

## ANALISIS INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET DAN PEMANFAATAN INTERNET TERHADAP MOTIVASI BELAJAR

**Meyta Pritandhari**

Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Muhammadiyah Metro

meyta.pritandhari@gmail.com

### *Abstract*

*Learning is a process which can determine the success of learning. The process of learning done over and over again in the same way and method will lead to boredom in learning. In this globalization era, learning can be done anywhere, anytime and in many ways. One of the most popular learning methods is using gadgets. Gadgets can help us in overcoming problems encountered. Utilization of a positive gadget will bring good impact for its users. And conversely, if the use of gadgets that are negative and excessive will bring adverse effects to its users. The intensity of gadget and internet usage has a positive impact in students' learning motivation. Students can take advantage of gadgets and internet in searching for broader references related to learning. They are more interested in learning to use gadgets and the internet than by just using books. It is not denied that gadgets and the internet have a negative impact if the user can not wisely use it. However, the use of gadgets and the internet can be directed to students in order to utilize both positively.*

**Keywords:** *gadget, internet, and motivation*

### **PENDAHULUAN**

Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang semakin canggih mempunyai dampak yang cukup signifikan. Dampak yang ditimbulkan dapat berupa dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif yang ditimbulkan antara lain dengan adanya kemajuan teknologi adalah semakin cepatnya akses informasi, dapat mempermudah dalam proses pembelajaran, dan memperluas ilmu pengetahuan. Dampak negatif yang ditimbulkan adalah kecenderungan mahasiswa dalam mengakses informasi yang negatif, dan terlalu mengandalkan *gadget*, dan malas untuk berpikir lebih keras.

*Gadget* bukan lagi hal yang asing bagi masyarakat. Hampir semua lapisan

masyarakat mempunyai *gadget*. Hampir 96% mahasiswa pendidikan ekonomi semester enam memiliki *gadget*. Sama halnya dengan internet, *gadget* yang menjadi kebutuhan primer. *Gadget* bukan hanya sekedar *telephone* yang bermanfaat dalam menghubungi orang lain. *Gadget* yang ada sekarang ini sudah semakin canggih yang dilengkapi dengan fitur-fitur yang dapat memudahkan para penggunaannya dalam beraktivitas sehari-hari.

Internet merupakan salah satu kebutuhan komplementer bagi *gadget*. Tidak akan ada artinya jika memiliki *gadget* tanpa memiliki koneksi internet yang baik. Kebutuhan antara *gadget* dan internet saling melengkapi antara satu dengan yang lain. Bukan hanya mahasiswa yang membutuhkan keduanya

bahkan hampir semua masyarakat. Internet dapat digunakan masyarakat dalam berbagai kepentingan. Penggunaan Internet menjadi andalan bagi mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran adalah salah satu proses yang dapat menentukan keberhasilan belajar. Proses pembelajaran yang dilakukan selama berulang-ulang dengan cara dan metode yang sama akan menimbulkan kebosanan dalam belajar. Di era globalisasi ini belajar dapat dilakukan dimana saja, kapan saja dan dengan banyak cara. Salah satu cara belajar yang paling diminati adalah dengan menggunakan gadget. *Gadget* dapat membantu kita dalam mengatasi masalah yang dihadapi. Pemanfaatan *gadget* yang positif akan membawa dampak baik bagi para penggunanya. Dan sebaliknya, jika pemanfaatan *gadget* yang negatif dan berlebihan akan membawa dampak buruk bagi penggunanya.

Dampak positif dalam penggunaan *gadget* adalah mempermudah mahasiswa dalam mendapatkan informasi dalam proses pembelajaran. Informasi yang sering dicari oleh mahasiswa biasanya berkaitan dengan referensi dan tugas kuliah. Sedangkan dampak negatifnya adalah kecenderungan untuk selalu memanfaatkan *gadget* yang mengakibatkan kemalasan dalam belajar. Terkait dampak positif dan negatifnya dalam penggunaan gadget semua itu kembali lagi kepada para penggunanya. Lebih banyak dampak positif atau dampak negatifnya dalam pengaplikasian *gadget*.

#### a. Motivasi Belajar

Kata motivasi berasal dari kata “motif” yang merupakan daya pendorong

melakukan sesuatu. Menurut Sardiman (2012:73) motif dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan didalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan.

Purwanto (2011: 71) “Motivasi adalah dorongan suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar ia tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu”.

Berdasarkan pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah suatu usaha/dorongan yang dilakukan dengan sadar untuk melakukan sesuatu. Motivasi yang dilakukan seseorang pasti mempunyai maksud dan tujuan tertentu. Hal ini dikarenakan kebutuhan dan keinginan masing-masing orang yang berbeda.

Sagala (2010:31) “Belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang untuk memperoleh penguasaan kognitif, afektif, dan psikomotorik melalui proses interaksi antara individu dan lingkungan digunakan dengan mendiskripsikan perubahan potensi perilaku yang berasal dari pengalaman, sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku yang bersifat positif baik perubahan dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun psikomotorik”.

Motivasi dan belajar adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Motivasi yang dimiliki siswa dalam belajar akan menimbulkan semangat belajar yang tinggi pada dirinya. Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan

beberapa indikator atau unsur yang mendukung (Uno, 2008:23).

Menurut Mudjiman (2011:39) “Motivasi belajar adalah kekuatan pendorong dan pengarah perbuatan belajar”. Pendorong dalam arti pemberi kekuatan yang memungkinkan perbuatan belajar dijalankan. Pengarah dalam arti pemberi tuntutan kepada perbuatan belajar kearah tujuan yang telah ditetapkan.

Jadi, motivasi belajar adalah suatu kekuatan yang timbul dari dalam diri untuk selalu ingin tahu tentang segala sesuatu yang belum diketahui. Selain dari faktor internal, motivasi juga dipengaruhi oleh faktor eksternal yang paling dominan adalah lingkungan. Lingkungan adalah hal yang paling dekat untuk mempengaruhi motivasi belajar.

Sedangkan Mudjiman (2011:47) menyatakan bahwa sekurang-kurangnya ada 8 faktor yang diperkirakan berpengaruh terhadap pembentukan motivasi belajar:

- 1) faktor pengetahuan tentang kegunaan belajar
- 2) faktor kebutuhan untuk belajar
- 3) faktor melakukan kegiatan belajar
- 4) faktor kesenangan terhadap ide melakukan kegiatan belajar
- 5) faktor pelaksanaan kegiatan belajar
- 6) faktor hasil belajar
- 7) faktor kepuasan terhadap hasil belajar
- 8) faktor karakteristik pribadi dan lingkungan terhadap proses pembuatan keputusan

#### *b. Gadget*

Secara istilah *gadget* berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, *gadget*

disebut “acang”. Menurut Naning (2009:67) “*an often small mechanical or electronic device with a partical use but often thought of as novelty*” yaitu adalah perangkat mekanis atau elektronik yang kecil dengan menggunakan partikal akan tetapi sering dianggap sebagai hal yang baru.

Jati dan Herawati (2014), *gadget* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern dan semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Bagian dari teknologi atau barang dari teknologi adalah gadget.

Menurut Kuncoro (2009:137) *Gadget* adalah sebuah fitur berteknologi tinggi. *Gadget* juga adalah sebuah piranti atau instrument yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna dan umumnya di berikan terhadap sesuatu yang baru. Menurut Jati *gadget* adalah sebuah piranti kecil yang menggunakan partikal kecil dan berteknologi tinggi yang biasa disebut sebagai hal yang baru yang mempunyai fungsi dan tujuan praktis. *Gadget* tidak hanya dalam perkembangannya adalah sebuah handphone, *gadget* sendiri merupakan sebuah instrument terbaru bisa dalam bentuk, tablet, dvd, *ipad*, *windows*, *notebook* (perpaduan antara komputer portabel seperti *notebook* dan internet), kamera digital, dsb. Sehingga handphone merupakan salah satu bagian dari *gadget*.

Menurut Ilrawan (2013) Jenis-jenis *gadget* diantaranya adalah sebagai berikut:

1. *Iphone*
2. *Ipad*
3. *Blackberry*.
4. *Netbook*

## 5. Handphone

Berbagai jenis *gadget* terbaru yang ada tentu sudah tidak asing lagi dikalangan masyarakat. Gadget terbaru dengan teknologi terbaru dapat dengan mudah beradaptasi di masyarakat. Jenis *gadget* yang paling sering ditemui adalah *handphone* yang sekarang sudah berubah menjadi *smartphone*. *Smartphone* yang ada sudah memiliki teknologi dan fitur-fitur yang canggih yang dapat memudahkan pengguna dalam menggunakannya

### c. Internet

Internet menghubungkan informasi yang ada di seluruh dunia. Internet menjadi kebutuhan pokok bagi semua orang pada semua kepentingan, baik kepentingan pribadi maupun kepentingan umum. Semua sistem informasi yang ada sekarang diwajibkan dapat diakses menggunakan koneksi internet. Internet menyediakan koneksi informasi, hiburan, dan komunikasi kapanpun, dimanapun.

Menurut Ahmadi dan Hermawan (2013:68), Internet adalah komunikasi jaringan komunikasi global yang menghubungkan seluruh komputer di dunia meskipun berbeda sistem operasi dan mesin.

Menurut Sibero (2011:10) “*Internet (Interconneted Network)* adalah jaringan komputer yang menghubungkan antar jaringan secara global, *internet* dapat juga dapat disebut jaringan alam suatu jaringan yang luas”.

Internet adalah sebuah jaringan yang dapat menghubungkan antar jaringan yang dapat terhubung pada suatu jaringan

di seluruh dunia. Melalui internet kita dapat mengakses segala informasi terkini yang ada di seluruh dunia. Internet dapat membantu kita dalam mempermudah untuk mendapatkan segala informasi yang kita butuhkan.

Menurut Kotler dan Amstrong (2010: 24) internet adalah jaringan global dari jaringan-jaringan komputer yang luas dan berkembang tanpa adanya manajemen atau kepemilikan terpusat.

Menurut Chaffey (2009: 186) internet adalah jaringan fisik yang menghubungkan komputer di seluruh dunia. Internet terdiri dari infrastruktur jaringan server dan hubungan antara komputer yang digunakan untuk menyimpan dan pemindahan informasi antara PC klien dan server web.

Internet dapat mempermudah para pengguna untuk menjalin komunikasi yang erat meskipun dipisahkan jarak dan waktu. Internet dapat menjadi solusi atas berbagai permasalahan yang ada. Dengan adanya internet masyarakat dapat melakukan interaksi dengan banyak orang dengan waktu yang singkat.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dengan pendekatan analisis kualitatif.

Ditinjau dari aspek yang diteliti, penelitian ini merupakan study kasus (*case study*). Studi kasus adalah bentuk penelitian yang mendalam tentang suatu aspek lingkungan sosial termasuk manusia di dalamnya.

Menurut Moleong (2007)

“Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian misalnya: perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain, secara holistik, dan dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah”

Menurut Sukmadinata (2009:53-60), penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, dan orang secara individual maupun kelompok.

Sukmadinata (2009:18), menyatakan bahwa penelitian deskriptif bertujuan mendefinisikan suatu keadaan atau fenomena secara apa adanya. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif karena analisis datanya berupa kata-kata tertulis atau lisan dan mempertimbangkan pendapat orang lain yang bisa disebut dengan narasumber.

Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dilakukan untuk mendeskripsikan, menganalisis fenomena sosial, sikap dan analisis datanya yang akan dikaji dengan berbagai metode alamiah. Dari hasil penelitian akan dideskripsikan berdasarkan gambaran hasil penelitian yang telah dilakukan.

#### Sumber Data

Sumber data dapat berupa dokumen maupun informasi yang tepat, valid, dan lengkap. Ketepatan, validitas dan kelengkapan data akan sangat menentukan ketepatan dan kekayaan data dan informasi yang diperoleh.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Data primer, yaitu data yang diperoleh langsung melalui wawancara mahasiswa pendidikan ekonomi
- b. Data sekunder, yaitu data yang diperoleh secara tidak langsung melalui arsip, data dan dokumen yang memiliki hubungan erat dengan permasalahan kajian penelitian

#### Teknik Sampling

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonprobability* atau Sampel Tidak Acak. Jenis sampel ini tidak dipilih secara acak. Tidak semua unsur atau elemen populasi mempunyai kesempatan sama untuk bisa dipilih menjadi sampel. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan ini, misalnya orang tersebut yang dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan, atau dia sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi obyek/situasi sosial yang diteliti” (Sugiyono, 2013).

#### Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

##### 1. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan melakukan percakapan atau dialog antara dua pihak, sehingga diperoleh keterangan yang lebih mendalam yang termasuk dalam kategori *in-depth interview* dimana pelaksanaannya lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara

testruktur.

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang bersumber pada hal-hal atau benda-benda yang tertulis, seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen, rapat, catatan harian dan sebagainya.

## 3. Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang tampak dalam gejala-gejala di suatu objek penelitian.

## Teknik Analisis Data

Keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi data. Menurut Moleong (2007) menegaskan bahwa, "Triangulasi data adalah teknik pemeriksaan validitas data yang memanfaatkan sesuatu yang lain dari luar data itu untuk kepentingan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu". Triangulasi sebagai teknik pemeriksaan data dibedakan menjadi empat macam yaitu:

### 1. Triangulasi sumber

Triangulasi sumber berarti untuk mendapatkan data dari sumber berbeda-beda dengan teknik yang sama.

### 2. Triangulasi metode

Teknik pengumpulan data dalam triangulasi metode menggunakan teknik yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Penelitian ini menggunakan metode observasi

partisipatif pasif, wawancara mendalam, dan dokumentasi untuk sumber data yang sama secara serempak.

### 3. Triangulasi peneliti

Triangulasi ini dengan jalan memanfaatkan peneliti lain untuk keperluan pengecekan kembali derajat

kepercayaan data, sehingga dapat membantumengurangkan kemelencengan dalam pengumpulan data.

## 4. Triangulasi teori

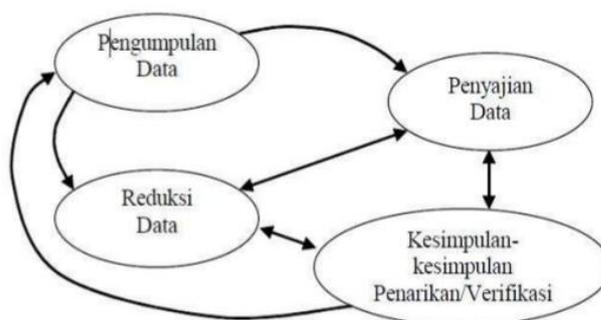
Triangulasi ini berdasarkan anggapan bahwa fakta tertentu tidak dapat diperiksa derajat kepercayaannya dengan satu atau lebih teori.

Teknik pemeriksaan data dalam penelitian ini menggunakan metode triangulasi sumber dan triangulasi metode. Hal ini dilakukan dengan membandingkan hasil dari pengamatan, wawancara, dan analisis dokumen. Diharapkan hasil akhir dari analisis mencapai tingkat mutu dan kevalidan yang tinggi.

## Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pola penelitian induktif yang diolah dengan teknik saling terjalin atau interaktif mengalir. Teknik data dalam penelitian ini mengikuti model analisis interaktif (*Interactive Model of Analysis*). Tiga komponen utama analisis tersebut adalah:

Gambar 1. *Interactive Model of Analysis*



Sumber: (Moleong: 2007)

## PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Pendidikan ekonomi adalah salah satu prodi yang memiliki mahasiswa yang cukup banyak. Mahasiswa pendidikan ekonomi yang aktif adalah mahasiswa

semester dua, empat dan enam. Jumlah keseluruhan mahasiswa adalah 141 mahasiswa.

Pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh semua orang. Pembelajaran memiliki tingkatan yang berbeda berdasarkan ilmu yang ditekuni. Pembelajaran bukan hanya sekedar niat dari dalam diri seseorang. Terkadang pembelajaran juga diperlukan dukungan dari lingkungan dan fasilitas. Fasilitas yang memadai akan membuat motivasi belajar menjadi meningkat.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan menemukan fakta bahwa 96% mahasiswa ketergantungan dengan gadget. *Gadget* yang sering dipakai oleh mahasiswa adalah smart handphone atau sering disebut dengan *smartphone*. Intensitas mahasiswa dalam menggunakan gadget dapat dikategorikan sangat sering. Hampir disetiap kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa pasti membawa gadget.

Kehadiran *gadget* yang dilengkapi dengan koneksi internet membuat mahasiswa kecanduan dengan alat ini. Mahasiswa seakan tidak bisa terlepas dengan gadget dan koneksi internet. Keduanya merupakan kebutuhan pokok bagi mahasiswa dalam melakukan segala aktivitasnya.

*Gadget* dan koneksi internet adalah dua hal yang tidak bisa dipisahkan. *Gadget* tidak berarti tanpa adanya koneksi internet dan internet tidak berarti tanpa gadget. Mahasiswa memanfaatkan keduanya dalam berbagai hal antara lain adalah: mencari referensi materi kuliah, berkomunikasi dengan teman dari yang terdekat sampai yang terjauh, bermain

game, ber-media sosial, sampai dengan bisnis online.

Intensitas penggunaan gadget dan pemanfaatan internet mempunyai dampak positif dalam motivasi belajar mahasiswa. Mahasiswa dapat memanfaatkan gadget dan internet dalam mencari referensi yang lebih luas terkait dengan pembelajaran. Mereka lebih tertarik belajar menggunakan gadget dan internet dibandingkan dengan hanya menggunakan buku. Memang tidak dipungkiri *gadget* dan internet mempunyai dampak negatif jika pengguna tidak dapat dengan bijak memanfaatkannya. Namun penggunaan gadget dan internet dapat diarahkan kepada mahasiswa agar dapat memanfaatkan keduanya dengan positif.

Analisis data yang digunakan adalah dengan triangulasi sumber dan triangulasi metode. Dengan menggunakan teknik triangulasi sumber adalah mewawancarai berbagai sumber yang berbeda dan tetap mendapatkan data yang sama yaitu data mengenai intensitas pemakaian gadget dan pemanfaatan internet yang sangat sering dipakai oleh mahasiswa. Sedangkan triangulasi metode digunakan dengan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi mahasiswa dengan mendapatkan data yang sama dengan triangulasi sumber yaitu tingkat intensitas mahasiswa dalam menggunakan gadget dan pemanfaatan internet sangat sering bahkan sudah kecanduan.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

*Gadget* dan internet adalah dua teknologi yang sudah berkembang sangat

pesat. Masyarakat secara umum dan mahasiswa khususnya harus dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi tersebut.

Intensitas penggunaan *gadget* dan pemanfaatan internet mempunyai dampak positif dalam motivasi belajar mahasiswa. Mahasiswa dapat memanfaatkan *gadget* dan internet dalam mencari referensi yang lebih luas terkait dengan pembelajaran. Mereka lebih tertarik belajar menggunakan *gadget* dan internet dibandingkan dengan hanya menggunakan buku. Memang tidak dipungkiri *gadget* dan internet mempunyai dampak negatif jika pengguna tidak dapat dengan bijak memanfaatkannya. Namun penggunaan *gadget* dan internet dapat diarahkan kepada mahasiswa agar dapat memanfaatkan keduanya dengan positif.

Bagi mahasiswa intensitas penggunaan *gadget* dan pemanfaatan internet agar dapat digunakan pada waktu dan tempat yang tepat sesuai dengan kebutuhan. Penggunaan *gadget* dan internet agar dapat digunakan dengan positif dan bijak.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmadi, Hermawan, 2013. *E-Business & E-Commerce*. Andi: Denpasar
- A.M. Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali Pers.
- B. Uno, Hamzah. 2008. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, Jakarta : Bumi Aksara.
- Chaffey, D., 2009, *E-Business and E-Commerce Management : Strategy, Implementation and Practice*, 4th edition, Prentice Hall.
- Irawan,J.2013.Pengaruh Kegunaan Gadget terhadap Kemampuan Bersosialisasi pada Remaja.Fakultas Psikologi.Universitas Islam Riau.<http://jurnal.uir.ac.id/index.php/JAN/article/viewFile/422/359>Diakses 14 Mei 2018
- Jati dan Herawati.2014.Segmentasi Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi UAJY dalam Menggunakan Gadget.<http://e-journal.uajy.ac.id/5741/>. Diakses 14 Mei 2018
- Kotler, Philip. 2010. *Manajemen Pemasaran*. Edisi tiga belas Bahasa Indonesia.Jilid 1 dan 2.Jakarta : Erlangga.
- Kuncoro, Mudrajad.2009. *Metode Riset Untuk Bisnis & Ekonomi*. Penerbit Erlangga. Jakarta.
- Moleong, L. J.2007. *Metodologi PenelitianKualitatif*. Bandung:PT RemajaRosdakarya.
- Mudjiman, Haris. 2011. *Manajemen Pelatihan Berbasis Belajar Mandiri*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Naning. 2009. *Www.God.Co.Id*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sagala, Syaiful. 2006. *Konsep dan makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009 *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.
- Sibero, Alexander F. K..2011. *Kitab Suci Web Programming*.Yogyakarta: Mediakom