



HUBUNGAN ADIKSI GADGET DENGAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA

Riskiana*, Wasis Eko Kurniawan, Madyo Maryoto

Fakultas Kesehatan, Universitas Harapan Bangsa Jl. Raden Patah No.100, Kedunglongsir, Ledug, Kembaran, Banyumas, Jawa Tengah 53182, Indonesia

*Riskiwonten0309@gmail.com

ABSTRAK

Perangkat elektronik telah masuk ke dunia pendidikan, salah satunya adalah gadget, mahasiswa dan gadget telah menjadi satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Gadget dapat memengaruhi motivasi belajar mahasiswa karena hampir semua mahasiswa memilikinya. Menentukan hubungan antara adiksi gadget dengan motivasi belajar mahasiswa Universitas Harapan Negara. Penelitian dirancang dengan survei deskriptif menggunakan pendekatan cross-sectional. Studi ini melibatkan 338 siswa diambil sampel secara accidental sampling. Penelitian ini mengumpulkan data menggunakan instrumen kuesioner yang telah digunakan oleh peneliti sebelumnya. Uji chi-square digunakan untuk menganalisis data. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji chi square hasil penelitian, nilai p value 0,000, merupakan nilai yang lebih kecil dari (0,05). Ada hubungan antara adiksi gadget dengan motivasi belajar mahasiswa Universitas Harapan Bangsa.

Kata kunci: adiksi gadget; motivasi belajar; mahasiswa

CORRELATION OF GADGET ADDICTION WITH STUDENTS' LEARNING MOTIVATION

ABSTRACT

Electronic devices have entered in education, one of which is gadgets, students and gadgets have become an inseparable unit. Gadgets can affect student learning motivation because almost all students have them. To determine the relationship between gadget addiction and the learning motivation of Harapan Negara University students. The study was designed using a descriptive survey using a cross-sectional approach. This study students were sampled by accidental sampling. This study collected data using a questionnaire instrument that had been used by previous researchers. The chi-square test was used to analyze the data. Based on the results of data analysis using the chi square test, the p value of 0.000 is a value less than 0.05. In conclusion, there is a relationship between gadget addiction and the learning motivation of Harapan Bangsa University students.

Keywords: gadget addiction; learning motivation; student

PENDAHULUAN

Motivasi dan belajar adalah satu sama lain. Kata "motivasi" berasal dari kata "motif", yang berarti "pendorong". Motivasi didefinisikan sebagai dorongan yang menyadari seseorang untuk melakukan sesuatu. belajar adalah proses mental di mana seseorang memperoleh penguasaan kognitif, afektif, dan psikomotorik melalui interaksi antara seseorang dan lingkungannya. Ini didefinisikan dengan menunjukkan perubahan perilaku yang mungkin terjadi sebagai hasil dari pengalaman, yang menghasilkan perubahan pengetahuan, sikap, dan psikomotorik yang positif (Elisa et al., 2022). Faktor yang mendorong dan mengarahkan proses belajar seseorang dikenal sebagai motivasi belajar. Pengarah bertanggung jawab atas proses pendidikan, dan pendorong adalah orang yang melakukan upaya atau kekuatan untuk memungkinkan proses tersebut terjadi. Jadi, motivasi belajar adalah keinginan alami seseorang untuk belajar sesuatu yang baru. Selain faktor internal, ada faktor eksternal yang

dapat mempengaruhi keinginan seseorang untuk belajar. Lingkungan paling dekat seseorang dapat mempengaruhi motivasinya untuk belajar (Pritandhari, 2018)

Tempat belajar, kondisi fisik peserta didik, kecerdasan peserta didik, sarana dan prasarana, dan waktu pembelajaran adalah komponen lain yang memengaruhi keinginan siswa untuk belajar. Pada era yang semakin canggih ini, banyak sarana dan prasarana yang berkembang, termasuk teknologi. Gadget, yang sangat penting dalam kehidupan manusia, adalah hasil dari kemajuan teknologi (Hair & Ernawati, 2022). Istilah bahasa Inggris "gadget" mengacu pada sebuah perangkat mekanis atau sebuah alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi. Gadget ialah fitur atau instrumen yang memberikan sesuatu yang baru dan memiliki tujuan dan fungsi yang relevan serta memiliki fitur canggih yang memudahkan pengguna mencari informasi (Pritandhari, 2018). Menurut StockApps (2021) jumlah pengguna perangkat di seluruh dunia terus meningkat dari tahun ke tahun. Pada 2019, mereka mencapai 3,2 miliar pengguna naik 5,6% dari tahun sebelumnya dan diperkirakan akan mencapai 3,9 miliar pada tahun 2022.

Mahasiswa dan gadget telah menjadi bagian integral dari dunia pendidikan. Hampir semua siswa mengerti dan memiliki gadget. Mahasiswa dapat lebih mudah mengirim dan menerima tugas kuliah dengan menggunakan gadget ini. Perangkat ini juga membantu mahasiswa menyelesaikan semua tugas kuliah mereka. (Sari, 2018). Pengaruh penggunaan gadget lainnya adalah masalah psikologis. Dampak psikologis pada penggunaannya termasuk mengurangi interaksi dengan orang lain, malas untuk melakukan aktivitas keseharian, mengurangi waktu tidur atau istirahat, membangun sikap egosentris, meningkatkan konsumerisme, menurunkan konsentrasi, mengganggu perkembangan anak, menyebabkan penyakit mental, dan mengurangi sosialitas dengan orang-orang di sekitarnya (Kominfo, 2020). Menurut penelitian Pane et al., (2022) 71 siswa prodi Ners tingkat I-III di STIKes Santa Elisabeth Medan mengisi formulir Google. Hasil menunjukkan bahwa mayoritas responden lama menggunakan perangkat dengan intensitas tinggi, yaitu 46 orang (64,8%), dan minoritas responden lama menggunakan perangkat dengan intensitas sedang, yaitu 25 orang (35,2%).

Penulis melakukan survei awal yang dilakukan di Universitas Harapan Bangsa pada 23 Januari. Penulis melakukan wawancara dengan 20 mahasiswa dan menemukan bahwa semua mahasiswa menggunakan ponsel mereka. Namun, sebagian besar mahasiswa menggunakan ponsel mereka lebih dari 7 jam setiap hari, 6 mahasiswa menggunakan ponsel mereka antara 4 dan 7 jam setiap hari, dan satu mahasiswa menggunakan ponselnya kurang dari 3 jam setiap hari. Peneliti juga menemukan bahwa 12 dari 20 siswa sering melewatkan kegiatan yang sudah direncanakan. Tujuan dalam penelitian ini Untuk mengetahui hubungan antara adiksi gadget dengan motivasi belajar mahasiswa

METODE

Penelitian ini menggunakan metode survei deskriptif dengan pendekatan cross sectional. Penelitian ini telah lolos uji etik dengan nomor b.lppm- uhb/1925/06/2023. Penelitian ini dilakukan menggunakan accidental sampling mengumpulkan 338 siswa dalam penelitian ini. Data primer dan sekunder digunakan dalam metode pengumpulan data. Dalam penelitian ini, kuisisioner digunakan untuk mengukur komponen data yakni Smartphone Addiction Scale (SAS) dengan nilai validitas rentan dari 0,282 sampai 0,802 dan nilai reliabilitas nilai koefisien Cronbach Alpha 0,890. Kuisisioner Motivated Strategies For Learning Questionnaire (MSLQ) dengan nilai koefisien Cronbach's Alpha yakni 0,964 Penelitian ini menggunakan kuisisioner Smartphone Addiction Scale (SAS) yang pertama kali dibuat dan dikembangkan

oleh kwon et al. (2013). Selain itu, pengukuran motivasi belajar akan dilakukan dengan kuisioner motivated strategies for learning questionnaire (mslq) yang dibuat oleh pintrich, r. R., & deGroot, (1990). Instrumen Smartphone Addiction Scale (SAS) telah dikembangkan oleh kurniawan et al. (2016) Terdiri dari 33 item dan mendapatkan item yang valid sebanyak 21 item pertanyaan. Instrumen Motivated Strategies For Learning Questionnaire (MSLQ) yang dikembangkan oleh afifah, (2021) yang terdiri 72 item valid. Analisis menggunakan uji analisis statistik deskriptif, uji komparasi dan uji korelasi.

HASIL

Tabel 1.

Distribusi karakteristik responden jenis kelamin, program studi, fakultas, semester mahasiswa (n=338)

Karakteristik Responden	f	%
Jenis kelamin		
Laki-laki	81	24,0
Perempuan	257	76,0
Fakultas		
Kesehatan	302	89,3
Ilmu Sosial	25	7,4
Sains & Teknologi	11	3,3
Semester Semester		
4 (IV)	90	26,6
Semester 6 (VI)	109	32,2
Semester 8 (VIII)	139	41,1

Tabel 2.

Distribusi frekuensi intensitas adiksi gadget mahasiswa (n=338)

Penggunaan gadget	f	%
Tinggi	72	21,3
Sedang	259	76,6
Rendah	7	2,1

Tabel 3.

Distribusi frekuensi adiksi gadget berdasarkan distribusi karakteristik responden

Karakteristik responden	Adiksi gadget						Total	
	Tinggi		Sedang		Rendah		f	%
	f	%	f	%	f	%		
Jenis kelamin								
Laki-laki	21	29,2	57	22,0	3	42,9	81	24,0
Perempuan	51	70,8	202	78,0	4	57,1	257	76,0
Fakultas								
Kesehatan	67	93,1	229	88,4	6	85,7	302	89,3
Ilmu Sosial	3	4,2	22	8,5	0	0	25	7,4
Sains & Teknologi	2	2,8	8	3,1	1	14,3	11	3,3
Semester								
Semester 4 (IV)	34	47,2	56	21,6	0	0	90	26,6
Semester 6 (VI)	19	26,4	87	33,6	3	42,9	109	32,3
Semester 8 (VIII)	19	26,4	116	4,8	4	57,1	139	41,1

Tabel 4.
Distribusi frekuensi motivasi belajar mahasiswa (n=338)

Motivasi Belajar	f	%
Tinggi	199	58,9
Sedang	130	38,5
Rendah	9	2,6

Tabel 5.
Distribusi frekuensi motivasi belajar mahasiswa berdasarkan karakteristik responden (n=338)

Karakteristik responden	Motivasi Belajar						Total	
	Tingg		Sedang		Rendah		f	%
	f	%	f	%	f	%		
Jenis kelamin								
Laki-laki	47	23,6	30	23,1	4	44,4	81	24,0
Perempuan	152	76,4	100	76,9	5	76,0	257	76,0
Fakultas								
Kesehatan	182	91,5	114	87,7	6	66,7	302	89,3
Ilmu Sosial	13	6,5	10	7,7	2	22,2	25	7,4
Sains & Teknologi	4	2,0	6	4,6	1	11,1	11	3,3
Semester								
Semester 4 (IV)	60	30,2	29	22,3	1	11,1	90	26,6
Semester 6 (VI)	66	33,2	39	30,0	4	44,4	109	32,2
Semester 8 (VIII)	73	36,7	62	47,7	4	44,4	139	41,2

Tabel 6.
Tabulasi silang hubungan adiksi gadget dengan motivasi belajar (n=338)

Adiksi Gadget	Motivasi Belajar						Total		P value
	Tingg		Sedang		Rendah		f	%	
	f	%	f	%	f	%			
Tinggi	55	27.6	17	13.1	0	0	72	21.3	0,000
Sedang	141	70.9	111	85.4	7	77.8	259	76.6	
Rendah	3	1.5	2	1.5	2	22.2	7	2.1	

Berdasarkan tabel 4.1 didapatkan hasil bahwa jenis kelamin yang paling dominan yaitu jenis kelamin perempuan sebanyak 257 responden (76%). Pada karakteristik fakultas terbanyak yakni Fakultas Kesehatan sebanyak 302 responden (89,3%), selanjutnya jumlah responden dari semesternya dibagi menjadi 3 yaitu semester 4 berjumlah 90 responden (26,6%), semester 6 berjumlah 109 responden (32,2%), dan semester 8 berjumlah 139 responden (41,1%).

Berdasarkan data distribusi pada tabel 4.2 dapat kita ketahui kategori penggunaan gadget mahasiswa Universitas Harapan Bangsa sebagian besar dalam kategori sedang yang berjumlah 259 responden (76,6%). Berdasarkan tabel 4.3 menunjukkan bahwa sebagian besar adiksi gadget mahasiswa dalam kategori sedang merupakan responden dengan jenis kelamin perempuan sebanyak 202 responden (78,0%), Fakultas Kesehatan 229 responden (88,4%), semester 8 sebanyak 116 responden (44,8%). Berdasarkan tabel 4.4 menunjukkan sebagian besar responden memiliki motivasi belajar mahasiswa Universitas Harapan Bangsa dalam kategori tinggi yakni sebanyak 199 responden 58,9%. Selanjutnya motivasi belajar berdasarkan karakteristik responden dapat dilihat sebagai berikut. Berdasarkan tabel 4.5 menunjukkan bahwa yang menilai sebagian besar motivasi belajar dalam kategori tinggi merupakan responden dengan jenis kelamin perempuan sebanyak 152 responden (75,4%), Fakultas Kesehatan 182 responden (91,5%), semester 8 sebanyak 73 responden (36,7%).

Berdasarkan tabel 4.6 Tabulasi silang hubungan penggunaan gadget dengan motivasi belajar didapatkan hasil P value 0,000 ($p < 0,05$) dan sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima berarti ada hubungan antara adiksi gadget dengan motivasi belajar mahasiswa Universitas Harapan Bangsa.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden perempuan, sebanyak 257 responden (76,0%). Fakultas yang paling dominan adalah Fakultas Kesehatan, dengan 302 responden (89,3%), dan karakteristik semester 8 yang paling populer adalah 139 responden (41,1%). Dalam penelitian ini, sebagian besar responden dari Fakultas Kesehatan dan mayoritas berjenis kelamin perempuan. Hal ini disebabkan oleh stereotype sosial yang percaya bahwa perempuan lebih cenderung tertarik pada bidang kesehatan dibandingkan laki-laki. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa Universitas Harapan Bangsa menggunakan gadget dalam kategori sedang, yaitu 259 responden (76,6%), sejalan dengan penelitian Lestari et al (2022) yang menemukan bahwa sebagian besar responden menggunakan perangkat elektronik dalam kategori sedang, yaitu 54,0% dari 61 responden. Gadget saat ini bukan hanya alat untuk berkomunikasi dengan orang lain; mereka semakin canggih dan memiliki fitur yang membantu pengguna melakukan aktivitas sehari-hari. (Pritandhari, 2018).

Pada penelitian ini, mayoritas adiksi gadget perempuan sebanyak 202 responden, atau 78,0% berada dalam kategori sedang. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Mulyati & Frieda (2018), perempuan lebih tergantung pada perangkat elektronik dibandingkan laki-laki. Selain itu, perempuan lebih cenderung menyalahgunakan gadget atau smartphone mereka dan mengalami masalah dengan orang tua karena penggunaan yang berlebihan. Hasil menunjukkan bahwa perempuan menggunakan gadget lebih sering daripada laki-laki, karena perempuan dapat mempertahankan hubungan pribadi dengan orang-orang yang jauh. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Motivasi belajar mahasiswa Universitas Harapan Bangsa sebagian besar tinggi sebanyak 199 responden (58,9%), Sejalan dalam penelitian Tarbiyah et al., (2019) menyatakan bahwa motivasi belajar di Ma'had Al-Jami'ah IAIN Kendari sebagian besar responden 24 dengan kategori tinggi dengan presentase 60%. Setiap mahasiswa harus memiliki motivasi belajar yang tinggi, baik intrinsik maupun ekstrinsik, karena akan mendorong mereka untuk belajar dengan tekun, yang pada gilirannya akan menghasilkan prestasi akademik. (Aurora & Effendi, 2019).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa Universitas Harapan Bangsa masih memiliki motivasi belajar yang tinggi. Ini menunjukkan bahwa mahasiswa ingin belajar lebih banyak lagi dan mencapai hasil yang lebih baik. Ini karena harapan dan cita-cita yang ingin dicapai untuk mengurangi kegagalan di masa mendatang. Dari hasil analisis diketahui bahwa tiap semester memiliki tingkat motivasi yang berbeda beda, karena semakin lama seorang individu menuntut ilmu akan semakin terlihat pula tingkat motivasi mereka. Hal tersebut dapat dilihat dari segi nilai IP semester dari tahun ke tahun. Berdasarkan hasil uji chi square didapatkan hasil p value 0,000 ($p < 0,05$) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada hubungan antara adiksi gadget dengan motivasi belajar mahasiswa Universitas Harapan Bangsa.

Sejalan dengan penelitian Agustina & Priambodo (2021) yang sudah dilakukan menggunakan analisis pearson correlation mendapatkan hasil bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan motivasi belajar dengan perolehan angka sig. (2-tailed) sebesar 0,036. Walaupun besaran hubungan antara penggunaan gadget dengan motivasi

belajar masuk ke dalam kategori rendah/lemah, dengan melihat besaran dari koefisien korelasinya. Penelitian (Ardyansyah, 2019) juga mendukung terdapat adanya korelasi antara penggunaan gadget terhadap motivasi belajar mahasiswa dengan tingkat signifikan 0,000 dan nilai R square 0,806. Gadget memiliki dampak positif terhadap penggunaannya dalam bidang pendidikan seperti menvari ilmu pengetahuan kapanpun dan dimanapun sehingga dapat menambah wawasan. Intensitas dan pemanfaatan gadget memiliki dampak yang positif dalam motivasi belajar mahasiswa, selain untuk membaca materi dalam bentuk ppt word atau pdf mereka juga bisa mencari referensi referensi yang terbaru dan terkemuka serta lebih luas terkait dengan pembelajaran (Pritandhari, 2018). Berdasarkan analisis pada penelitian ini yakni terdapat hubungan antara adiksi gadget dengan motivasi belajar mahasiswa karena gadget memudahkan aktifitas mahasiswa baik dalam maupun luar perkuliahan seperti mengerjakan tugas dan berkomunikasi dengan temannya. Apabila gadget digunakan secara berlebihan akan menjadi tantangan bagi mahasiswa, hal tersebut dapat menyebabkan kemalasan dalam belajar sehingga mahasiswa lupa akan kewajibannya.

SIMPULAN

Sebagian besar responden berjenis kelamin perempuan sebanyak 257 responden (76%) Responden berdasarkan karakteristik Fakultas terbanyak yakni Fakultas Kesehatan sebanyak 302 responden (89,3%), selanjutnya jumlah responden dari semester 8 berjumlah 139 responden (41,1%). Sebagian besar responden memiliki intensitas penggunaan gadget kategori sedang sebanyak 259 responden (76,6%). Sebagian besar responden memiliki motivasi belajar yang tinggi sebanyak 199 responden (58,9%). Ada hubungan penggunaan gadget dengan motivasi belajar mahasiswa universitas harapan bangsa dengan p value 0,000 (<0,05)

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, M. N. (2021). Hubungan Motivasi Belajar dan Strategi Belajar dengan Hasil Ujian Akhir Blok (UAB) pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Skripsi.
- Agustina, N., & Priambodo, A. (2021). Pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa mengikuti pembelajaran pjok selama covid-19. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 09(01), 365–371.
- Ardyansyah, S. S. (2019). Pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar bagi mahasiswa Program Studi Teknik Informatika ITN Malang. *Jurnal Valtech*, 2(2), 160–165. <https://ejournal.itn.ac.id/index.php/valtech/article/view/1907>
- Aurora, A., & Effendi, H. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-learning terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di Universitas Negeri Padang. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 5(2), 11. <https://doi.org/10.24036/jtev.v5i2.105133>
- Elisa, D., Permana, S. C., & Ericson, C. (2022). tentang Motivasi Belajar Siswa di SMA Negeri Pandeglang Kota. 5(4), 134–138.
- Hair, A., & Ernawati, R. (2022). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Motivasi Belajar Anak Usia Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda. *Borneo Student Research (BSR)*, 3(2), 1607–1614.

<https://journals.umkt.ac.id/index.php/bsr/article/download/2698/1206>

- Kurniawan, I. G. Y., Rustika, I. M., & Aryani, L. N. A. (2016). Uji Validitas dan Reliabilitas Modifikasi Smartphone Addiction Scale Versi Bahasa Indonesia. *Medicina*, 47(3), 1–9. <https://ojs.unud.ac.id/index.php/medicina/article/view/60623/35061>
- Kwon, M., Kim, D. J., Cho, H., & Yang, S. (2013). The smartphone addiction scale: Development and validation of a short version for adolescents. *PLoS ONE*, 8(12), 1–7. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0083558>
- Lestari, D. K., Utami, R., & Yulis, Z. E. (2022). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Dan Bahasa Pada Anak Usia Pra Sekolah Di Kabupaten Jember.
- Mulyati, T., & Frieda, N. (2018). Kecanduan Smartphone Ditinjau Dari Kontrol Diri Dan Jenis Kelamin Pada Siswa SMA Mardasiswa Semarang. *Jurnal Empati*, 7(4), 152–161.
- Pane, J. P., Saragih, I. S., & Laoli, T. L. (2022). Hubungan lama penggunaan gadget dengan kejadian astenopia pada mahasiswa program studi ners. *Jurnal Penelitian Perawat Profesional*, 4(3), 947–954. <http://jurnal.globalhealthsciencegroup.com/index.php/JPPP>
- Pintrich, R. R., & DeGroot, E. V. (1990). Motivated Strategies for Learning Questionnaire *. 34–35.
- Pritandhari, M. (2018). Analisis Intensitas Penggunaan Gadget dan Pemanfaatan Internet Terhadap Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Mitro*, 6(1), 20–27.
- Sari, M. I. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mi Thoriqotussa'Adah Pujon Kabupaten Malang. *Skripsi*, 1–128. <http://etheses.uin-malang.ac.id/13392/1/14140053.pdf>
- StockApps. (2021). Jumlah Pengguna Ponsel di Dunia. *Kompas.Com*.
- Tarbiyah, F., Keguruan, I., No, S. Q., & Email, I. (2019). Hubungan Motivasi Belajar Dengan Prestasi Belajar Bahasa Arab Mahasiswa Bidikmisi. 12(1), 36–51.

