

**Pengaruh Gadget dalam Proses Pembelajaran di Universitas Negeri Makassar****Fajir Akbar Putra¹, Soraya², Putri Lestari³, A. Octamaya Tenri Awaru⁴**Universitas Negeri Makassar, Indonesia^{1,2,3,4}akbarfajri58@gmail.com¹, soraaayya@gmail.com², putrilestaripuput14@gmail.com³, a.octamaya@unm.ac.id⁴**INFO ARTIKEL****ABSTRAK****Kata kunci:**
Pembelajaran

Gadget, Penelitian ini membahas tentang dampak penggunaan gawai selama kuliah di Universitas Negeri Makassar. Mahasiswa Universitas Negeri Makassar mempunyai latar belakang budaya dan suku yang berbeda-beda dalam satu daerah, sehingga perlu dilakukan upaya pemanfaatan fasilitas untuk menjalin komunikasi antar individu. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi dampak positif dan negatif perangkat terhadap kualitas belajar siswa. Dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pengumpulan data melalui kuesioner. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan lebih lanjut mengenai bagaimana fasilitas mempengaruhi lingkungan belajar. dalam pendidikan tinggi, khususnya di dunia akademis. Dari penelitian pengaruh gadget terhadap proses pembelajaran di Universitas Negeri Makassar dapat disimpulkan bahwa penggunaan perangkat cenderung lebih banyak memberikan dampak positif dibandingkan dampak negatif dalam konteks pembelajaran

Keywords:
Learning

Gadget, This study discusses the impact of using devices while studying at Makassar State University. Makassar State University students have different cultural and ethnic backgrounds in one region, so efforts need to be made to utilize facilities to establish communication between individuals. This study aims to address the positive and negative impact of devices on student learning quality. In this study using qualitative methods with data collection through questionnaires. The results of this study are expected to provide further insight into how facilities affect the learning environment. in higher education, especially in academia. From research on the influence of gadgets on the learning process at Makassar State University, it can be concluded that the use of devices tends to have more positive impacts than negative impacts in the context of learning

*Author: Fajir Akbar Putra

Email : akbarfajri58@gmail.com**Pendahuluan**

Pengaruh *gadget* terhadap proses perkuliahan di Universitas Negeri Makassar sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam keseharian mahasiswa. Kehadiran perangkat seperti *handphone* dan *laptop* telah mengubah cara kita belajar dan perkembangan pendidikan dibidang pendidikan berbasis teknologi memberikan dampak yang signifikan terhadap proses pendidikan di Universitas Negeri Makassar. Universitas Negeri Makassar merupakan salah satu perguruan tinggi di Indonesia timur

yang menggunakan alat dan metode pengajaran dengan mengubah proses pembelajaran yang berkaitan dengan teknologi. Pengaruh positif fasilitas terhadap sistem pendidikan di Universitas Negeri Makassar terletak pada akses dan mudah terhadap informasi pendidikan. Dengan adanya pendidikan yang di rancang Universitas Negeri Makassar seperti, Syam-Ok dan SIA, memudahkan pengumpulan tugas dan presensi mahasiswa. Meskipun begitu dengan adanya *gadget*, proses pembelajaran di Universitas Negeri Makassar juga memberikan tantangan yang besar, karena mahasiswa dapat menggunakan perangkat tersebut untuk hal-hal yang mengganggu konsentrasinya ketika belajar. Dunia pendidikan juga terdapat hal-hal yang menghambat kemajuan teknologi, seperti jaringan yang terkadang tidak mendukung dan server yang terkadang mati. Penting bagi Universitas Negeri Makassar untuk mengembangkan kebijakan dan membuat sistem yang tepat untuk meningkatkan penerapan dan proses pembelajaran serta mengatasi dan memperbaiki hal-hal yang belum maksimal. Pengajar dan mahasiswa juga harus secara efektif menggunakan teknologi sebagai perangkat untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif.

Penelitian yang dilakukan oleh Ana Maritsa tentang “Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan” berdasarkan penelitian tersebut menemukan hasil penelitian yaitu Teknologi menjadi sebuah alat pendukung yang digunakan dalam pendidikan untuk mempermudah guru dalam mengajar peserta didik dengan hasil yang ingin dicapai. Di masa seperti saat ini sering kita temui adanya penggunaan teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh seorang pendidik untuk mengajar atau pelajar atau mahasiswa untuk belajar (Maritsa et al., 2021). Maka dengan adanya penelitian ini dapat menemukan hasil terbaru mengenai pengaruh dari *gadget* maupun teknologi dalam proses pembelajaran yang mempengaruhi tingkat pembelajaran pada pelajar atau mahasiswa.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah perangkat multimedia dapat menciptakan suasana belajar yang efektif bagi siswa. Manfaat penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana *gadget* memengaruhi proses pembelajaran di lingkungan perguruan tinggi. Hal ini dapat melibatkan pemahaman tentang penggunaan *gadget* oleh mahasiswa dan dosen, serta dampaknya terhadap proses belajar-mengajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa menggunakan *gadget* untuk lebih mudah mengakses materi pembelajaran, menonton, dan menganalisis film atau video pembelajaran. Dengan menggunakan *gadget* siswa menjadi lebih menarik dan pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan menarik. Tujuan ini untuk mengetahui dampak dari pengaruh *gadget* positif dan negatif khusus dilingkungan mahasiswa Universitas Negeri Makassar.

Metode Penelitian

Agar memperoleh hasil yang mendalam dan maksimal, maka dari itu penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi

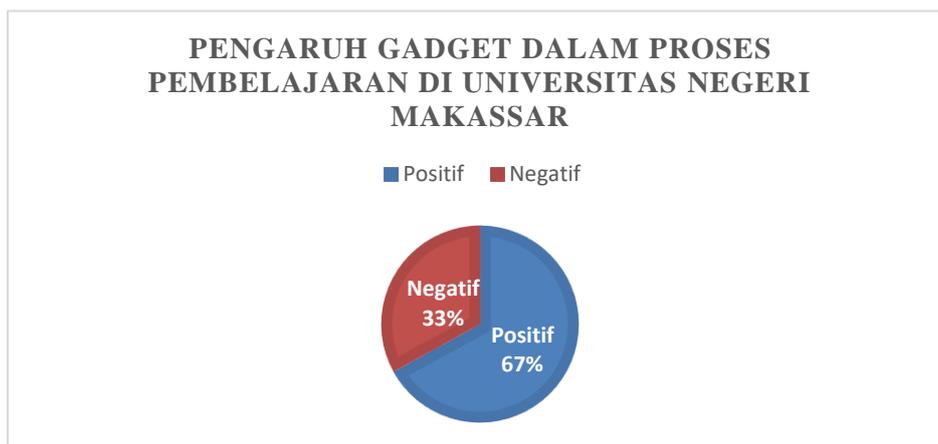
seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2016). Tipe pertanyaan dalam angket dibagi menjadi dua yaitu: terbuka dan tertutup. Pertanyaan terbuka adalah pernyataan yang mengharapkan responden untuk menuliskan jawabannya berbentuk uraian tentang sesuatu hal. Sebaliknya pertanyaan tertutup adalah pertanyaan yang mengharapkan jawaban singkat atau mengharapkan responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban dari setiap pertanyaan yang telah tersedia. Setiap pertanyaan angket yang mengharapkan jawaban berbentuk data nominal, ordinal, interval dan *ratio*, adalah bentuk pertanyaan tertutup (Sugiyono, 2019).

Kuesioner atau angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis kuesioner atau angket tertutup, karena responden hanya tinggal memberikan tanda pada salah satu jawaban yang dianggap benar. Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan oleh seorang yang melakukan suatu penelitian guna mengukur suatu fenomena yang telah terjadi. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner yaitu daftar pernyataan yang disusun secara tertulis yang bertujuan untuk memperoleh data berupa jawaban-jawaban para responden (Sugiyono, 2021).

Hasil Dan Pembahasan

Kuesioner yang disebarakan kepada mahasiswa aktif Universitas Negeri Makassar. Universitas Negeri Makassar dilengkapi dengan fasilitas modern seperti layar LCD. Siswa juga menggunakan perangkatnya seperti laptop, tablet, dan handphone untuk mengakses materi perkuliahan, mencari referensi dan berkomunikasi dengan dosen dan teman sekelas melalui platform online. Dosen atau tenaga pengajar juga menggunakan perangkat untuk menyampaikan materi dan memberikan tugas.

Data hasil penelitian



Gambar 1. Diagram Pengaruh *Gadget* dalam Proses Pembelajaran di Universitas Negeri Makassar

Gadget adalah istilah yang digunakan untuk menyebut perangkat elektronik berukuran kecil yang memiliki fungsi tertentu dan sering digunakan untuk tujuan komunikasi, hiburan, atau produktivitas (Susanto & Akmal, 2019) (Pudyastuti, 2023). *Gadget* sering kali memiliki desain yang ringkas dan protabel, sehingga mudah dibawa dan digunakan dalam berbagai situasi. *Gadget* mencakup berbagai jenis perangkat elektronik, seperti ponsel cerdas, tablet, laptop, jam tangan pintar, kamera digital, musik digital (Sefianti et al., 2023) (Ulfah, 2020). Perangkat ini sering kali dilengkapi dengan teknologi canggih seperti konektivitas internet, sensor, dan aplikasi yang memungkinkan pengguna melakukan berbagai aktivitas seperti mengakses informasi, berkomunikasi, mengambil foto atau video, menjalankan aplikasi produktivitas dan lain-lain (Mahfud & Wulansari, 2018).

Fungsi *gadget* bervariasi tergantung pada jenis dan *vitur* perangkat. Misalnya, ponsel pintar dapat digunakan untuk melakukan panggilan dan pengiriman pesan teks, menjelajahi internet, mengambil foto dan video, menjalankan aplikasi, dan masih banyak lagi. Tablet biasanya digunakan untuk mengkonsumsi media, membaca *e-book*, *browsing* dan menjalankan aplikasi yang lebih besar. Laptop digunakan untuk keperluan komputasi dan produktivitas, seperti menulis, mengedit, menggunakan aplikasi perkantoran, dan menjalankan program khusus (Novaliendry et al., 2023) (Wulansari, 2017) (Tim, 2015).

Gadget telah mempengaruhi aspek kehidupan manusia, terutama di bidang pendidikan, media, hiburan, dan bekerja (Marpaung, 2018) (Hasibuan, 2017). Mereka memungkinkan akses mudah terhadap informasi, memperluas jangkauan komunikasi, menyediakan hiburan seluler dan meningkatkan produktivitas. Namun, penggunaan *gadget* juga dapat menimbulkan dampak negatif, seperti ketergantungan berlebihan, sulit konsentrasi, atau isolasi sosial. Penting untuk menggunakan kegunaan *gadget* secara bijak dan seimbang serta memahami keterbatasan dan resiko yang ada. Dengan penggunaannya hal ini akan memaksimalkan manfaat fasilitas sekaligus menjaga keseimbangan dalam kehidupan sehari-hari. *Utility* adalah istilah yang berasal dari bahasa Inggris yang merujuk pada suatu alat atau perangkat dengan tujuan dan fungsi praktis. Detail yang bermanfaat sering kali diberikan untuk hal-hal baru. Utilitas ini memiliki banyak keunggulan yang dapat digunakan sebagai alat pendukung pembelajaran bagi siswa. Salah satu keunggulan utamanya adalah kapasitas penyimpanan yang sangat besar, tergantung pada spesifikasi merek masing-masing, dibandingkan dengan cara tradisional menggunakan buku. Dengan menggunakan utilitas ini, siswa dapat menyimpan puluhan bahkan ratusan bahan bacaan dalam bentuk perangkat lunak atau file perangkat lunak.

Data penelitian ini dikumpulkan melalui kuesioner yang diberikan kepada 56 responden Universitas Negeri Makassar. Kuesioner dirancang untuk mengukur persepsi responden terhadap pengaruh perangkat terhadap proses pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis ditemukan bahwa 67% responden berpendapat bahwa penggunaan *gadget* memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran, sedangkan 33% responden berpendapat bahwa *gadget* mempunyai pengaruh negatif.

Dampak positif *gadget* terhadap proses pembelajaran dapat mencakup beberapa aspek penting. Pertama, lebih dari separuh responden mengakui bahwa *gadget* membantu memperluas akses terhadap informasi dan sumber belajar (Sari et al., 2019) (Sinapoy & Putri, 2021). Dengan menggunakan *gadget*, mereka dapat dengan mudah mengakses materi perkuliahan, *e-book*, jurnal ilmiah, dan sumber referensi online lainnya. Hal ini memungkinkan siswa memperdalam pemahaman dan mengembangkan pengetahuan tambahan.

Selain itu, beberapa responden juga menyebutkan bahwa *gadget* memudahkan komunikasi dan kolaborasi antara mahasiswa dan dosen Melalui WhatsApp, email atau platform pembelajaran online, seperti Syam Ok, dimana siswa dapat berinteraksi dengan guru untuk bertanya, menyampaikan ulasan atau meminta masukan. *Gadget* juga memfasilitasi diskusi online dan kerja kelompok, di mana siswa dapat berbagi ide, tugas, dan pemikiran.

33% responden juga menyatakan bahwa penggunaan *gadget* berdampak negatif pada proses pembelajaran. Beberapa responden mengatakan kecanduan gawai dapat menghambat fokus dan konsentrasi mereka selama kelas. Gangguan yang disebabkan oleh notifikasi, jejaring sosial, atau aplikasi lain dapat mengganggu konsentrasi mereka dan menghambat pembelajaran yang efektif.

Selain itu beberapa orang diwawancarai juga menyoroti potensi gangguan sosial yang disebabkan oleh penggunaan fasilitas ruang kelas. Penggunaan gawai yang berlebihan dapat mengurangi interaksi tatap muka antar siswa dan mempengaruhi komunikasi antarpribadi. Hal ini dapat berdampak negatif pada pembentukan hubungan antar mahasiswa dan membatasi kemampuan mereka dalam belajar dari pengalaman sosial di kelas.

Secara keseluruhan hasil kuesioner menunjukkan bahwa terdapat perbedaan persepsi terhadap pengaruh fasilitas selama proses studi di Universitas Negeri Makassar. Meskipun mayoritas responden melaporkan dampak positif dari *gadget*, penting untuk memperhatikan kelompok responden yang mengidentifikasi dampak negatif. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* dalam konteks pembelajaran perlu dikelola secara bijaksana, dengan mempertimbangkan strategi yang mendorong penggunaan *gadget* secara efektif dan mengurangi gangguan yang tidak perlu.

Kesimpulan

Penelitian pengaruh *gadget* terhadap proses pembelajaran di Universitas Negeri Makassar dapat disimpulkan bahwa penggunaan perangkat cenderung lebih banyak memberikan dampak positif dibandingkan dampak negatif dalam konteks pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi khususnya *gadget* dapat meningkatkan efisiensi dan kualitas pembelajaran di lingkungan Universitas Negeri Makassar. Meskipun ada beberapa dampak negatif, seperti potensi gangguan, namun manfaat positif, seperti akses cepat terhadap informasi dan interaktivitas, mendominasi penelitian ini.

Bibliografi

- hasibuan, S. S. (2017). *Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Problem Solving Terhadap Ketergantungan Gadget Pada Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 17 Medan Ta 2016/2017*. Unimed.
- Mahfud, M. N., & Wulansari, A. (2018). *Penggunaan gadget untuk menciptakan pembelajaran yang efektif*.
- Maritsa, A., Salsabila, U. H., Wafiq, M., Anindya, P. R., & Ma'shum, M. A. (2021). Pengaruh teknologi dalam dunia pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 5(2).
- Novaliendry, D., Kom, S., & Kom, M. (2023). *Menggunakan Teknologi Informasi Jilid 3*. Penerbit CV. SARNU UNTUNG.
- Pudyastuti, R. R. (2023). *Penggunaan Gadget Bagi Anak*. Penerbit P4I.
- Sari, D. C., Purba, D. W., & Hasibuan, M. S. (2019). Inovasi pendidikan lewat transformasi digital. *Yayasan Kita Menulis*.
- Sefianti, A. V., Hawa, A., & Blagov, A. (2023). Strategi Menjaga Kesehatan Mata Anak SD Di Era Digital. *JANACITTA*, 6(2), 134–144.
- Sinapoy, A. S., & Putri, K. Y. S. (2021). Pengaruh Penggunaan Ponsel Terhadap Perubahan Sikap Pada Remaja. *Jurnal Common*, 5(2), 144–164.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (Vol. 27). Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta CV.
- Sugiyono, S. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* Cetakan ke-23. Bandung: CV Alfabeta.
- Susanto, H., & Akmal, H. (2019). *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi (Konsep Dasar, Prinsi Aplikatif, dan Perancangannya)*. FKIP Universitas Lambung Mangkurat.
- Tim, E. M. S. (2015). *Kamus komputer lengkap*. Elex Media Komputindo.
- Ulfah, M. (2020). *DIGITAL PARENTING: Bagaimana Orang Tua Melindungi Anak-anak dari Bahaya Digital?* Edu Publisher.

Wulansari, N. M. D. (2017). *Didiklah Anak Sesuai Zamananya: Mengoptimalkan Potensi Anak di Era Digital*. Visimedia.

© 2022 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

