



Hubungan Penggunaan Gadget Dan Media Sosial Dengan Minat Belajar Mahasiswa Universitas Imelda Medan Kota Medan Tahun 2020

Eva Nirwana Hutabarat

Universitas Imelda Medan

Corresponding Author: ✉ nirwana.eva88@gmail.com

ABSTRACT

ARTICLE INFO

Article history:

Received

01 Oktober 2020

Revised

05 Oktober 2020

Accepted

10 Oktober 2020

The purpose of this study was to determine how much the relationship of use of Gadget and social media with interest in learning female students. This type of research is an analytical survey with a cross sectional approach. The research was conducted at the D-III D-III Prodi of the Imelda University. The population of the study of all semester III students was 70 people, and were all sampled. Data were analyzed in univariate and bivariat using the Chi-Square test. The results showed that the use of Gadget and Social Media Student D-III D-III Midwifery University of Imelda in the Enough category (50.0%). Interest in learning college students in the good category (50.0%). There is a significant relationship between the relationship between the use of Gadget and social media with interest in learning Student D-III D-III Study Program Imelda, with a significant value (P) = 0.000 < 0.05.

Kata Kunci Keywords

Use Of Gadgets, Social Media, Interest In Learning

How to cite

(2020). Jurnal Ability, 1(1). 99-104

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi saat ini gadget merupakan sebuah alat atau instrumen yang sangat berpengaruh dalam kehidupan. Gadget adalah sebuah ponsel yang menawarkan berbagai fitur atau kemampuan komputasi yang lebih maju dan konektivitas dari fitur telepon kontemporer. Terkadang gadget dianggap sebagai komputer genggam yang terintegrasi dengan telepon seluler. Seiring dengan majunya perkembangan zaman saat ini gadget memiliki manfaat yang positif terutama untuk browsing, internet, mendengarkan musik dan menonton film dan video (Yuliana, 2019).

Gadget memiliki beberapa manfaat positif khususnya di kalangan mahasiswa, salah satunya contohnya seperti e-mail yang sering digunakan 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. Penggunaan gadget bagi mahasiswa sangat membantu dalam menjalankan kegiatan perkuliahan,

selain itu gadget bisa digunakan sebagai alat komunikasi ke sesama teman ataupun orang lain, bahkan dalam proses belajar mengajar di dalam ruang kelas mahasiswa dapat dengan bebas menggunakan gadgetnya masing-masing (Ardyansyah, 2019).

Kegiatan belajar mahasiswa dalam perguruan tinggi semestinya dilakukan berdasarkan keinginan yang timbul dari dalam diri pribadi mahasiswi, baik belajar DaRing maupun LuRing. Apabila mahasiswi sudah memiliki keinginan dari dalam pribadinya maka mahasiswi bisa merasa tertarik untuk belajar (Febriani et al., 2022). Rasa ketertarikan belajar itulah yang disebut dengan minat. Minat adalah suatu perasaan berupa keinginan yang timbul dari dalam pribadi seseorang karna merasa tertarik terhadap suatu hal ataupun kegiatan yang dikerjakan tanpa adanya tekanan ataupun suruhan. Mahasiswi yang berminat terhadap suatu pelajaran yang didasari atas kehendak dari dalam dirinya akan berperan aktif dalam proses pembelajaran, dan menganggap hal tersebut menyenangkan (Dwisahrah et al., 2020).

Saat ini kenyataan nya, sebagian besar dari mahasiswi masih kurang memiliki minat belajar yang tinggi. Umumnya disebabkan karna berbagai faktor diantaranya adalah faktor dalam diri mahasiswa mencakup kondisi fisik dan kesehatan jasmani, faktor dari luar mahasiswa seperti metode mengajar, kurikulum, sarana, dan prasarana pembelajaran, hubungan mahasiswa dengan temannya, dosen-dosen nya dan staf kampus serta berbagai kegiatan kukurikuler (Khomariah, 2015)

Media sosial juga mempengaruhi minat belajar mahasiswa, media sosial adalah medium di internet yang memungkinkan pengguna mempresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lainnya dan membentuk ikatan sosial secara virtual. Dampak yang sangat merugikan bila keberadaan penggunaan gedget dan media sosial bagi mahasiwa dapat berakibat buruk, salah satunya pada minat belajar yang kurang dalam dunia pendidikan (Mariskhana, 2018).

Menurut Kandell, mahasiswa adalah kelompok yang terlihat lebih rentan terhadap ketergantungan pada media sosial dibandingkan kelompok masyarakat lainnya. Karena mahasiswa berada pada fase emerging adulthood yaitu masa transisi dari remaja akhir menuju ke dewasa muda dan sedang mengalami dinamika psikologis (Kandell, 1998: 5). Berdasarkan survey yang dilakukan oleh APJII, pengguna media sosial dengan intensitas tinggi ialah mereka yang memiliki tingkat pendidikan tinggi, artinya semakin tinggi tingkat pendidikannya, maka semakin sering pula intensitas mereka untuk mengakses internet (APJII, 2012). Salah satu populasi yang memenuhi kriteria tersebut adalah mahasiswa (Soliha, 2015).

METODE PENELITIAN TINDAKAN

Desain penelitian yang digunakan adalah *survei analitik* dengan pendekatan *cross sectional* (Notoatmodjo, 2019). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget dan media sosial dengan minat belajar mahasiswa di Prodi D-III Kebidanan Universitas Imelda. Penelitian ini dilakukan di Prodi D-III Kebidanan Universitas Imelda Medan. Penelitian dilakukan pada Bulan Agustus 2021. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa tingkat I Prodi D-III Kebidanan Universitas Imelda sebanyak 70 orang dan seluruhnya dijadikan sampel.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Instrumen penelitian berupa kuesioner berisi pertanyaan-pertanyaan tentang variabel penelitian yaitu hubungan penggunaan gadget dan media sosial dengan minat belajar mahasiswi. Langkah-langkah dalam pengolahan data hasil penelitian yaitu *Collecting, Checking, Coding, Entering, Data Processing*. Analisis data menggunakan langkah-langkah sebagai berikut : Analisis univariat adalah analisa data yang dilakukan terhadap variabel hasil penelitian yang hanya digunakan untuk menghasilkan distribusi frekuensi dan persentase dari setiap variabel. Analisis Bivariat adalah analisa data yang dilakukan terhadap dua variabel yang diduga berhubungan. Uji yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji statistik dengan menggunakan *Chi-Square* (χ^2) dengan tingkat kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penggunaan gadget dan media sosial

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan gadget dan media sosial dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1.
Distribusi Frekuensi Penggunaan Gadget Dan Media Sosial
Mahasiswa Universitas Imelda

No	Penggunaan Gadget	Jumlah (f)	Persentase
1	Baik	12	17,1
2	Cukup	35	50,0
3	Kurang	23	32,9
Jumlah		70	100,0

Tabel 1 di atas, menunjukkan bahwa penggunaan gadget dan media sosial sebagian besar dalam kategori cukup yaitu 35 orang (50,0%), sebagian kecil

penggunaan gedit dan media sosial mahasiswa dalam kategori baik yaitu 12 orang (17,1%).

Minat belajar mahasiswa

Minat belajar mahasiswa dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 2.
Distribusi Frekuensi Minat belajar mahasiswa di Prodi D-III
Kebidanan Universitas Imelda

No	Minat belajar mahasiswa	Jumlah (f)	Persentase
1	Sangat Baik	12	17,1
2	Baik	35	50,0
3	Kurang Baik	23	32,9
Jumlah		70	100,0

Tabel 2 di atas, menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa minat belajar kategori baik yaitu 35 orang (50,0%), sebagian kecil mahasiswa minat belajar dalam kategori sangat baik yaitu 12 orang (17,1%).

Hubungan penggunaan gedit dan media sosial dengan minat belajar mahasiswa

Secara statistik analitik hubungan penggunaan gedit dan media sosial dengan minat belajar mahasiswa dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 3.
Tabel Silang Hubungan Penggunaan Gedit Dan Media Sosial Dengan
Minat Belajar Mahasiswa Universitas Imelda Medan.

Penggunaan gedit dan media sosial	Minat belajar mahasiswa						Jumlah		p-value
	Sangat Baik		Baik		Kurang				
	f	%	f	%	f	%	f	%	
Baik	7	58,3	4	33,3	1	8,4	12	100	0,000
Cukup	1	2,9	29	82,9	5	14,3	35	100	
Kurang	1	4,3	2	8,9	20	87,0	23	100	

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari 12 responden dengan penggunaan gedit dan media sosial baik sebagian besar minat belajar mahasiswa dalam kategori sangat baik yaitu 7 orang (58,3%). Dari 35 responden dengan penggunaan gedit dan media sosial kategori cukup sebagian besar minat belajar mahasiswa dalam kategori baik yaitu 29 orang (82,9%). Dari 23 responden dengan penggunaan gedit dan media sosial

rendah sebagian besar minat belajar mahasiswa dalam kategori kurang baik yaitu 20 orang (87,0%).

Hasil uji statistik dengan uji *Chi-Square* diperoleh nilai signifikan (p) = $0,000 < 0,05$, hal tersebut berarti ada hubungan yang signifikan hubungan penggunaan gadget dan media sosial dengan minat belajar Mahasiswa Prodi D-III Kebidanan Universitas Imelda. Berdasarkan hasil tersebut bahwa penerimaan hipotesis yaitu H_0 ditolak dan H_a diterima, dan telah teruji kebenarannya.

PEMBAHASAN

Gadget adalah alat 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 (Jailani & Utama, 2022). Gadget juga merupakan alat elektronik yang memiliki perubahan dari hari ke hari dan merupakan sebuah obyek berupa alat atau barang elektronik teknologi yang memiliki fungsi khusus. gadget sudah merambah ke dunia pendidikan salah satunya merambah ke kalangan mahasiswa. Hampir semua mahasiswa memahami dan mempunyai gadget (Ardyansyah, 2019).

Berdasarkan temuan penelitian ini menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan antara hubungan penggunaan penggunaan gadget dan media sosial dengan minat belajar mahasiswa Prodi D-III Kebidanan Universitas Imelda, $p=0,000<0,05$. Dari 12 responden dengan penggunaan gadget dan media sosial baik sebagian besar minat belajar mahasiswa dalam kategori Sangat Baik yaitu 9 orang (75,0%). Dari 35 responden dengan penggunaan gadget dan media sosial kategori cukup sebagian besar minat belajar mahasiswa dalam kategori baik yaitu 29 orang (82,9%). Dari 23 responden dengan penggunaan gadget dan media sosial rendah sebagian besar minat belajar mahasiswi dalam kategori kurang baik yaitu 20 orang (87,0%).

KESIMPULAN

1. Penggunaan gadget dan media sosial mahasiswi Prodi D-III Kebidanan Universitas Imelda sebagian besar dalam kategori cukup (50,0%).
2. Minat belajar mahasiswi sebagian besar dalam kategori baik (50,0%).
3. Terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dan media sosial dengan minat belajar mahasiswi Prodi D-III Kebidanan Universitas Imelda, dengan nilai signifikan (p)= $0,000<0,05$. Mahasiswa dengan penggunaan gadget dan media sosial baik akan mendapatkan

minat belajar yang baik, sebaliknya mahasiswa dengan penggunaan gadget dan media sosial kurang baik akan mendapatkan minat belajar yang kurang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardyansyah, S. S. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Bagi Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Itn Malang. *Jurnal Valtech*, 2019(2019), 160-165. <https://ejournal.itn.ac.id/index.php/valtech/article/view/1907>
- Dwisahrah, N., Bahasa, F., Makassar, U. N., Daeng, J., Raya, T., & Selatan, S. (2020). Hubungan antara penggunaan gawai dengan minat belajar bahasa indonesia siswa smkn 6 Pangkep. *Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(3), 147-155.
- Febriani, H., Khairuna, K., & Hutagalung, Y. S. R. (2022). Effectiveness of Schoology Learning Media During the Covid-19 Pandemic. *Journal Of Education And Teaching Learning (JETL)*, 4(2), 128-139. <https://doi.org/10.51178/jetl.v4i2.580>
- Jailani, M., & Utama, A. (2022). Distance Learning Solutions During the Covid 19 Pandemic At Aceh Tamiang Islamic High School. *Journal Of Education And Teaching Learning (JETL)*, 4(1), 14-24. <https://doi.org/10.51178/jetl.v4i1.420>
- Khomariah, S. (2015). *Faktor Yang mempengaruhi minat belajar mahasiswa*. 1-106.
- Mariskhana, K. (2018). Dampak Media Sosial (Facebook) dan Gadget Terhadap Motivasi Belajar. *Jurnal Perspektif*, 16(1), 62-67.
- Soliha, S. F. (2015). Tingkat Ketergantungan Pengguna Media Sosial Dan Kecemasan Sosial [Level of Dependence on Users of Social Media and Social Anxiety]. *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 1-10. <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/interaksi/article/view/9730/7798>
- Yuliana, Y. (2019). Pengaruh Gadget (Smartphone) Bagi Kehidupan Keagamaan Mahasiswa (Studi Kasus pada Sekolah Tinggi Manajemen dan Ilmu Komputer Prabumulih Sumatera Selatan). *Jurnal Pendidikan Islam Rabbani*, 2(2), 391398.