

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MOTIVASI BELAJAR BAGI MAHASISWA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA ITN MALANG

Subianto Surya Ardyansyah

Program Studi Teknik Industri S.1, Institut Teknologi Nasional Malang

Email : Suryaardiansyah512@gmail.com

Abstraks, Penelitian ini bertujuan untuk menguji dan menganalisis pengaruh penggunaan smartphone, laptop, dan proyektor terhadap motivasi belajar mahasiswa Program Studi Teknik Informatika S-1 ITN Malang. Variabel gadget dengan sub variabel seperti smartphone, laptop, dan proyektor merupakan media atau pun piranti yang dapat digunakan mahasiswa untuk motivasi belajar dalam mengikuti perkuliahan. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner pada 100 mahasiswa Program Studi Teknik Informatika S-1 Angkatan 2015 ITN Malang. Analisis data pada penelitian ini menggunakan SPSS versi 25. Pengolahan data yang digunakan meliputi uji validitas, uji reliabilitas, uji regresi linier berganda, uji F, dan uji T. Hasil analisis menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan smartphone, laptop, dan proyektor terhadap motivasi belajar mahasiswa mempunyai pengaruh dan dapat dijelaskan dengan hasil 0,806 (80,6%), dan sisanya di pengaruhi oleh indikator lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini. Dapat juga diketahui variabel yang paling dominan penggunaan smartphone dengan tingkat signifikan 0,000 dan R square 0,786 (78,6%).

Kata Kunci : *Smartphone, Laptop, Proyektor, Motivasi Belajar.*

PENDAHULUAN

Gadget adalah suatu peranti atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya dan diperuntukkan membantu pekerjaan manusia. Gadget juga merupakan alat elektronik yang memiliki pembaharuan dari hari ke hari dan merupakan sebuah obyek (alat atau barang elektronik) teknologi yang memiliki fungsi khusus (Iswidharmanjaya, 2014). Bahkan gadget sudah merambah ke dunia pendidikan salah satunya merambah ke kalangan mahasiswa. Hampir semua mahasiswa mengerti dan mempunyai gadget. Gadget memiliki beberapa manfaat terutama di kalangan mahasiswa, salah satunya contohnya seperti e-mail. E-mail yang ada di fitur smartphone dan laptop adalah salah satu

fasilitas yang sering di gunakan terutama oleh mahasiswa. Adanya gadget dapat memudahkan mahasiswa dalam kirim dan terima tugas perkuliahan. Selain itu, kelebihan gadget bagi mahasiswa dapat memudahkan mahasiswa dalam mengerjakan, mengumpulkan, dan mencari bahan referensi perkuliahan. Mahasiswa dengan gadget adalah satu kesatuan yang tak bisa di pisahkan dan merupakan suatu tuntutan kebutuhan. Menggunakan gadget lebih memudahkan mahasiswa dalam menjalankan segala aktifitas perkuliahannya selain berfungsi sebagai alat komunikasi ke sesama teman ataupun orang lain. Tidak dipungkiri lagi, di dalam ruang kelas pada saat perkuliahan berjalan, mahasiswa dapat dengan bebas menggunakan gadgetnya masing-masing. Dapat diduga bahwa gadget dapat berpengaruh terhadap mahasiswa dalam mengikuti

perkuliahan. Ketergantungan mahasiswa memang dapat di nilai positif dan negatif, tergantung dari sisi mana kita melihatnya. Semuanya kembali lagi ke individu masing-masing, bagaimana dia dapat memanfaatkan gadget secara baik dan benar.

Dalam penggunaan gadget tersebut bagi mahasiswa merupakan suatu tantangan, karena penggunaan benda ini bisa mengakibatkan kemalasan belajar, sehingga mahasiswa kecanduan untuk selalu menggunakan gadget dan lupa akan kewajibannya dalam belajar. Namun, ada juga yang malah berdampak positif adanya gadget tersebut, karena digunakan untuk hal yang bermanfaat, seperti browsing untuk menambah wawasan dan mencari informasi. Selain manfaat tersebut, gadget pun juga bisa menjadi penyemangat mahasiswa untuk belajar. Kenapa bisa seperti itu? Karena mungkin seorang siswa yang chattingan atau berkomunikasi dengan orang – orang terdekatnya yang bisa membuatnya semangat untuk belajar. Walaupun itu merupakan minoritas dikalangan mahasiswa.

Adapun gadget yang ada dan digunakan di dalam ruang perkuliahan yang mempunyai pengaruh pada mahasiswa. Ada smartphone, laptop, ataupun proyektor yang sering dijumpai di ruang perkuliahan dan digunakan dalam pengajaran perkuliahan (Iswidharmanjaya, 2014).

Tabel 1. Presepsi mahasiswa teknik informatika S-1 angkatan 2015 tentang penggunaan gadget di dalam perkuliahan dengan menggunakan survei.

Gadget	Persepsi Mahasiswa				
	Sangat Baik	Baik	Cukup Baik	Kurang Baik	Sangat Tidak Baik
Smartphone	✓				
Laptop		✓			
Proyektor		✓			

Sumber : Mahasiswa Teknik Informatika S-1 ITN 2 Malang Angkatan 2015

Berdasarkan tabel di atas, di dapat data kualitatif dari presepsi mahasiswa Teknik Informatika S-1 ITN 2 Malang Angkatan 2015 tentang penggunaan gadget yaitu sangat baik untuk smartphone berjumlah 50 mahasiswa, baik untuk laptop berjumlah 30 mahasiswa, dan baik untuk proyektor berjumlah 20 mahasiswa

METODE

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan mendapatkan data valid. Uji validitas dilakukan dengan cara menguji jawaban kuesioner ke dalam Software SPSS, dengan membandingkan nilai r hitung dengan r tabel untuk tingkat signifikan 5%, jika r hitung > r tabel maka pertanyaan valid, demikian sebaliknya.

Uji reliabilitas merupakan alat ukur untuk mengukur suatu kuesioner merupakan indikator dari variable. Suatu variable dikatakan reliable jika memberikan nilai R alpha > 0,6, demikian sebaliknya. Sugiyono, (2014)

Dalam penelitian ini, uji hipotesis digunakan untuk mengetahui tingkat signifikan pengaruh variabel-variabel bebas secara bersama-sama terhadap variabel terikat

- Smartphone terhadap motivasi belajar

Ho: Penggunaan smartphone mempunyai pengaruh yang tidak signifikan terhadap variabel motivasi belajar.

Ha : Penggunaan smartphone mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel motivasi belajar.

- Laptop terhadap motivasi belajar

Ho : Penggunaan laptop mempunyai pengaruh yang tidak signifikan terhadap variabel motivasi belajar.

Ha : Penggunaan laptop mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel motivasi belajar.

- Proyektor terhadap motivasi belajar

Ho : Penggunaan proyektor mempunyai pengaruh yang tidak signifikan terhadap variabel motivasi belajar.

Ha : Penggunaan proyektor mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel motivasi belajar.

Dasar pengambilan keputusannya (Sugiyono, 2014) adalah dengan menggunakan angka probabilitas signifikansi, yaitu :

- Apabila probabilitas signifikan $>0,05$, maka Ho diterima dan Ha ditolak.
- Apabila probabilitas signifikan $<0,05$, maka Ho ditolak dan Ha diterima.

Regresi Linier Berganda (R^2) bertujuan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan variabel bebas dalam menerangkan variasi variabel terikat yaitu motivasi belajar. Nilai koefisien determinasi adalah antara nol (0) sampai satu (1). Nilai (R^2) yang kecil berarti kemampuan variabel-variabel independen dalam menjelaskan variasi variabel dependen amat terbatas. Nilai yang mendekati satu berarti variabel-variabel independen memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi variabel dependen (Sugiyono 2014). Jumlah variabel satu sampai dua menggunakan nilai R^2 dan variabel lebih dari dua menggunakan Adjusted R^2 , berikut rumus koefisien determinasi :

$$KD = R^2 \times 100\%$$

Keterangan :

KD = Koefisien determinasi

R = Koefisien korelasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 2. Hasil Uji T

Uraian	Koefisien B	Standart Error	Sign.
(Constant)	2.890	.970	.004
Penggunaan Smartphone (b1)	1.101	.189	.000
Penggunaan Laptop (b2)	.158	.051	.003
Penggunaan Proyektor (b3)	-.127	.194	.514

a. Variabel Dependen: Motivasi Belajar

Berikut Hasil Uji T

- **Uji Hipotesis 1 (H1)**

Dari tabel 2 dapat dilihat dengan tingkat signifikan $0,000 < 0,05$ yang berarti bahwa hipotesis dalam penelitian ini Ho di tolak dan Ha diterima. Dapat diartikan bahwa “Smartphone mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar”

- **Uji Hipotesis 2 (H2)**

Dari tabel 2 dapat dilihat tingkat signifikan $0,003 < 0,05$ yang berarti bahwa hipotesis dalam penelitian ini Ho ditolak dan Ha diterima Dengan demikian dapat diartikan bahwa “Laptop mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar”

- **Uji Hipotesis 3 (H3)**

Dari tabel 2 dapat dilihat tingkat signifikan $0,514 > 0,05$ yang berarti bahwa hipotesis dalam penelitian ini Ho diterima dan Ha ditolak. Dapat diartikan bahwa “Proyektor mempunyai pengaruh tidak signifikan terhadap motivasi belajar”

Tabel 3 Hasil Uji F

Uraian	Sum of Squares	Df	Mean Square	Sign
Regression	298.127	3	98.376	.000
Residual	71.583	96	.746	
Total	369.710	99		

a. Variabel Dependen: Motivasi Belajar

b. Prediktor: (Constant), Proyektor, Laptop, Smartphone

Berikut Hasil Uji F

Pengujian pengaruh variabel bebas secara bersama-sama terhadap variabel terikatnya dilakukan dengan menggunakan uji F. Hasil analisis pada tabel 3 diperoleh dengan tingkat signifikan sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti modelnya sesuai dengan datanya menyatakan bahwa secara simultan smartphone (X1), laptop (X2), proyektor (X3) mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar.

Tabel 4 Hasil Regresi Linier Berganda (R^2)

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.898	.806	.800	.864

a. Prediktor: (Constant), Proyektor, Laptop, Smartphone

Berikut Hasil Regresi Linier Berganda (R^2)

Angka R square sebesar 0,806. Hal ini berarti 80,6% variasi variabel motivasi belajar dapat dijelaskan oleh variabel gadget dengan sub variabel smartphone, laptop dan proyektor. Sedangkan 19,4% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak termasuk di penelitian ini.

Tabel 5 Hasil (R^2X^1)

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.887	.786	.784	.898

Predictors: (Constant), Penggunaan smartphone

Berikut Hasil (R^2X^1)

Angka R square sebesar 0,786. Hal ini berarti 78,6% variasi variabel motivasi belajar dapat dijelaskan oleh penggunaan smartphone. Sedangkan 21,4% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak termasuk di penelitian ini.

Tabel 6 Hasil (R^2X^2)

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.856	.732	.730	1.005

a. Predictors: (Constant), Penggunaan laptop

Berikut Hasil (R^2X^2)

Angka R square sebesar 0,732. Hal ini berarti 73,2% variasi variabel motivasi belajar

dapat dijelaskan oleh penggunaan laptop. Sedangkan 26,8% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak termasuk di penelitian ini.

Tabel 7 Hasil (R^2X^3)

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.848	.719	.716	1.030

a. Predictors: (Constant), Penggunaan proyektor

Berikut Hasil (R^2X^3)

Angka R square sebesar 0,719. Hal ini berarti 71,9% variasi variabel motivasi belajar dapat dijelaskan oleh penggunaan proyektor. Sedangkan 20,1% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak termasuk di penelitian ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menunjukkan terdapat adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan gadget (smartphone, laptop dan proyektor) terhadap motivasi belajar mahasiswa dengan tingkat signifikan 0,000 dan nilai R square 0,806 (80,6%). Untuk uji parsial didapatkan penggunaan smartphone (X1) dengan tingkat signifikan 0,000 dan nilai R square 0,786 (78,6%), penggunaan laptop (X2) dengan tingkat signifikan 0,003 dan nilai R square 0,732 (73,2%) dan untuk penggunaan proyektor (X3) dengan tingkat signifikan 0,514 dan nilai R square 0,719 (71,9%). Penggunaan smartphone (X1) paling berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa dengan tingkat signifikan 0,000 dan nilai R square 0,786 (78,6%).

SARAN

1. Bagi Mahasiswa

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti pada bab sebelumnya terdapat hasil penggunaan laptop berpengaruh terhadap motivasi belajar. Bila para mahasiswa ingin meningkatkan motivasi belajar akan lebih baik jika mulai membatasi penggunaan smartphone dengan menggunakan smartphone diluar jam belajar. Apabila

smartphone dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan belajar seperti mencari materi pelajaran akan lebih baik jika fokus penggunaan smartphone tetap kepada mencari materi pelajaran dan tidak mengalihkan fokus tersebut dengan membuka aplikasi sosial media ataupun aplikasi lainnya.

2. Bagi peneliti selanjutnya

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyanto, 2015. Dampak Penggunaan Ponsel Terhadap Motivasi Belajar Siswa (Studi Kasus di SMA Diponegoro Tulungagung). Universitas Sananta Dharma Yogyakarta
- Bayu Firdaus, 2015. Dampak Penggunaan *Smartphone* Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Jurusan Sosiologi Agama, Fakultas Ushuluddin Dan Pemikiran Islam. Universitas Islam Negeri Sunan Kali Jaga Yogyakarta.
- Beauty Manumpil, Yudi Ismanto dan Franly Onibala, 2015. Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado. Jurnal Keperawatan, Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi, Vol 3, No 2.
- Chusna Oktia Rohmah, 2017. Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Xi Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Smk Muhammadiyah 2 Yogyakarta
- Gardenia Augusta, 2018. Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Melalui Motivasi Belajar. Program Studi Pendidikan Ekonomi Bidang Keahlian Khusus Pendidikan Akuntansi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sananta Dharma Yogyakarta.
- Musdalifah dan Novita Indriani, 2017. Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Politeknik Negeri Samarinda. Politeknik Negeri Samarinda.
- Sharen Gifary dan Iis Kurnia N, 2015. Intensitas Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perilaku Komunikasi Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom.
- Tria Puspita Sari dan Amy Asma Mitsalia, 2016. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di TKIT Al Mukmin. Prodi DIII Kebidanan Stikes PKU Muhammadiyah Surakarta, Vol 13, No 2.
- Viona Velika, 2015. Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Penggunaan Gadget Bijaksana Pada Anak Usia 3-5 Tahun Di Surabaya. Prodi Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra Surabaya.

