

DAMPAK PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA IKIP SILIWANGI

¹Asri Anggraeni Rahayu R, ²Anis Amalia, ³Sinta Nuri Handayani, ⁴Yeni Rostikawati

¹⁻⁴IKIP Siliwangi

¹asrianggraeni26@gmail.com, ²nisanisamalia@gmail.com, ³sintajow@gmail.com,
⁴yenrostikawati@gmail.com

Abstract

The use of gadget in society currently cannot be separated in daily live activity, especially for students. This electronic gadget gives and provides specific information that we need. Surely, this make student's ease to find matter about any subjects. The purpose of this research is to know how far is the effect to students of IKIP Siliwangi Bandung about their study result. This research is a descriptive qualitative research, so the effect of gadget to IKIP Siliwangi Bandung students are shown completely and detailed. The Instrument to take data was using online questionnaire that was distributed to whole IKIP Siliwangi Bandung students, with 41 respondents that fulfill five aspect on the questionnaire, use Guttman scale to analyze the data. From 41 respondent the results are; commonly gadget effect to students about 48,53%, study by gadget about 55,12%, study without gadget about 35,7%, the effect of gadget about their study result about 46,34%, and the effect of study without gadget about 46,95%. The result shown that gadget is giving effect about the way students study, but is not effecting the result of study.

Keywords: gadget, study result

Abstrak

Penggunaan gawai di masyarakat umum merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari, khususnya pada pelajar atau mahasiswa. Gawai ini berfungsi sebagai alat elektronik yang memberikan serta menyajikan informasi khususnya yang sedang kita butuhkan. Tentunya hal ini dapat memudahkan pelajar atau mahasiswa dalam mencari informasi terkait dengan pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui sejauh mana gawai mempengaruhi hasil belajar mahasiswa IKIP Siliwangi Bandung. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif sehingga penelitian ini dapat menggambarkan secara lengkap dan detail bagaimana pengaruh penggunaan gawai tersebut terhadap mahasiswa IKIP Siliwangi Bandung. Instrumen pengambilan data menggunakan angket secara online yang disebar ke seluruh mahasiswa IKIP Siliwangi Bandung dan menghasilkan 41 responden yang meliputi lima aspek dalam angket tersebut kemudian dianalisis menggunakan skala Guttman. Dari 41 responden, pengaruh gawai secara umum di dapatkan hasil (48,53%), pembelajaran menggunakan gawai diperoleh hasil (55,12%), pembelajaran tanpa menggunakan gawai diperoleh hasil (35,7%), lalu pengaruh gawai pada hasil belajar diperoleh (46,34%) dan yang terakhir pengaruh tanpa gawai pada hasil belajar diperoleh (46,95%). Hasil penelitian menunjukkan bahwa, gawai sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan seringnya mahasiswa yang menggunakan gawai saat proses pembelajaran tetapi hal tersebut tidak berpengaruh pada hasil pembelajaran.

Kata Kunci : Gawai, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Teknologi semakin berkembang dengan pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Saat ini teknologi semakin akrab dengan kita, bahkan sejak usia dini hingga dewasa. Teknologi muncul dengan berbagai macam jenis dan fitur yang semakin memudahkan kita dalam berinteraksi dan mencari informasi. Semakin berkembangnya zaman, maka berkembang pula proses

pendidikan, salah satu yang memudahkan pendidikan saat ini yaitu dengan adanya pendidikan berbasis virtual atau bisa diakses melalui teknologi. Sehingga saat ini mudah sekali untuk mencari dan menemukan informasi yang ingin kita ketahui melalui internet. Menurut Siahaan (2002, hlm. 785), mengatakan bahwa pemanfaatan kemajuan komputer dan internet akan semakin mendekatkan sumber informasi kepada guru dan peserta didik sehingga mereka memperoleh kemudahan mengakses informasi dari berbagai sumber. Salah satu fitur yang dapat digunakan dalam mengakses hal tersebut adalah gawai (bahasa Inggris: *gadget*).

Menurut Osland (Effendi, 2013, hlm. 2) mengemukakan bahwa *gadget* sendiri dapat berupa komputer atau laptop, tablet PC, dan juga telepon seluler atau *smartphone*. Penggunaan gawai saat ini sudah menjadi kebutuhan pribadi, gawai ini pun menjadi salah satu penunjang pencari informasi terkini atau sekedar mencari informasi ringan. Penggunaan gawai ini bisa berdampak negatif maupun positif. Salah satunya yang paling banyak menggunakan gawai untuk sumber informasi yaitu di kalangan mahasiswa, dari gawai inilah mereka dapat menemukan informasi-informasi yang belum mereka ketahui dan informasi yang hendak mereka cari.

Pembelajaran saat ini menuntut siswa agar mandiri, sehingga siswa mampu kreatif dan berkembang melalui alat bantu belajar yang saat ini banyak digunakan yaitu gawai. Menurut Abidin (2012, hlm. 3) mengatakan bahwa pembelajaran adalah proses yang secara kreatif menuntut pelajar melakukan sejumlah kegiatan sehingga pelajar benar-benar membangun pengetahuannya secara mandiri dan berkembang pula kreativitasnya. Tidak jarang kita melihat bahwa pembelajaran masa kini di dominasi oleh teknologi, dalam arti mencari informasi apapun melalui internet sebagai salah satu kemudahan dari dampak adanya globalisasi. Penggunaan gawai pada mahasiswa saat pembelajaran dapat mempengaruhi pada hasil belajar, baik berdampak positif maupun berdampak negatif. Menurut Sudjana (2011, hlm. 31) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki pelajar setelah menerima pengalaman belajarnya berupa ranah kognitif, afektif dan psikomotor maka dari itu dalam penggunaan gawai, pelajar memiliki pengalaman belajar yang mandiri dan gawai mempengaruhi hasil belajar baik negatif maupun positif. Menurut Sudjana (2011, hlm. 56-57) Hasil belajar yang dicapai siswa melalui proses pembelajaran yang optimal cenderung mewujudkan hasil yang bervariasi sebagai berikut:

1. Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar intrinsik pada diri siswa

2. Menambah keyakinan akan kemampuan dirinya
3. Hasil belajar yang dicapai bermakna bagi dirinya
4. Hasil belajar diperoleh siswa secara menyeluruh (*komprehensif*)
5. Kemampuan siswa untuk mengontrol/menilai dan mengendalikan dirinya terutama dalam menilai hasil yang dicapainya maupun menilai dan mengendalikan proses dan usaha belajarnya

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor kemampuan siswa dan faktor lingkungan. Menurut Slameto (2010, hlm.13), faktor-faktor tersebut secara global dapat diuraikan dalam dua bagian, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa. Yang termasuk kedalam faktor ini adalah;

1. Faktor jasmani, yaitu meliputi:
 - a) Faktor Kesehatan. Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya/bebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah, kurang bersemangat.
 - b) Cacat Tubuh. Yaitu sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh/badan.
2. Faktor psikologis, yaitu meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.
 - a) Intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan kedalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui/menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.
 - b) Perhatian menurut Gazali adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu pun semata-mata tertuju kepada suatu obyek (benda/hal) atau sekumpulan objek. Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa, maka timbullah kebosanan, sehingga ia tidak lagi suka belajar.
 - c) Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat besar pengaruhnyaterhadap belajar, karena bila bahan

pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya.

- d) Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesuai belajar dan berlatih. Jadi jelaslah bahwa bakat itu mempengaruhi belajar, jika bahan pelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik karena ia senang belajar dan pastilah selanjutnya ia lebih giat lagi dalam belajarnya itu.
 - e) Motif erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Di dalam menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat, sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motif itu sendiri sebagai daya penggerak/pendorongnya.
 - f) Kematangan adalah suatu tingkat atau fase dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru. Kematangan belum berarti anak dapat melaksanakan kegiatan secara terus menerus, untuk itu diperlukan latihan-latihan dan pelajaran.
 - g) Kesiapan adalah kesediaan untuk memberi response atau bereaksi. Kesediaan itu timbul dari dalam diri seseorang dan juga berhubungan dengan kematangan, karena kematangan berarti kesiapan untuk melaksanakan kecakapan. Kesiapan itu perlu diperhatikan dalam proses belajar, karena jika siswa belajar dan padanya sudah ada kesiapan, maka hasil belajarnya akan lebih baik.
3. Faktor kelelahan, yang meliputi kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.
- a. Faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa, yang termasuk kedalam faktor eksternal adalah:
 1. Faktor Keluarga Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.
 2. Faktor Sekolah, Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

3. Faktor Masyarakat, Masyarakat sangat berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadaannya siswa dalam masyarakat. Seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media yang juga berpengaruh terhadap positif dan negatifnya, pengaruh dari teman bergaul siswa dan kehidupan masyarakat disekitar siswa juga berpengaruh terhadap belajar siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan di atas, penggunaan gawai termasuk kedalam salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar, dan gawai juga dapat menimbulkan dampak negatif maupun positif dalam dunia pendidikan khususnya terhadap hasil belajar mahasiswa. Terkait dengan hal tersebut peneliti tertarik untuk meneliti masalah ini, yaitu dampak dari penggunaan gawai terhadap hasil belajar pada mahasiswa IKIP Siliwangi.

METODOLOGI

Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Menurut Sanjaya (2013, hlm. 47) metode deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan secara utuh dan mendalam tentang realitas sosial dan berbagai fenomena yang terjadi di masyarakat yang menjadi subjek penelitian sehingga tergambar ciri, karakter, sifat, dan model dari fenomena tersebut. Bentuk dari penelitian deskriptif kualitatif ini dapat kita lihat dari format pelaksanaan penelitian dalam bentuk studi kasus. Penelitian deskriptif studi kasus itu berusaha untuk memperoleh gambaran secara lengkap dan detail tentang kejadian dan fenomena tertentu pada suatu objek dan subjek yang memiliki kekhasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Setelah melakukan pengumpulan data melalui angket yang disebar secara online, kepada seluruh angkatan mahasiswa IKIP Siliwangi Bandung, diperoleh hasil yang terdiri dari 41 responden, dan angket tersebut meliputi lima aspek, hasil perolehan tertera dalam tabel.

Diperoleh hasil angket yang dipindahkan ke table distribusi frekuensi :

Tabel 1.1 Presentasi Hasil Responden Penggunaan Gawai Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa

Aspek	Item Pertanyaan	(%) Jawaban YA	(%) Jawaban TIDAK
Pemanfaatan gawai secara umum	P1	37	4
	P2	28	13
	P3	38	3
	P4	19	22
	P5	10	31
	P6	3	38
	P7	20	21
	P8	4	37
TOTAL		159	169
RATA-RATA		19,9	21,1
Proses belajar menggunakan gawai	P1	7	34
	P2	11	30
	P3	30	11
	P4	37	4
	P5	16	25
	P6	31	10
	P7	26	15
TOTAL		158	129
RATA-RATA		22.6	18.43
Proses Belajar tanpa menggunakan gawai	P1	10	31
	P2	27	14
	P3	25	16
	P4	7	34
	P5	12	29
	P6	7	34
TOTAL		88	158
RATA-RATA		14.66	26.33
Pengaruh gawai pada hasil belajar	P1	17	24
	P2	14	27
	P3	21	20
	P4	24	17
TOTAL		76	88
RATA-RATA		19	22
Pengaruh tanpa gawai pada hasil belajar	P1	26	15
	P2	26	15
	P3	19	22
	P4	6	35
TOTAL		77	87
RATA-RATA		19.25	21.75

Untuk mengetahui posisi persentase jawaban “YA” yang diperoleh dari angket maka dihitung terlebih dahulu kemudian ditempatkan dalam rentang skala persentasi sebagai berikut:

Nilai jawaban “YA”	:	1
Nilai jawaban “TIDAK”	:	0
Dikonversikan dalam persentase	:	
Jawaban “YA” : 1×100	:	100%
Jawaban “TIDAK” : 0×100	:	0% (sehingga tidak perlu dihitung)
Jawaban “YA” untuk Aspek 1 : $19,9 / 41 \times 100$:	48,53%
Jawaban “YA” untuk Aspek 2 : $22,6 / 41 \times 100$:	55,12%
Jawaban “YA” untuk Aspek 3 : $14,33 / 41 \times 100$:	35,7%
Jawaban “YA” untuk Aspek 4 : $19 / 41 \times 100$:	46,34%
Jawaban “YA” untuk Aspek 5 : $19,25 / 41 \times 100$:	46,95%

Pembahasan

Dari analisis skala guttman, titik pengaruh berada pada rentang 50%-100% yaitu, dalam aspek pertama yang berjudul pengaruh gawai secara umum diperoleh hasil 48,53%, hal ini menandakan bahwa gawai dalam kehidupan sehari-hari penggunaannya tidak secara berlebihan masih dalam taraf wajar. Berbeda dengan aspek kedua yang berjudul proses belajar menggunakan gawai diperoleh hasil 55,12% yang menandakan bahwa setiap responden tidak dapat lepas dari gawainya saat proses belajar berlangsung, karena gawai sangat berpengaruh terhadap proses pencarian informasi dalam pembelajaran. setiap responden lebih menyukai dan lebih mudah mencari informasi melalui gawai dibandingkan dengan membaca dari buku sumber atau sumber informasi lainnya seperti guru atau pendidik.

Aspek ketiga yang berjudul proses belajar tanpa menggunakan gawai diperoleh hasil 35,7%, hal ini menunjukkan bahwa responden tidak dapat terlepas dari penggunaan gawai dalam pembelajaran, hasil ini sangat mendukung aspek sebelumnya yaitu aspek dua, bahwa gawai sangat berpengaruh saat proses belajar mengajar. Aspek keempat yang berjudul pengaruh gawai pada hasil belajar diperoleh hasil 46,34% yang menandakan bahwa penggunaan gawai tidak terlalu berpengaruh terhadap hasil belajar responden, karena dalam mencari informasi melalui gawai, tidak akan memberikan hasil yang maksimal dan meningkatkan hasil belajar atau prestasi dibandingkan dengan membaca buku atau memperoleh informasi dari sumber lainnya. Aspek terakhir atau aspek kelima yang berjudul pengaruh tanpa gawai pada hasil belajar, diperoleh hasil 46,95% dengan hasil ini dapat terlihat bahwa hasil belajar tidak terpengaruh oleh penggunaan gawai, karena dalam aspek tersebut responden menyatakan

bahwa belajar menggunakan buku sumber atau sumber lainnya tetap tidak memiliki pengaruh yang maksimal terhadap pemerolehan informasi dan berdampak kepada hasil belajar.

Dengan demikian, dari kelima aspek tersebut dapat disimpulkan bahwa, gawai tidak terlalu berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa IKIP Siliwangi, tetapi gawai memiliki dampak negative terhadap pelaksanaan proses belajar mengajar, karena dalam aspek kedua responden tidak dapat terlepas dari gawainya, diluar dari kegiatan mencari informasi pembelajaran. Oleh sebab itu, hal ini dijadikan sebuah pengalihan konsentrasi pada saat proses belajar mengajar dirasa membosankan dan responden tidak dapat berkonsentrasi dengan baik. pengalihan konsentrasi dapat berupa, kegiatan memainkan media sosial, membalas pesan singkat ataupun mengambil gambar dengan swafoto dll.

Hasil belajar mahasiswa IKIP Siliwangi Bandung tidak memiliki peningkatan yang signifikan walaupun dengan adanya buku sumber ataupun mencari informasi melalui gawai. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mahasiswa tidak berpengaruh dengan ada atau tidaknya penggunaan gawai dalam proses pencarian informasi tetapi gawai sangat berpengaruh terhadap proses kegiatan belajar mengajar.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian pada bagian hasil dan pembahasan, selanjutnya dapat dirumuskan beberapa simpulan bahwa gawai adalah salah satu media elektronik dan sumber informasi yang sering digunakan oleh kalangan masyarakat sebagai teknologi yang memiliki tujuan dan fungsi praktis.. Gawai juga sangat berpengaruh terhadap proses belajar mengajar dan menjadi media yang mudah digunakan. Dampak adanya gawai ataupun tidak ada gawai tidak membuat adanya peningkatan pada hasil belajar

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2012). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Pendidikan Karakter. Bandung. Refika Adi Tama.
- Effendi, O, U. (2013). Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek. PT.Bandung Remaja Rosdakarya.
- Siahaan, S. (2002). Penelitian Penjajagan Tentang Kemungkinan Pemanfaatan Internet Untuk Pembelajaran di SLTA di Wilayah Jakarta dan Sekitarnya. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan. Halaman 784-808. Vol 8 Nomer 039.
- Sudjana, N. (2011) Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar, Bandung: Remaja Rosdakarya,
- Slameto. (2010). Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sanjaya, W. (2013). Penelitian Pendidikan, Jakarta: Prenada Media Group.