

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gadget adalah suatu peranti 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. Gadget juga merupakan alat elektronik yang memiliki pembaharuan dari hari ke hari dan merupakan sebuah obyek (alat atau barang elektronik) teknologi yang memiliki fungsi khusus (Iswidharmanjaya, 2014). Bahkan gadget sudah merambah ke dunia pendidikan salah satunya merambah ke kalangan mahasiswa. Hampir semua mahasiswa mengerti dan mempunyai gadget. Gadget memiliki beberapa manfaat terutama di kalangan mahasiswa, salah satunya contohnya seperti e-mail. E-mail yang ada di fitur smartphone dan laptop adalah salah satu fasilitas yang sering di gunakan 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.

Kecenderungan penyalahgunaan terhadap gadget juga terlihat pada mahasiswa yang tidak pernah bisa terlepas dari gadget mereka terlebih seperti smartphone atau laptop. Sangat lazim kita temui mahasiswa yang selalu membawa smartphone di tangan mereka. Memang teknologi jaman sekarang yang sangat canggih, semua informasi dan hal-hal yang berbaur update bahkan yang mampu menjangkau seluruh dunia pun dapat diakses hanya melalui smartphone, sehingga sangat riskan untuk disalahgunakan (Viona Velika, 2015).

Mahasiswa dengan gadget adalah satu kesatuan yang tak bisa di pisahkan dan merupakan suatu tuntutan kebutuhan. Menggunakan gadget lebih memudahkan mahasiswa dalam menjalankan segala aktifitas perkuliahannya selain berfungsi sebagai alat komunikasi ke sesama teman ataupun orang lain. Tidak dipungkiri lagi, di dalam ruang kelas pada saat perkuliahan berjalan,

mahasiswa dapat dengan bebas menggunakan gadgetnya masing-masing. Dapat diduga bahwa gadget dapat berpengaruh terhadap mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Ketergantungan mahasiswa memang dapat di nilai positif dan negatif, tergantung dari sisi mana kita melihatnya. Semuanya kembali lagi ke individu masing-masing, bagaimana dia dapat memanfaatkan gadget secara baik dan benar.

Dalam penggunaan gadget tersebut bagi mahasiswa merupakan suatu tantangan, karena penggunaan benda ini bisa mengakibatkan kemalasan belajar, sehingga mahasiswa kecanduan untuk selalu menggunakan gadget dan lupa akan kewajibannya dalam belajar. Namun, ada juga yang malah berdampak positif adanya gadget tersebut, karena digunakan untuk hal yang bermanfaat, seperti browsing untuk menambah wawasan dan mencari informasi. Selain manfaat tersebut, gadget pun juga bisa menjadi penyemangat mahasiswa untuk belajar. Kenapa bisa seperti itu? Karena mungkin seorang siswa yang chattingan atau berkomunikasi dengan orang – orang terdekatnya yang bisa membuatnya semangat untuk belajar. Walaupun itu merupakan minoritas dikalangan mahasiswa.

Adapun gadget yang ada dan digunakan di dalam ruang perkuliahan yang mempunyai dampak pada mahasiswa. Ada smartphone, laptop, ataupun proyektor yang sering dijumpai di ruang perkuliahan dan digunakan dalam pengajaran perkuliahan (Iswidharmanjaya, 2014).

Tabel 1.1 Presepsi mahasiswa teknik informatika S-1 angkatan 2015 tentang penggunaan gadget di dalam perkuliahan dengan menggunakan survei.

Gadget	Persepsi Mahasiswa				
	Sangat Baik	Baik	Cukup Baik	Kurang Baik	Sangat Tidak Baik
Smartphone	✓				
Laptop		✓			

Proyektor		✓			
-----------	--	---	--	--	--

Sumber : Mahasiswa Teknik Informatika S-1 ITN 2 Malang Angkatan 2015

Berdasarkan tabel di atas, di dapat data kualitatif dari presepsi mahasiswa Teknik Informatika S-1 ITN 2 Malang Angkatan 2015 tentang penggunaan gadget yaitu sangat baik untuk smartphone berjumlah 50 mahasiswa, baik untuk laptop berjumlah 30 mahasiswa, dan baik untuk proyektor berjumlah 20 mahasiswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang di peroleh maka di dapat indentifikasi masalah yaitu “Pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar mahasiswa di dalam ruang perkuliahan”

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka persoalan yang harus dipecahkan adalah “Bagaimana pengaruh penggunaan gadget untuk motivasi belajar di dalam ruangan perkuliahan khususnya bagi mahasiswa, dan variabel gadget mana yang paling berpengaruh ?”

1.4 Tujuan Penelitian

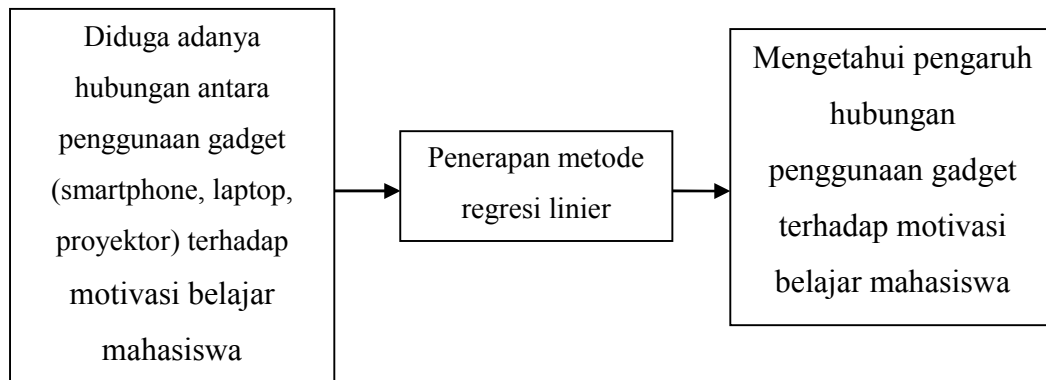
Berdasarkan rumusan masalah diatas tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut “Mengetahui pengaruh gadget terhadap motivasi belajar, dan menentukan satu variabel gadget yang paling berpengaruh dikalangan mahasiswa.”

1.5 Batasan Penelitian

Batasan – Batasan di tekankan pada hal berikut :

1. Penelitian di lakukan di ruang perkuliahan ITN Malang Kampus2.
2. Penelitian di fokuskan pada mahasiswa teknik informatika S-1 angkatan 2015.
3. Objek penelitian gadget meliputi smartphone, laptop, dan proyektor.

1.6 Kerangka Berfikir



Gambar 1.1. Kerangka Berpikir

1.7 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian maka manfaat yang didapat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi mahasiswa
 - a. Menambah wawasan dan pengalaman terhadap perkembangan perkuliahan di perguruan tinggi.
 - b. Menciptakan komunikasi antar mahasiswa sehingga menjadi media publikasi di tempat penelitian dilakukan
2. Bagi perguruan tinggi
 - a. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai masukan agar perkuliahan dapat berjalan dengan efisien.
 - b. Dapat di pakai sebagai perbandingan antara perkuliahan menggunakan gadget dan tidak.