhan di berbagai bidang terutama pendidikan, di era globalisasi ini. Gadget memiliki banyak manfaat, salah satunya sebagai sarana untuk mendapatkan informasi secara instan dan efisien. Selain itu, gadget juga menjadi sarana hiburan dan pembelajaran bagi mahasiswa dalam mengakses materi kuliah.

Berdasarkan informasi yang didapat, penggunaan gadget oleh mahasiswa memiliki efek baik dan buruk terhadap kinerja belajar mereka. Sisi positifnya adalah bahwa mahasiswa memanfaatkan gadget sebagai alat pembelajaran, termasuk untuk menyelesaikan tugas, mencari materi, dan mendapatkan informasi. Namun, ada dampak negatifnya juga, seperti perubahan kepribadian menjadi kurang aktif dalam interaksi sosial langsung, ketergantungan, dan kurangnya motivasi untuk belajar.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penggunaan gadget oleh mahasiswa cenderung lebih mengarah ke dampak negatif. Ini terlihat dari temuan kuesioner yang menunjukkan bahwa mahasiswa sering menggunakan gadget untuk bermain atau

hiburan daripada untuk keperluan belajar. Fenomena ini disebabkan oleh adanya fitur aplikasi yang lebih menghibur daripada aplikasi pembelajaran yang dianggap membosankan, serta penggunaan gadget yang berlebihan.

Kesimpulan dan Saran

Tingkatan pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar mahasiswa. Bedasarkan hasil responden, gadget dinyatakan termasuk pengaruh negatif dalam belajar jika salah dalam memanfaatkan. Diperlukan dorongan untuk belajar sebagai solusi terhadap kecanduan penggunaan gadget yang berlebihan, yang berdampak pada penurunan tingkat prestasi belajar mahasiswa. dapat mengatasi masalah ini dengan memanfaatkan gadget untuk kegiatan yang lebih penting, seperti sebagai alat pembelajaran yang dapat meningkatkan pencapaian akademis mereka, asalkan digunakan dengan bijak.

Penggunaan gadget perlu dibatasi karena dampak yang diberikan tidak hanya dampak positif saja, tetapi berdampak negatif juga jika tidak sesuai dengan porsinya dalam menggunakan gadget.

Bagi dosen lebih memperhatikan lagi perkembangan belajar mahasiswanya yang mana hal tersebut berpengaruh juga dalam hasil belajar. Selain itu pengajar juga harus lebih kreatif dalam membawakan pembelajaran dengan memahami jenis-jenis metode pembelajaran. Kepada mahasiswa untuk dapat menggunakan gadget sesuai porsinya dan dapat meningkatkan semangat dalam pembelajaran di kelas agar memiliki hasil prestasi belajar yang baik. Kepada peneliti lain yang akan melanjutkan hasil penelitian imi, dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai bahan informasi dan perbandingan untuk memperoleh hasil penelitian yang baik.

Daftar Pustaka

- Hidayat, A.R., Junianto, E. (2017). Pengaruh gadget terhadap prestasi siswa SMK Yayasan Islam Tasikmalaya dengan metode TAM. *Jurnal informatika*, 4(2), 163-173.
<https://doi.org/10.31294/ji.v4i2.2096>
- Khalid, M. R. (2021). pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar (Survei pada mahasiswa administrasi publik angkatan 2018 Universitas Nasional).
<https://doi.org/10.31219/osf.io/s4mzd>
- Munawwir., Faizah, R. M., Rifáh, S. N., Basyiroh, L. A., Safitri, N. J., Maharani, A. P., & Ramadhany, A. W. (2024). Pengaruh penggunaan gadget dan kedisiplinan siswa terhadap prestasi belajar PAI kelas V SDN Kutisari II Surabaya. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 4(2), 63-70.
- Octavianus, & Weismann, I. T. (2021). Pengaruh penggunaan handphone terhadap prestasi belajar mahasiswa Sekolah Tinggi Filsafat Jaffray Makassar.
<https://doi.org/10.31219/osf.io/jxrc9>
- Widiawati, I., Sugiman, H., & Edy. (2014). Pengaruh penggunaan gadget terhadap daya kembang anak. Jakarta: Universitas Budi Luhur.