

Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Di Universitas Sains Cut Nyak Dhien

Ina Rahawa

Universitas Sains Cut Nyak Dhien Langsa

*Email: inarahawa@hmai.com**Nurhayati Ningsih**

Universitas Sains Cut Nyak Dhien Langsa

*Email: zahwaningsihay@gmail.com

Submid: 2024-07-26

Accepted: 2024-07-27

Published: 2024-07-30

ABSTRACT

The use of gadgets provides many benefits for its use, one of which is as a learning medium that can help the learning process for students. The positive and negative impacts that arise depend on how students use the gadget. If gadgets are used to support learning, they will help improve academic achievement, but if the tendency to use gadgets is more towards inappropriate use of learning activities, student learning achievement will also decrease. The aim of this study was to determine the use of gadgets on student academic achievement at Cut Nyak Dhien University of Science. Analytical research method with cross sectional design. The population in this study were all undergraduate students of the Nursing Study Program, Cut Nyak Dhien University. The sample in this study were 60 patients using the sampling technique, namely Proportional Stratified Random Sampling. The results showed that the majority of respondents were positive in using gadgets by 36 respondents (60%), academic achievement in the very satisfactory category by 42 respondents (70%). There is a relationship between the use of gadgets and student academic achievement at Cut Nyak Dhien Langsa University of Science with a p -value = 0.011 ($p < 0.05$). Researchers suggest that students do introspection on how to use gadgets in the right way, especially to find information about learning that can improve academic achievement and apply the use of gadgets in a more positive direction to increase academic achievement.

Keyword: Use of Gadgets, Academic Achievement

ABSTRAK

Penggunaan *gadget* banyak memberikan manfaat bagi penggunaannya, salah satunya sebagai media belajar yang dapat membantu proses pembelajaran bagi mahasiswa. Dampak positif dan negatif yang ditimbulkan tergantung bagaimana cara mahasiswa menggunakan *gadget* tersebut. Jika *gadget* digunakan untuk menunjang pembelajaran maka akan membantu meningkatkan prestasi akademik, namun jika kecenderungan penggunaan *gadget* lebih kepada penggunaan yang kurang tepat dengan kegiatan pembelajaran maka prestasi belajar mahasiswa juga semakin menurun. Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui penggunaan *gadget* terhadap prestasi akademik mahasiswa di Universitas Sains Cut Nyak Dhien. Metode penelitian analitik dengan desain *cross sectional*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa/i Prodi Keperawatan Program Sarjana Universitas Cut Nyak Dhien. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 60 pasien dengan teknik sampel yaitu *Proportional Stratified Random Sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar positif dalam menggunakan *gadget* sebanyak 36 responden (60%), prestasi akademik dengan kategori sangat memuaskan sebanyak 42 responden (70%). Ada hubungan penggunaan *gadget* terhadap prestasi akademik mahasiswa di Universitas Sains Cut Nyak Dhien Langsa dengan nilai p -value = 0,011 ($p < 0,05$). Peneliti menyarankan kepada mahasiswa agar melakukan introspeksi terhadap cara memanfaatkan *gadget* dengan cara yang tepat terutama untuk mencari informasi mengenai pembelajaran yang dapat meningkatkan prestasi akademik serta menerapkan penggunaan *gadget* kearah yang lebih positif untuk meningkatkan prestasi akademik.

Kata Kunci: Penggunaan *Gadget*, Prestasi Akademik.

PENDAHULUAN

Penggunaan *gadget* akhir-akhir ini semakin meluas baik di kalangan dewasa, anak-anak maupun remaja, hal ini disebabkan karena kebutuhan komunikasi dan informasi. Penggunaan *gadget* atau alat-alat yang dapat dengan mudah terkoneksi dengan internet ini mengalami peningkatan dari waktu ke waktu.⁽¹⁾ Menurut survei terbaru badan kesehatan dunia atau *World Health Organization* (WHO) jumlah

pengguna ponsel di dunia saat ini sudah lebih dari separuh penduduk Bumi. Laporan dari Stock Apps memaparkan, jumlah pengguna ponsel di dunia mencapai 5,3 miliar pada bulan Juli 2021. Jumlah tersebut merepresentasikan 67 persen, atau lebih dari separuh total populasi penduduk Bumi yang sekitar 7,9 miliar.⁽²⁾

Indonesia merupakan salah satu Negara dengan penggunaan *gadget* yang semakin meningkat apalagi setelah pandemic COVID-19, masyarakat, mahasiswa dan anak sekolah diminta untuk menjaga jarak sehingga *gadget* diperlukan untuk menunjang pekerjaan dan proses pembelajaran. Menurut survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII) Tahun 2017, menyatakan bahwa pengguna internet di Indonesia yaitu sebesar 132,7 juta jiwa pada tahun 2016 naik hampir 8% menjadi 143,26 juta jiwa atau 54,68% dari total populasi penduduk Indonesia sebesar 262 juta orang. Tercatat dari 143,26 juta jiwa pengguna internet, perangkat yang sering digunakan dalam mengakses internet adalah *smartphone* (*gadget*).

Data yang diperoleh dari Badan Pusat Statistik Provinsi Aceh tahun 2015, angka pengguna internet di Provinsi Aceh mencapai 16,81% sedangkan Kabupaten/Kota yang ada di Provinsi Aceh yang paling tinggi menggunakan internet terdapat di Kota Banda Aceh sebanyak 63,38% di ikuti kota Lhokseumawe sebanyak 32,95%.⁽³⁾

Penggunaan *gadget* banyak memberikan manfaat bagi penggunaanya, salah satunya sebagai media belajar yang dapat membantu proses pembelajaran bagi mahasiswa. Penggunaan *gadget* di kalangan mahasiswa sudah menjadi hal yang lumrah, apalagi kemajuan teknologi saat ini memaksa mahasiswa untuk memiliki *gadget* dan mereka dituntut untuk terbuka terhadap teknologi. Informasi-informasi terbaru saat ini lebih mudah didapatkan dengan menggunakan *gadget*. Oleh karena itu, mahasiswa saat ini sudah memiliki *gadget* guna memudahkan mereka untuk mendapatkan atau mencari informasi yang dibutuhkan seperti menyelesaikan tugas, mencari informasi, dan lain sebagainya.⁽⁴⁾

Beberapa dampak negatif penggunaan *gadget* seperti situs-situs yang membahayakan pengguna dibawah umur serta kecanduan *game*. Bagi mahasiswa *gadget* digunakan sebagai penyelesaian tugas, mencari informasi, mencari hiburan dan berwirausaha. Sehingga banyak mahasiswa yang memudahkan segala cara demi tercapainya keinginan.⁽⁵⁾

Dampak positif dan negatif yang ditimbulkan tergantung bagaimana cara mahasiswa menggunakan *gadget* tersebut. Jika *gadget* digunakan untuk menunjang pembelajaran maka akan membantu meningkatkan prestasi akademik, namun jika kecenderungan penggunaan *gadget* lebih kepada penggunaan yang kurang tepat dengan kegiatan pembelajaran maka prestasi belajar mahasiswa juga semakin menurun.⁽⁶⁾

Prestasi belajar mahasiswa dapat dilihat dari Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) yang diperoleh mahasiswa. Prestasi belajar mahasiswa dapat ditingkatkan dengan berbagai faktor salah satunya adalah dengan meningkatkan keinginan untuk membaca, mencari sumber informasi yang dapat dengan mudah diakses melalui *gadget*. Namun banyak juga mahasiswa yang memanfaatkan *gadget* untuk sekedar mencari hiburan, bahkan mereka menggunakan *gadget* 80% untuk sosial media dan 20% untuk mengakses pelajaran. *Gadget* dengan berbagai aplikasi dan media sosial yang sangat mudah diakses, sehingga seringkali disalah gunakan oleh mahasiswa yang dapat berdampak buruk bagi nilai akademik atau tingkat prestasi mahasiswa. Beberapa mahasiswa yang lebih memilih memainkan *gadget* dibandingkan mengikuti proses belajar, sehingga mahasiswa tidak fokus dan tidak konsentrasi dalam proses belajar.⁽⁵⁾

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Octavianus dan Weismann, (2019) mengenai pengaruh penggunaan *handphone* terhadap prestasi belajar mahasiswa sekolah tinggi filsafat Jaffray Makassar yang menyimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan *handphone* terhadap prestasi belajar mahasiswa dengan hasil korelasi 0,688 yang berarti *handphone* memberi pengaruh sebesar 47%. Penelitian ini berbeda dari aspek variabel dependen dimana penelitian ini mengkategorikan prestasi belajar dengan kategori (A, B, C dan D) sementara sementara peneliti menggunakan variabel prestasi akademik dengan kategori baik sekali, baik, cukup dan kurang.⁽⁷⁾

Penelitian terkait lainnya yang dilakukan Limbong (2020), mengenai hubungan penggunaan *gadget* dengan prestasi belajar mahasiswa di Akademi Keperawatan Surya Nusantara Pematangsiantar, dapat disimpulkan bahwa ada hubungan penggunaan *gadget* dengan prestasi belajar mahasiswa dengan nilai $p\text{-value } 0,045 < \alpha = 0,05$. Penelitian ini berbeda dari aspek variabel dependen dimana penelitian ini menggunakan metode survey analitik dengan pendekatan snapshot atau observasi sementara peneliti akan menggunakan metode survey analitik dengan pendekatan *crosssectional study*.⁽¹⁾

Penelitian internasional mengenai penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar seperti yang dilakukan oleh Harris *et al* (2016), mengenai teknologi *one to one* dan pengaruhnya terhadap prestasi dan motivasi akademik mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknologi dapat menjadi faktor dalam prestasi akademik dan motivasi siswa untuk bersekolah.

Program studi keperawatan merupakan salah satu program studi di Universitas Sains Cut Nyak Dhien yang memiliki jumlah mahasiswa sebanyak 151 orang, tingkat 1 sebanyak 49 orang, tingkat II sebanyak 40 orang, tingkat III sebanyak 31 orang dan tingkat IV sebanyak 31 orang. Berdasarkan laporan rekapitulasi nilai mahasiswa program studi keperawatam proram sarjana fakultas ilmu kesehatan yang banyak memiliki nilai rendah adalah pada trimester III yaitu sebanyak 14 mahasiswa (35%) yang memiliki IPK dibawah 2,75.

Hasil survey awal yang penulis lakukan dengan melakukan wawancara kepada 10 orang mahasiswa Program Studi Sarjana Keperawatan Universitas Sains Cut Nyak Dhien tingkat 1 semester 2 pada tanggal 22 Maret 2022 yang menunjukkan bahwa sebanyak 8 (80%) mahasiswa menggunakan *gadget* untuk membuka jaringan sosial dan hanya 2 (20%) mahasiswa yang menggunakan *gadget* untuk mencari informasi mengenai pembelajaran. Hasil wawancara saat melakukan survey pendahuluan ditemukan bahwa mahasiswa yang sering membuka *gadget* saat jam perkuliahan memiliki berbagai alasan antara lain untuk menghilangkan kejenuhan, berinteraksi dengan teman di media sosial, nonton youtube, browsing pelajaran dan lain sebagainya. Selain itu *gadget* juga digunakan untuk bermain game yang dilakukan dalam waktu yang lama sehingga mengakibatkan waktu tidur menjadi terganggu dan mengurangi produktifitas dan menyebabkan mahasiswa malas untuk belajar. Hasil survey awal ini berbeda dari beberapa hasil penelitian sebelumnya dimana pada penelitian sebelumnya bahwa sebagian besar mahasiswa menjadikan *youtube* sebagai media belajar dan memanfaatkan *google* untuk mendukung dalam pendidikan. Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai penggunaan *gadget* terhadap prestasi akademik mahasiswa di Universitas Sains Cut Nyak Dhien.

METODE

Desain penelitian ini akan menggunakan jenis *analytic* yang bersifat *cross sectional* dimana variabel independend dan variabel dependen diteliti secara bersamaan. Penelitian ini merupakan penelitian atau penelaahan hasil dari hubungan antara variabel independen dan variabel dependen.^(1,3) Penelitian dilaksanakan pada 19 sampai 28 Oktober Tahun 2022.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa/i Prodi Keperawatan Program Sarjana Universitas Cut Nyak Dhien sebanyak 146 orang jumlah sampel sebanyak 60 responden dengan teknik *Proportional Stratified Random Sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara sesuai yang tercantum didalam kuesioner penelitian. Analisa data dilakukan secara univariat dan bivariat menggunakan uji *Chi-Square*.

HASIL

Hasil Analisis Univariat

Tabel 1
Distribusi Frekuensi Penggunaan Gadget pada Mahasiswa
di Univeristas Sains Cut Nyak Dhien

No	Penggunaan Gadget	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	Positif	36	60
2	Negatif	24	40
Jumlah		60	100

Hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa dari 60 responden sebagian besar positif dalam menggunakan gadget sebanyak 36 responden (60%).

Tabel 2
Distribusi Frekuensi Prestasi Akademik Mahasiswa
di Univeristas Sains Cut Nyak Dhien

No	Prestasi Akademik	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	Pujian	4	6,7
2	Sangat Memuaskan	41	68,3
3	Memuaskan	11	18,3
4	Kurang Memuaskan	4	6,7
Jumlah		60	100

Hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa dari 60 responden sebagian besar memiliki prestasi akademik dengan kategori sangat memuaskan sebanyak 41 responden (68,3%) dan sebagian kecil memiliki prestasi akademik dengan kategori pujian dan kurang memuaskan sebanyak 4 responden (6,7%).

Hasil Analisis Bivariat

Tabel 3
Hubungan Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa
di Univeristas Sains Cut Nyak Dhien

Penggunaan Gadget	Prestasi Akademik										p-Value
	Pujian		Sangat Memuaskan		Memuaskan		Kurang Memuaskan		Jumlah		
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	
Positif	4	11,1	28	77,8	4	11,1	0	0	36	100	0,005
Negatif	0	0	13	54,2	7	29,2	4	16,7	24	100	

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 60 responden terdapat 36 yang positif dalam menggunakan media sosial sebagian besar memiliki prestasi akademik dalam kategori sangat memuaskan sebanyak 28 responden (77,8%) dan dari 24 responden yang negatif dalam menggunakan media sosial sebagian besar memiliki prestasi akademik dalam kategori sangat memuaskan sebanyak 13 responden (54,2%). Hasil uji statistik *Chi-Square (Continuity Correction)* pada derajat kepercayaan 95% ($\alpha=0,05$) diperoleh nilai *p Value* = 0,006 ($p<0,05$) yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan penggunaan *gadget* terhadap prestasi akademik mahasiswa di Universitas Sains Cut Nyak Dhien Langsa.

PEMBAHASAN

Pembahasan Univariat

Penggunaan Gadget

Hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa dari 60 responden sebagian besar positif dalam menggunakan *gadget* sebanyak 36 responden (60%). Penggunaan *gadget* yang sebgain besar positif dimana mahasiswa Program Studi Sarjana Keperawatan Universitas Sains Cut Nyak Dhien Langsa yang mayoritas perempuan tidak aktif bermain *gadget* (*game, facebook, line, instagram* dll), pada waktu luang saya menggunakan *gadget* untuk mengulang pelajaran.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Morissan (2020) mengenai hubungan penggunaan *smartphone* dan kinerja akademik di kalangan mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian responden menggunakan *smartphone* untuk hal positif seperti mengakses informasi dan

berkomunikasi dengan orang lain sebanyak 56%.⁽⁸⁾ Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Gifary dan Kurnia 2017 mengenai intensitas penggunaan smartphone terhadap perilaku komunikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 69% responden menggunakan smartphone secara positif.

Keberadaan *gadget* merupakan salah satu wujud kemajuan dalam bidang teknologi baru membuat seseorang yang mampu mengaplikasikannya merasa selangkah lebih maju dari kondisi sebelumnya. Karena bagaimanapun juga, keberadaannya mempermudah kehidupan dan memiliki pengaruh yang luar biasa bagi kehidupan. Semenjak adanya *gadget*, komunikasi menjadi lebih mudah. *Gadget* juga dapat mempengaruhi perilaku sosial seseorang, tergantung bagaimana orang tersebut memanfaatkan *gadget*.⁽⁹⁾

Gadget juga menjadi salah satu kebutuhan utama mahasiswa untuk menunjang aktifitas sehari-harinya. *Gadget* dapat berguna dalam berbagai aspek yaitu kebutuhan komunikasi, kebutuhan afiliasi, sebagai media untuk mencari informasi dan materi pembelajaran, hiburan dan sebagainya. Kebutuhan komunikasi dapat dijangkau melalui *gadget* dengan cepat dan efisien. Namun, penggunaan *gadget* terkadang juga berdampak buruk mulai dari kecanduan internet, game dan juga konten-konten yang berisi pornografi.⁽¹⁰⁾

Penggunaan *gadget* di kalangan mahasiswa sudah menjadi hal yang lumrah, apalagi kemajuan teknologi saat ini memaksa mahasiswa untuk memiliki *gadget* dan mereka diuntut untuk terbuka terhadap teknologi. Informasi-informasi terbaru saat ini lebih mudah didapatkan dengan menggunakan *gadget*. Oleh karena itu, mahasiswa saat ini sudah yang memiliki *gadget* guna memudahkan mereka untuk mendapatkan atau mencari informasi yang dibutuhkan seperti menyelesaikan tugas, mencari informasi, dan lain sebagainya.⁽¹¹⁾

Peneliti berasumsi bahwa penggunaan *gadget* memiliki sisi positif dan negatif sehingga kita harus memilih dan memilah mana yang menguntungkan kita dan mana yang merusak diri kita. Berdasarkan hasil wawancara, sebagian besar mahasiswa menggunakan *gadget* secara positif yaitu sebagai sarana mencari informasi, sarana berkomunikasi dengan dosen dan teman-teman, untuk bekerja, mencari materi perkuliahan, dan terkadang digunakan sebagai hiburan seperti bermain sosial media dan mendengarkan musik. Oleh karena itu, tak jarang mahasiswa yang memiliki ketergantungan terhadap *gadget*.

Prestasi Akademik

Hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa dari 60 responden sebagian besar memiliki prestasi akademik dengan kategori sangat memuaskan dengan IPK 3,01-3,50 sebanyak 41 responden (68,3%) dan sebagian kecil memiliki prestasi akademik dengan kategori pujian dengan IPK 3,51-4,00 serta kurang memuaskan dengan IPK $\leq 2,75$ sebanyak 4 responden (6,7%).

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sari (2015) mengenai hubungan antara penggunaan smartphone dengan prestasi belajar mahasiswa semester IV program studi DIII Kebidanan Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa memperoleh nilai akademik dengan kategori sangat memuaskan sebanyak 82%. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Morissan (2020) mengenai hubungan penggunaan smartphone dan kinerja akademik di kalangan mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian responden memiliki prestasi akademik sangat memuaskan sebanyak 52,2%.

Menurut Hipjillah (2015), prestasi akademik merupakan penilaian hasil pendidikan yang berupa perubahan dalam bidang pengetahuan, pemahaman, penerapan, daya analisa, sintesis dan evaluasi, dimana hasil penilaian diberikan berdasarkan hasil tes, evaluasi atau ujian dari setiap mata kuliah, hasil tersebut diinterpretasikan secara objektif dan diterapkan dalam bentuk angka maupun kalimat sesuai dengan yang dicapai oleh setiap mahasiswa pada suatu periode tertentu.⁽¹²⁾

Keberhasilan belajar mahasiswa dapat dinilai menggunakan pengukuran atas prestasi akademiknya. Terdapat dua macam outcome keberhasilan belajar mahasiswa, yakni adalah prestasi akademis yang ditunjukkan oleh IPK dan keuntungan ekonomis serta kualitas hidup setelah lulus kuliah. Indeks Prestasi Kumulatif atau yang biasa disebut dengan IPK merupakan nilai keseluruhan mata kuliah yang ditempuh mahasiswa (hasil perkalian tingkat nilai) dibagi dengan total sks yang telah diselesaikan. IPK bersifat kuantitatif dengan skala maksimum 4. IPK merupakan faktor utama dalam menentukan prestasi akademik seseorang.⁽⁹⁾

Berdasarkan hasil penelitian bahwa sebagian besar mahasiswa memiliki prestasi akademik dengan predikat sangat memuaskan dikarenakan mahasiswa menerapkan sistem pembelajaran yang efektif.

Mahasiswa memanfaatkan kecanggihan teknologi dalam meningkatkan prestasinya seperti memanfaatkan gadget untuk meningkatkan prestasinya seperti mencari informasi tentang perkuliahan, mencari materi perkuliahan, menyelesaikan tugas yang diberikan dosen dan memanfaatkan berbagai aplikasi yang tersedia di gadget untuk mendukung proses pembelajaran mahasiswa sehingga nilai prestasi akademik meningkat.

Pembahasan Bivariat

Hubungan Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 60 responden terdapat 36 yang positif dalam menggunakan media sosial sebagian besar memiliki prestasi akademik dalam kategori sangat memuaskan sebanyak 28 responden (77,8%) dan dari 24 responden yang negatif dalam menggunakan media sosial sebagian besar memiliki prestasi akademik dalam kategori sangat memuaskan sebanyak 13 responden (54,2%). Hasil uji statistik *Chi-Square (Continuity Correction)* pada derajat kepercayaan 95% ($\alpha=0,05$) diperoleh nilai *p Value* = 0,006 ($p<0,05$) yang berarti H_a diterima dan H_o ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan penggunaan *gadget* terhadap prestasi akademik mahasiswa di Universitas Sains Cut Nyah Dhien Langsa.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hidayatika dan Kusumaastuti (2018) mengenai pengaruh gadget terhadap prestasi belajar mahasiswa angkatan 2015/2016 Program Studi PG-PAUD UMS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh gadget terhadap prestasi belajar mahasiswa dengan nilai *p-value* sebesar 0,019. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan Limbong (2020), mengenai hubungan penggunaan *gadget* dengan prestasi belajar mahasiswa di Akademi Keperawatan Surya Nusantara Pematangsiantar, dapat disimpulkan bahwa ada hubungan penggunaan *gadget* dengan prestasi belajar mahasiswa dengan nilai *p-value* $0,045 < \alpha = 0,05$.⁽⁵⁾

Menurut Lestari (2016), Teknologi diciptakan untuk mempermudah setiap kegiatan manusia. Perkembangan teknologi ini ditandai dengan munculnya berbagai benda canggih seperti halnya gadget, tablet, dan lain-lain. Masyarakat harus bias mengikuti arus perubahan karena tuntutan hidup. Sebagai contoh, saat ini hampir semua orang mempunyai gadget. Media komunikasi tersebut banyak digunakan oleh masyarakat dari berbagai kalangan karena dengan menggunakan gadget, orang dapat dengan mudah berkomunikasi tanpa batas wilayah, memperoleh pengetahuan dan informasi yang berada di sekitar kita, dan sebagainya. seseorang akan lebih mudah dalam mencari segala informasi dan berita yang dibutuhkan olehnya, terutama dalam hal belajar.

Apabila gadget dimanfaatkan dengan baik dan digunakan untuk hal positif, tak menutup kemungkinan mahasiswa yang menggunakan gadget akan memudahkan untuk belajar, maka hasil belajar ataupun nilai prestasi akademik mereka akan bagus. Tetapi banyak juga mahasiswa yang memanfaatkan gadget untuk sekedar mencari hiburan, bahkan mereka menggunakan gadget 80% untuk sosial media dan 20% untuk mengakses pelajaran. Gadget juga berpengaruh negatif bagi penggunanya, misalkan dengan adanya konten-konten yang bersifat pornografi, game online, serta penjualan alat-alat yang dilarang. Yang mengakibatkan penggunanya kecanduan dan merusak jaringan otak, serta dapat merusak diri sendiri.⁽⁵⁾

Adanya gadget memberikan manfaat bagi lingkungan seperti mahasiswa dan dosen mereka dapat mengisi waktu yang luang untuk menyelesaikan tugas rumah melalui gadgetnya, sedangkan mahasiswa juga dapat menyelesaikan tugas melalui gadget yaitu dengan mencari informasi tentang materi perkuliahan melalui aplikasi yang ada di gadgetnya. Dengan adanya gadget mahasiswa juga bisa berkirim pesan melalui messenger untuk diskusi tanya jawab atau sekedar membagi informasi terbaru, gadget juga didukung dengan beberapa aplikasi social media membuat pihak prodi fakultas dan juga universitas lebih mudah membagikan informasi seluasluasnya, bagi dosen sekarang tidak perlu berat-berat lagi membawa laptop cukup dengan membawa gadget dan kabel HDMI untuk presentasi mahasiswa, sehingga belajar akan lebih efektif dan prestasi akademik mahasiswa meningkat.⁽¹⁴⁾

Penelitian ini membuktikan adanya hubungan penggunaan *gadget* dengan prestasi akademik mahasiswa. Melalui *gadget* mahasiswa mampu memperoleh berbagai informasi dengan mudah, murah dan cepat, selain itu mahasiswa dapat memanfaatkan *gadget* sebagai media untuk mengakses materi perkuliahan seperti menyelesaikan tugas kuliah, mencari materi dan bahan perkuliahan, menonton video edukasi. Penggunaan *gadget* secara positif dapat menambah wawasan serta pengetahuan mengenai materi pembelajaran selama masa perkuliahan dikarenakan mereka cenderung lebih sering mengakses beberapa

informasi yang berkaitan dengan materi kuliah sehingga dapat mendukung dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi perkuliahan yang akan meningkatkan prestasi akademik mahasiswa tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dan distribusi karakteristik responden penelitian mengenai penggunaan *gadget* terhadap prestasi akademik mahasiswa di Universitas Sains Cut Nyak Dhien, yaitu:

1. Sebagian besar positif dalam menggunakan *gadget* sebanyak 36 responden (60%).
2. Sebagian besar memiliki prestasi akademik dengan kategori sangat memuaskan sebanyak 42 responden (70%).
3. Ada hubungan penggunaan *gadget* terhadap prestasi akademik mahasiswa di Universitas Sains Cut Nyak Dhien Langsa dengan nilai *p-value* = 0,006 ($p < 0,05$).

DAFTAR PUSTAKA

- (1). Limbong, M. (2020) 'Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Prestasi Mahasiswa Di Akademi Keperawatan Surya Nusantara Pematangsiantar', *Jurkessutra (jurnal Kesehatan Surya Nusantara)*, 1(4), pp. 122–130.
- (2). Pertiwi, W. K. (2021) 'Jumlah Pengguna Ponsel di Dunia Tembus 5 Miliar'. Available at: <https://www.kompas.com>.
- (3). Masthura, S., Iqbal, M. dan Renila, A. S. (2018) 'Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Psikososial Anak Usia Sekolah di SD Negeri 1 Kota Banda Aceh', *Jurnal Aceh Medika*, 2(1), pp. 171–175.
- (4). Setiyadi, B. dan Sarinah, S. (2019) 'Pengaruh *Smartphone* dan Minta Baca terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa', *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 4(2).
- (5). Hidayatika, N. K. dan Mustafa, T. (2020) 'Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Unsyiah Fkip Fisika Angkatan 2016', *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Fisika*, 5(4), pp. 26–31
- (6). Permata, E. G. *et al.* (2018) 'Analisis Pengaruh Penggunaan *Smartphone (Gadget)* Terhadap Peningkatan Prestasi Akademik Mahasiswa Sains dan Teknologi', *Perfoma Media Ilmiah Teknik Industri*, 17(2), pp. 132–138
- (7). Octavianus and Weismann, I. T. J. (2019) 'Pengaruh Penggunaan *Handphone* Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Sekolah Tinggi Filsafat Jaffray Makassar', pp. 71–80
- (8). Anindya, M. (2017) 'Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik.' *Skripsi*. Departemen Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro, pp. 1–68.
- (9). Metriyana, M. (2014) 'Studi Komparatif Pengaruh Motivasi, Perilaku Belajar, *Self-Efficacy* dan Status Kerja Terhadap Prestasi Akademik Antara Mahasiswa Bekerja dan Mahasiswa Tidak Bekerja', *Skripsi*. Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam universitas Diponegoro Semarang.
- (10). Putri. (2016). *Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Mahasiswa Dan Hubungannya Dengan Prestasi Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa FMIPA UNLAM)*. Kalimantan Selatan. Universitas Lambung Mangkurat.
- (11). Setiyadi, B. dan Sarinah, S. (2019) 'Pengaruh *Smartphone* dan Minta Baca terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa', *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 4(2).
- (12). Hipjillah, A. (2015) 'Mahasiswa Bekerja Paruh Waktu: Antara Konsumsi dan Prestasi Akademik', *Jurnal Ilmiah Universitas Brawijaya, Malang*.
- (13). Nursalam. (2016) *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan Pendekatan Praktis Edisi 4*. Jakarta: Salemba Medika
- (14). Chusna, P. A. (2017) 'Pengaruh Media *Gadget* pada Perkembangan Karakter Anak', *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2).
- (15). Noor, F. (2016) 'Analisa Penggunaan *Smartphone* dalam Pertemanan Di SMA Negeri 4 Palangkaraya', *Skripsi Universitas Muhammadiyah*.
- (16). Rasma, B. (2018) 'Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Hafalan Al-Qur'an Pada Kelas IX SMP Islam Terpadu Wahdah Islamiyah Makassar', *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar.

- (17).Sutrisno, J. (2012) 'Sikap Konsumen Terhadap Produk Countterfeit (Studi pada Perilaku Pembelian *Gadget* Mahasiswa)', *Tesis*. Program Studi Magister Manajemen Universitas Atmajaya Yogyakarta.
- (18).Zahro, A. F. (2016) 'Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Kedisiplinan Menghafal Al-Quran di Pondok Pesantren Al-Muntaha Cebongan Salatiga Tahun 2015', *Skripsi*. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Salatiga.