

---

## DAMPAK PENGGUNAAN HP ANDROID TERHADAP MOTIVASI MAHASISWA UMB SEKARANG

Oleh

Loeky Rono Pradopo<sup>1</sup>, Abdul Rahmat<sup>2</sup>, Abdul Gani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Mercu Buana Jakarta

Email: [1loekyrp20@gmail.com](mailto:1loekyrp20@gmail.com)

---

### **Article History:**

Received: 08-09-2024

Revised: 15-09-2024

Accepted: 11-10-2024

### **Keywords:**

Penggunaan HP Android:

Motivasi: Mahasiswa UMB

**Abstract:** Ketergantungan akan hp Android yang menyediakan semua kebutuhan komunikasi sehingga mahasiswa UMB mudah untuk mengaksesnya dari semua layanan yang disiapkan melalui aplikasi inilah menjadi Mahasiswa UMB tidak dapat berkembang untuk berfikir secara kreatif dan cerdas dalam dikelas. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan jenis fenomenologi yang mencari pemahaman mendalam tentang penggunaan Hp Android terhadap motivasi belajar Mahasiswa . Dengan penggunaan hp android ini yang menyediakan semua informasi sehingga mahasiswa UMB tidak dapat aktifikut dalam pembelajaran dikelas sehingga motivasi nya turun. Hasil dari penelitian ini adalah Pengaruh Penggunaan HP Android terhadap mhs umb tidak berpengaruh positif, Penggunaan HP Android dikalangan mahasiswa untuk Mengikuti Pembelajaran dari kampus juga menggunakan media sosial, Kecenderungan mahasiswa akan HP sebagai alat komunikasi untuk penggunaan media sosial sebagai gaya hidup.

---

## PENDAHULUAN

Sebagai makhluk sosial manusia senantiasa ingin berhubungan dengan manusia lainnya. Ia ingin mengetahui lingkungan sekitarnya, bahkan ingin mengetahui apa yang terjadi dalam dirinya. Rasa ingin tahu ini memaksa manusia perlu berkomunikasi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sudah sedemikian cepat sehingga tanpa kita sadari sudah mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia. Dewasa ini produk teknologi sudah menjadi kebutuhan sehari-hari dalam menjalankan aktivitas kehidupan. Penggunaan televisi, telepon faksimile, celluler phone, dan internet sudah bukan menjadi hal yang aneh ataupun baru lagi, khususnya di kota-kota besar. Tidak dapat dipungkiri teknologi informasi dan komunikasi menjadi ujung tombak di era globalisasi yang kini melanda hampir di seluruh dunia. Kondisi ini menjadikan lahirnya suatu dunia baru yang sering disebut dengan dusun global, di mana di dalamnya dihuni warga negara yang disebut warga jaringan. Hal yang sama dikemukakan oleh Ashadi Siregar sebagaimana dikutip oleh Didik M. Arief Mansur (2005:121), Bahwa penggabungan komputer dengan telekomunikasi melahirkan suatu fenomena yang mengubah model konfigurasi komunikasi konvensional, dengan

melahirkan suatu kenyataan dalam dimensi ketiga, jika dimensi pertama adalah kenyataan keras dalam kehidupan empiris 2 (biasa disebut dengan hard reality), dimensi kedua merupakan kenyataan dalam kehidupan simbolik dan nilai-nilai yang dibentuk (dipadankan dengan istilah soft reality) dengan dimensi ketiga dikenal kenyataan maya (virtual reality) yang melahirkan suatu format masyarakat lainnya. Handphone merupakan sebuah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar secara konvensional yang mudah dibawa dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon yang menggunakan kabel. Handphone telah menjadi peralatan komunikasi yang sangat penting dan mudah, baik piranti kerasnya (hardware) berupa pesawat telepon maupun piranti lunak (software) berupa chip dan pulsa. Di era moderen sekarang ini tak bisa dipungkiri bahwa sudah semakin banyak tantangan dalam pencapaian tujuan pendidikan, hal ini bisa dilihat dari sebagian besar generasi penerus saat ini yang terjerumus dalam kehidupan yang tidak sehat dalam hal pergaulan, maupun gaya hidup, orang yang di kota maupun yang di desa, si kaya ataupun si miskin, terkadang tak bisa lagi dibedakan, dan seakan tak ada lagi benteng yang menahan mereka untuk melakukan apapun yang mereka ingin lakukan. Hal ini disebabkan karena krisis moral dan tidak adanya pemberdayaan akal fikiran dan juga krisis ilmu pengetahuan agama. Hal ini sangat memprihatinkan, dan tentunya hal itu sangat berpengaruh pada proses yang dialami Mahasiswa UMB baik ketika ia berada di Mata kuliah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri. Begitupun dengan ipk yang di capai Mahasiswa UMB itu tidak lepas dari keberhasilannya dalam proses. Di era moderen sekarang ini begitu banyak tantangan bagi siapapun utamanya pelajar untuk mencapai keberhasilannya dalam dan berprestasi. 3 Salah satu yang menjadi tantangan besar adalah pengaruh negative dari penggunaan handphone. Dengan cepatnya perkembangan teknologi komunikasi, telepon genggam (handphone) telah memiliki berbagai fungsi selain untuk menerima telepon atau sms (pesan singkat), handphone juga bisa berfungsi sebagai alat memotret, merekam segala aktivitas, sebagai sarana informasi bahkan handphone tersebut bisa digunakan untuk menjelajahi dunia internet tergantung feature handphone tersebut. Sebagai alat komunikasi, handphone memberikan manfaat bagi penggunaannya untuk melakukan komunikasi jarak jauh dan handphone tersebut juga bisa digunakan sebagai hiburan bagi sebagian orang yang memiliki handphone fungsi tambahan selain untuk komunikasi jarak jauh berupa alat untuk memotret, merekam, permainan, Mp3, mendengarkan radio, menonton televisi bahkan layanan internet. Namun di samping alat komunikasi handphone memberikan manfaat Handphone juga mempunyai aspek yang merugikan bagi kehidupan manusia. Apabila dicermati handphone bukan lagi alat komunikasi yang dimiliki oleh orang tua dan orang dewasa saja akan tetapi handphone tersebut sudah menjelajah di kalangan anak-anak khususnya para pelajar. Tidak jarang dijumpai para Mahasiswa UMB membawa handphone saat pergi ke Mata kuliah dan sering juga dijumpai Mahasiswa UMB ngobrol dan berbincang dengan menggunakan handphone sampai bermenit-menit bahkan sampai berjam-jam, salah satu sebabnya dikarenakan biaya menelpon cukup murah yang ditawarkan oleh operator telepon dan hal tersebut bisa saja akan mengganggu aktivitas Mahasiswa UMB dan juga sebagai masalah Mahasiswa UMB dalam menggapai prestasinya. Kemampuan berkonsentrasi 4 dalam mutlak diperlukan. Kalau diperhatikan, keluhan tidak bisa konsentrasi merupakan keluhan yang paling umum di kalangan pelajar dan Mahasiswa UMB. Di dalam setiap langkah, apakah itu di dalam kelas atau di rumah,

apabila kita sendiri, diperlukan konsentrasi yang Dalam hal itu gangguan tinggi. Konsentrasi dapat dibagi menjadi dua kelompok yaitu gangguan dari dalam (internal) dan gangguan dari luar (eksternal). Sebab Mahamahasiswa UMB tidak siap dalam menerima Mata kuliah, tidak fokus dan tidak konsentrasi dalam proses dapat disebabkan Mahamahasiswa UMB mengobrol atau bercanda dengan temannya ketika dosen sedang menjelaskan, dan bisa juga disebabkan karena Mahamahasiswa UMB asyik memainkan handphone yang mereka miliki ketika dosen sedang menjelaskan Mata kuliah yang diajarkan terjadi pada kelas Manajemen Strategik dan Mahamahasiswa Mata Kuliah Perilaku Organisasi.fenomena yang terjadi saat ini merupakan gambaran mahamahasiswa UMB kurang termotivasi untuk belajar. Kuliah hanya untuk bertemu teman2 dikelas dan ngobrol, foto2 dan asyik melihat youtube atau tiktok dll. Rumusan masalah Berdasarkan latar belakang di atas yang telah dipaparkan dan disimak maka dapat dijelaskan pula Kerangka Pembahasan. Adapun Rumusan Masalah yang disusun adalah:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan handphone bagi ipk Mahamahasiswa UMB?
2. Apa faktor yang mempengaruhi ipk Mahasiswa UMB?

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan jenis fenomenologi yang mencari pemahaman mendalam tentang penggunaan Hp Android terhadap motivasi belajar Mahasiswa (Gill, 2020). Penelitian semacam ini terfokus pada cara bagaimana kita mempersepsikan realitas yang tampak melalui pengalaman atau kesadaran (Englander, 2016). Jadi, peneliti bertujuan untuk menggambarkan tekstur pengalaman sehingga pengalaman itu sendiri makin kaya. Menurut Edgar dan Sedgwick, penelitian fenomenologis murni lebih menekankan pada penggambaran (deskripsi) daripada penjelasan atas semua hal, tetapi tetap memperhatikan sudut pandang yang bebas dari hipotesis atau praduga (Jamali,2018).

Penelitian sebelumnya berfungsi untuk analisa dan memperkaya pembahasan penelitian, serta membedakannya dengan penelitian yang sedang dilakukan. Dalam penelitian ini disertakan lima jurnal nasional penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan Dampak Penggunaan HP :

1. Penelitian dengan judul, Dampak Penggunaan Smartphone dikalangan mahasiswa diteliti oleh Yohannes Marryono Jamun, Zephisius Rudiyanto Eso Ntelok yang menceritakan tentang Ketergantungan dalam penggunaan smartphone dikarenakan fitur dan aplikasi yang ada mempermudah semua aktivitas. Mahamahasiswa menghabiskan sekian banyak waktu menggunakan smartphone, fitur yang disajikan menjadikan mahamahasiswa jarang berinteraksi dengan lingkungannya, ini membuat mahamahasiswa susah mengerti konsep komunikasi efektif, berpikir tingkat tinggi dan rasional serta produktivitas tinggi, sehingga pola pikirnya menjadi sederhana. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan jenis fenomenologi yang mencari pemahaman mendalam tentang penggunaan smartphone di kalangan Mahasiswa. Objek yang diteliti adalah semua yang melekat pada penggunaan smartphone di kalangan Mahamahasiswa. Informan utamanya adalah mahamahasiswa UNIKA Santu Paulus Ruteng. Informan tambahan atau informan ahli adalah dosen UNIKA Santu Paulus Ruteng. Berdasarkan hasil penelitian, ditarik kesimpulan bahwa ada kecenderungan kecanduan terhadap smartphone. Hal ini dilihat dari kebiasaan mahasiswa yang tidak lepas dari smartphone kapan dan dimanapun. Intensitas dan frekuensi yang ditunjukkan dalam penggunaannya

cenderung mengalami peningkatan, seperti setiap beberapa menit sekali dan bisa mencapai lebih dari 5 jam perhari menggunakan smartphone. Mahasiswa sangat terpengaruh akan smartphone sehingga keseluruhan kegiatan mereka sangat bergantung dengan smartphone. Mahasiswa cenderung tidak terlepas dari smartphone walaupun hanya sesaat karena merasakan ketergantungan dengan fitur yang ada. Apabila melepaskan atau meninggalkan smartphone-nya akan ada rasa aneh, ada yang kurang sehingga memiliki ketidaknyamanan dalam melakukan aktivitas.

2. Penelitian dengan judul, Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Prestasi Akademik mahasiswa PLB UNIPAR Jember pada Masa Pandemi Covid-19 diteliti oleh Dedy Ariyanto, Inna Hamida Zusfindhana, Firdaus Ridwan Sutarta, Mariana Nanga yang menceritakan tentang Sekarang ini, di zaman yang percepatan teknologi, komunikasi informasi berkembang secara pesat, masif dan eksponensial, menuntut kita semua untuk bijak dalam memanfaatkan teknologi, tidak terkecuali dalam memanfaatkan teknologi Smartphone khususnya di dunia akademik. Belum lagi kita sekarang sedang berada dalam masa pandemi covid-19 ini, mahasiswa, PLB di Universitas PGRI Argopuro Jember haruslah dapat tetap berprestasi di bidang akademik dengan pembelajaran yang sangat berbeda yaitu tanpa kehadiran secara fisik di ruang kelas bersama dosen dan teman – teman. Untuk itu, penggunaan smartphone tentu akan mempunyai efek atau pengaruh kepada prestasi belajar akademik mahasiswa PLB Angkatan 19 – 21 di Universitas PGRI Argopuro. Maka, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan smartphone terhadap prestasi belajar akademik mahasiswa, serta seberapa besar pengaruhnya. Hasil penelitian kali ini menunjukkan adanya pengaruh yang tinggi terkait penggunaan smartphone yang mempengaruhi prestasi belajar akademik mahasiswa. Oleh karena itu, penggunaan smartphone oleh mahasiswa PLB Angkatan 19 – 21 UNIPAR di masa pandemi ini ada dengan persentase yang tinggi, jadi dengan artikel kali ini kita akan sama sama mengetahui selengkapnya terkait hal itu.
3. Penelitian dengan judul, Efek Penggunaan Gadget terhadap Social Behavior mahasiswa dalam Dimensi Globalisasi diteliti oleh Pandu Hyangsewu, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia, Mohammad Rindu Fajar Islamy, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia, Muhamad Parhan, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia, Risris Hari Nugraha, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia yang menceritakan tentang Kehadiran gadget ditengah-tengah masyarakat kontemporer dalam arus globalisasi berpotensi memberikan dua sisi yang berbeda, positif maupun negatif. Tantangan utama sistem pendidikan di Indonesia saat ini adalah bagaimana para praktisi pendidikan proses pembelajaran yang dapat menjaga moralitas dan religiusitas dalam diri generasi muda dari pengaruh buruk globalisasi tersebut. Penelitian ini bertujuan dalam rangka mengeksplorasi dampak penggunaan gadget terhadap sikap social behaviour mahasiswa diperdosenan tinggi. Metode penelitian menggunakan pendekatan mix method dengan menggabungkan kualitatif melalui teknik wawancara dengan kuantitatif dengan teknik questioner. Pengumpulan data menggunakan teknik random sampling. Adapun partisipan pada riset ini sejumlah 75 orang. Lalu data yang ditemukan dilapangan dianalisis dan divalidasi oleh ahli. Hasil penelitian menunjukkan adanya relevansi koneksitas antara penggunaan gadget dengan perubahan dinamika perilaku sosial pada mahasiswa di perdosenan tinggi. 43,80% mereka menghabiskan waktu lebih 10 jam

perhari menggunakan gadget, Whatsapp menempati rangking pertama dalam pilihan platform, 45,90% lebih menyukai gadget dari pada aktivitas sosial, 83,80% memiliki ketergantungan terhadap gadget. Globalisasi menjadi salah satu faktor penyebab perubahan arus aktivitas dan pola pemikiran pada masyarakat modern khususnya generasi milenial.

4. Penelitian dengan judul, PEMANFAATAN GADGET PADA MAHASISWA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA diteliti oleh Khusnul Arizqa Winda Kusuma Putri, Sri Lestari yang menceritakan tentang Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan gadget pada mahamahasiswa. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologis, yang datanya dikumpulkan melalui kuesioner terbuka dan wawancara semi terstruktur Kuesioner diberikan pada mahamahasiswa semester dua Universitas Muhammadiyah Surakarta sebanyak 180 responden, terdiri dari 92 laki-laki dan 88 perempuan. Wawancara dilakukan pada 4 orang informan 2 laki-laki dan 2 perempuan. Data dianalisis secara tematik. Hasil penelitian menemukan bahwa gadget dimanfaatkan mahamahasiswa sebagai sarana berkomunikasi dan mencari sensasi, sarana mencari informasi, hiburan, mengerjakan tugas, dan gaya hidup. Ditemukan juga perbedaan aktivitas yang dilakukan dengan gadget.
5. Penelitian dengan judul PENGGUNAAN HANDPHONE DI KALANGAN MAHASISWA (STUDI KASUS DI INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO) diteliti oleh Liu Yueming, Prof. Dr. Irwan Abdullah yang menceritakan tentang Handphone adalah alat komunikasi yang paling digemari saat ini. Alat komunikasi ini memudahkan kita dalam berkomunikasi secara langsung tanpa harus bertatap muka. Penelitian ini mengenai penggunaan handphone di kalangan mahamahasiswa bertujuan untuk mengetahui penggunaan handphone sebagai gaya hidup di kalangan mahamahasiswa IAIN Palopo, mengetahui aplikasi apa yang sering diakses oleh mahamahasiswa IAIN Palopo, dan mengetahui fungsi handphone di kalangan mahamahasiswa IAIN Palopo. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang berupa wawancara, observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Informan dalam penelitian ini adalah mahamahasiswa IAIN Palopo di Sulawesi Selatan, dan menggunakan kuesioner dengan sekelas berjumlah 32 mahamahasiswa IAIN Palopo yang jurusan bahasa Arab. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan handphone sudah menjadi gaya hidup di kalangan mahamahasiswa IAIN Palopo, karena handphone sebagai media komunikasi dan juga media hiburan dianggap menjadi kebutuhan penting dalam sehari-hari. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa aplikasi yang sering diakses oleh mahamahasiswa IAIN Palopo adalah Whatsapp, Facebook, Youtube, Google, Instagram, dan game. Tujuannya untuk berkomunikasi, bisnis, belajar, dan hiburan. Menurut mahamahasiswa IAIN Palopo, penggunaan handphone sangat mendukung kelancaran kuliah. Meskipun handphone sudah bermanfaat bagi mahamahasiswa, tetapi juga punya sisi negatif, yaitu: (1) membuat mahamahasiswa lupa waktu; (2) kurang waktu beristirahat; (3) kesehatan mata menurun; (4) membuat mahamahasiswa menjadi anti sosial.

d. Peta Jalan



e. Rencana Target Luaran yang ingin dicapai

**Tabel 1. Rencana Target Luaran**

NO	JENIS LUARAN	INDIKATOR PENCAPAIAN	
1	Pubikasi ilmiah	Internasional	Belum
		Nasional Terakreditasi	Draft
2	Pemakalah dalam temu ilmiah	Internasional	belum
		Nasional	draft
3	Invited Speaker dalam temu ilmiah	Internasional	belum
		Nasioal	draft
4	Visiting Lecturer	Internasional	belum
		Paten	draft
5	Hak Kekayaan Intelektual (IKI)	Paten sederhana	belum
		Hak Cipta	belum
		Merek dagang	belum
		Rahasia dagang	belum
		Desain Produk Industri	belum
6	Teknologi/Tepat Guna	Indikasi Geografis	belum
		Perlindungan Varietas Tanaman	belum
		Perlindungan Terpadu	belum
7	Model/Purwarupa/Desain/Karya seni/Rekayasa Sosial	belum	
8	Buku Ajar (ISBN)	belum	
9	tingkat Keptapan Teknologi (IKT)	belum	
10	Video Pembelajaran berbasis pembelajaran	Belum	

**Lampiran 3.5 Sustainable Development Goals (SDGs)**

Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (TPB/Sustainable Development Goals (SDGs)) adalah pembangunan yang menjaga peningkatan kesejahteraan ekonomi masyarakat secara berkeadilan, pembangunan yang menjaga keberlanjutan kehidupan sosial masyarakat, pembangunan yang menjaga kualitas lingkungan hidup serta pembangunan yang menjamin keadilan dan terlaksananya tata kelola yang mampu menjaga peningkatan kualitas hidup dari satu generasi ke generasi berikutnya. TPB/SDGs merupakan keastesan global dan nasional dalam upaya untuk menyabatkan masyarakat mencapai 17 tujuan yaitu (1) Tanpa Kemiskinan; (2) Tanpa Kelaparan; (3) Kesehatan Sehat dan Sejahtera; (4) Pendidikan Berkualitas; (5) Kesetaraan Gender; (6) Air Bersih dan Sanitasi Layak; (7) Energi Bersih dan Terjangkau; (8) Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi; (9) Industri, Inovasi dan Infrastruktur; (10) Berkemajuan Kesejangan; (11) Kota dan Perumahan yang Berkelanjutan; (12) Konsumsi dan Produksi yang Bertanggung Jawab; (13) Penanganan Perubahan Iklim; (14) Ekosistem Lautan; (15) Ekosistem Daratan; (16) Perdamaian, Keadilan dan Ketahanan yang Tangguh; (17) Kemitraan untuk Mencapai Tujuan.



IKU	Kategori	Penjelasan
1	Lulusan Mendapat Pekerjaan yang Layak	Pekerjaan dengan upah di atas UMR, menjadi wiraswasta, atau melanjutkan studi
2	Mahasiswa Mendapat Pengalaman di Luar Kampus	Magang, proyek desa, mengajar, riset, berwiraswasta, pertukaran pelajar
3	Dosen Berkegiatan di Luar Kampus	Mencari pengalaman industri atau berkegiatan di kampus lain
4	Praktisi Mengajar di Dalam Kampus	Merekrut dosen dengan pengalaman industri
5	Hasil Kerja Dosen Digunakan oleh Masyarakat atau mendapat rekognisi internasional	Hasil riset dan pengabdian masyarakat yang dimanfaatkan oleh masyarakat atau mendapat pengakuan secara internasional
6	Program Studi Berjasama dengan Mitra Kelas Dunia	Dalam kurikulum, magang dan penyerapan lulusan
7	Kelas yang Kolaboratif dan Partisipatif	Evaluasi berbasis proyek kelompok atau metode studi kasus (case study)
8	Program Studi Berstandar Internasional	Memperoleh akreditasi tingkat internasional

**METODE PENELITIAN**

Metode Penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan wawancara dengan kuesioner

I. Identikasi Permasalahan:

1. Mhs selalu menggunakan handphone Android dalam keseharian mereka.
2. Mhs memiliki banyak alasan dalam menggunakan handphone Android di keseharian mereka.
3. Handpone Android dapat berpengaruh terhadap Mhs
4. Handphone Android mempunyai dampak-dampak positif maupun negatif terhadap Mhs.
5. Terdapat banyak penyalahgunaan handphone Android oleh Mhs

II.Kajian Teori:

A. Kerangka Teoritis

1. Handphone dan Pengaruh Negatifnya

#### a) Pengertian Handphone

Handphone adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa kemana-mana (portabel, mobile) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel.<sup>13</sup>

#### b) Penggunaan Handphone Terkait dengan Kemajuan IT

Gaya hidup saat ini yang bisa dikategorikan sangat modern sangat menentukan kehidupan para manusia. Diera sekarang segala hal dapat dikerjakan dengan mudah dan praktis. Hal ini merupakan dampak yang di timbulkan oleh munculnya berbagai variasi teknologi informasi dan komunikasi yang sangat bermanfaat dalam mempermudah seluruh aspek kehidupan manusia.

Zaman sekarang ini manusia tidak bisa terlepas dari penggunaan teknologi informasi yang semakin berkembang dari hari ke hari dan semakin canggih. Akses komunikasi semakin cepat dan tidak lagi dibatasi oleh ruang atau lokasi yang jauh. Tujuan awal diciptakanya teknologi informasi adalah untuk membantu pekerjaan manusia dalam segala hal dan bidang, akan tetapi beberapa periode ini penyalahgunaan teknologi semakin marak terutama dikalangan masyarakat muda atau akrab dikenal dengan remaja yang kelak akan menjadi penerus bangsa kita. Perkembangan teknologi informasi yang memengaruhi kondisi moral remaja dalah maraknya penggunaan internet dan telepon selular atau akrab disebut handphone.

Handphone bukan lagi sekedar sarana komunikasi saja melainkan sebagai saran hiburan melalui suara, gambar, video, tulisan, game dan fitur- fitur lainnya. Sehingga saat ini para remaja berlomba-lomba untuk mencari dan memiliki handphone dengan kriteria yang lebih baik lagi. Hal tersebut berdampak negatif bagi remaja Indonesia dan mengarah pada perilaku hedonisme. Hedonisme adalah pandangan hidup yang menganggap bahwa orang akan menjadi bahagia dengan mencari kebahagiaan sebanyak mungkin dan sedapat mungkin menghindari perasaan-perasaan yang menyakitkan.<sup>14</sup> Hedonisme merupakan ajaran atau pandangan bahwa kesenangan atau kenikmatan merupakan tujuan hidup dan tindakan manusia.<sup>15</sup>

Layanan internet yang menyediakan berbagai fasilitas menarik membuat para remaja senang berselancar di dunia maya. Menggunakan situs jejaring sosial, game online bahkan mengakses film yang berbau pornografi.

Memang perkembangan teknologi memiliki multifungsi yang dapat dipergunakan juga untuk hal-hal positif bagi sebagian kalangan remaja. Namun ada beberapa hal yang perlu di khawatirkan dalam penggunaan teknologi informasi seperti penggunaan handphone pada saat jam belajar.

#### c) Fungsi dan Pengaruh Negatif Handphone

Handphone merupakan perangkat teknologi informasi yang sangat terkait dengan kebutuhan manusia. Berdasarkan paparan data Consumer Lab Ericsson, selain sebagai alat komunikasi, handphone memiliki fungsi lain. Riset tahun 2009, terdapat lima fungsi handphone yang ada di masyarakat. Handphone yang dulunya hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, kini pun telah berubah. Berikut persentase 5 fungsi handphone bagi masyarakat Indonesia:<sup>16</sup>

a. Sebagai alat Komunikasi agar tetap terhubung dengan teman ataupun keluarga = 65%

- b. Sebagai simbol kelas masyarakat = 44%
- c. Sebagai penunjang bisnis = 49%
- d. Sebagai pengubah batas sosial masyarakat = 36%
- e. Sebagai alat penghilang stress = 36%.

Memang jelas manfaat handphone terbesar yaitu sebagai alat komunikasi agar tetap terhubung dengan teman ataupun keluarga, sesuai dengan fungsi awalnya, dan selain fungsi di atas handphone tersebut bisa bermanfaat untuk menambah pengetahuan tentang kemajuan teknologi dan untuk memperluas jaringan, dan handphone tersebut juga bisa sebagai penghilang stress karena berbagai feature handphone yang beragam seperti kamera, permainan, Mp3, video, radio, televisi bahkan jaringan internet seperti yahoo, facebook, twitter, dan lain-lain.

Berikut beberapa pengaruh yang di akibatkan oleh penggunaan handphone, khususnya bagi mahasiswa:17

1) Pengaruh Positif

a) Mempermudah komunikasi.

Misalnya saja ketika orang tua atau pihak keluarga akan menjemput anak ketika pulang sekolah/selesai melakukan kegiatan diluar rumah.

b) Menambah pengetahuan tentang perkembangan teknologi.

Karena bagaimanapun teknologi sudah merambah hingga ke pelosok-pelosok desa.

c) Memperluas jaringan persahabatan.

2) Pengaruh Negatif

a) Mengganggu Perkembangan Anak

Dengan canggihnya fitur-fitur yang tersedia di handphone seperti kamera, permainan (games) akan mengganggu mahasiswa dalam menerima pelajaran di sekolah. Tidak jarang mereka disibukkan dengan menerima panggilan, SMS, miscalled dari teman mereka bahkan dari keluarga mereka sendiri.

Lebih parah lagi ada yang menggunakan handphone untuk mencontek (curang) dalam ulangan/ujian. Bermain handphone saat dosen menjelaskan pelajaran dan sebagainya. Kalau hal tersebut dibiarkan, maka generasi yang kita harapkan akan menjadi budak teknologi.

b) Fitur hiburan pada handphone juga bisa menurunkan prestasi belajar mahasiswa.

Misalnya MP3, mahasiswa bisa saja lebih suka bersantai dengan mendengarkan lagu ketimbang harus belajar. Selain MP3, ada game yang juga bisa membuat mahasiswa lebih suka menuntaskan bermain game daripada menuntaskan tugas sekolah.

c) Menurunkan Konsentrasi

Konsentrasi adalah tingkat perhatian kita terhadap sesuatu. Dalam konteks belajar, berarti tingkat perhatian mahasiswa terhadap segala penjelasan dan bimbingan belajar sang dosen. Seharusnya, seluruh perhatian mahasiswa diarahkan pada apa yang sedang mereka pelajari, tetapi seringkali handphone menyita sebagian besar waktu mereka.

### III. Identifikasi Variable

#### A. Identifikasi Variabel

##### 1. Variabel Bebas (Independen)

Variabel X (bebas) dalam penelitian ini adalah Dampak penggunaan hp android android. Variabel X (bebas) merupakan variabel yang menjadi sebab berubahnya atau timbulnya variabel terikat. Dalam konsep variabel bebas, ditemukan bahwa variabel ini menjadi sebab hadirnya atau timbulnya variabel lain.

## 2. Variabel Terikat (Dependen)

Variabel Y (terikat) dalam penelitian ini adalah motivasi mahasiswa UMB mahasiswa. Variabel Y (terikat) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.

### B. Sampel

Menurut Azwar (2001:79), sampel adalah bagian dari populasi.

Sampel merupakan bagian dari populasi, tentulah ia harus memiliki ciri-ciri yang dimiliki oleh populasinya.

Sampel adalah pengambilan subjek penelitian dengan cara menggunakan sebagian dari populasi yang ada, biasanya karena berbagai keterbatasan yang dimiliki peneliti, mereka cenderung untuk menggunakan sampel sebagai subjek yang dimintai data (Idrus, 2009:93). Populasi dalam penelitian ini bersifat homogen maka sampel yang diambil tidak perlu terlalu banyak hanya 20% dari 110 populasi yang ada, karena dari sampel tersebut sudah dapat mewakili karakteristik populasi tersebut. Dan teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu random sampling (sampling acak). Random sampling digunakan apabila populasi diasumsikan homogen (mengandung satu ciri) sehingga sampel dapat diambil secara acak. Jadi, penelitian ini mengambil mahasiswa sebagai sampel penelitian dari jumlah keseluruhan sebanyak 110 mahasiswa.

### C. Desain Penelitian

Teknik Pengumpulan Data 1. Angket Teknik pengumpulan data dalam kegiatan penelitian bertujuan untuk mengetahui hasil dari variabel yang di teliti. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, maka peneliti menggunakan metode angket atau kuesioner. Idrus (2009: 100) Angket merupakan daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain yang bersedia memberikan respon (responden) sesuai dengan permintaan pengguna. Tujuan penggunaan angket adalah mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah dari responden tanpa merasa khawatir bila responden jawaban yang tidak sesuai dengan kenyataan dalam pengisian daftar pertanyaan. Dalam pengumpulan data ini angket yang digunakan bersifat angket tertutup dengan 4 (empat) alternatif jawaban, dan instrumen penelitian yang digunakan peneliti tersebut mengacu kepada skala likert.

D. Instrument Kisi-Kisi Instrument Arikunto (2010:134) menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Alat bantu merupakan syarat yang digunakan merupakan saran yang dapat diwujudkan dalam benda. Misalnya angket (questionnaire). Angket ini berisi butir-butir pertanyaan untuk diberi tanggapan oleh subyek penelitian. Idrus (2009:100) memaparkan angket tertutup yaitu, angket yang disajikan dengan serangkaian alternatif, sedangkan responden cukup memberi tanda silang, melingkar, ataupun mencentang (sesuai permintaan) pada jawaban yang dianggapnya sesuai dengan dirinya. Dengan menggunakan 4 (empat) alternatif jawaban kondisi yang sangat favourabel (sangat mendukung). Misalnya dengan model 1)

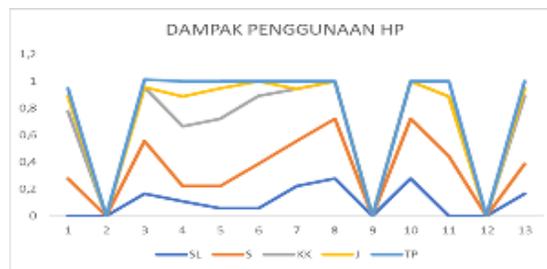
sangat setuju, 2) setuju, 3) tidak setuju, dan 4) sangat tidak setuju. Adapun penilaian sebagai berikut: 1) Sangat setuju mempunyai nilai 4 2) Setuju mempunyai nilai 3 3) Tidak setuju mempunyai nilai 2 4) Sangat tidak setuju mempunyai nilai 1.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini peneliti menguraikan hasil penelitian dengan analisis data dengan tehnik wawancara dengan responden. Adapun hasil penelitian sbb:

Responden dengan jumlah 18 responden dengan hasil antara lain Tabel Variabel X

No	Pernyataan	SI	S	KK	J	TP
1	Apakah Anda tidak istirahat sebelum dapat menyelesaikan tugas?		27,8%	20%	11,1%	4,6%
2	Apakah Anda tidak mudah menyerah ketika memecahkan materi pelajaran yang sulit untuk dipelajari?	16,7%	16,7%	16,7%	0	5,6%
3	Apakah Anda epan puas dengan prestasi yang telah didapatkan?	11,1%	11,1%	44,4%	22,2%	11,1%
4	Apakah Anda tertarik dengan berbagai masalah belajar yang Anda temukan?	16,7%	16,7%	16,7%	22,2%	16,7%
5	Apakah Anda lebih senang belajar secara mandiri?	5,6%	22,2%	50%	11,1%	0
6	Apakah Anda bosan dengan metode pemberian tugas yang monoton?	22,2%	22,2%	28,9%	0	4,6%
7	Apakah Anda tidak suka dengan pemberian tugas yang sulit yang mengenai materi pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya?	7,8%	11,1%	27,8%	0	0
8	Apakah Anda mampu memberikan penilaian jika yakin bahwa jawaban Anda benar?	7,8%	11,1%	27,8%	0	0
9	Apakah Anda tidak mudah berbohong jika telah yakin dengan pengetahuan awal yang didapatkan?	0	44,4%	44,4%	0	11,1%
10	Apakah Anda senang mengerjakan soal-soal yang berbantuan dengan pelajaran?	16,7%	22,2%	20%	5,6%	3,6%



Variable Y  
NAMA PERNYATAAN



- [4] Arwansyah, A., & Wahyuni, S. (2020). Pengaruh penggunaan smartphone dan minat belajar terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan SMK Al-Wasliyah Pasar Senen Medan TA 2018/2019. *JurnalEkodik: Ekonomi Pendidikan*, 7(1), 31-44.
- [5] Aryati, H. A., Wardani, K., & Arief, A. (2017). Hubungan antara pola pemanfaatan smartphone dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa Kelas V SDNegeri Se-Kecamatan Banguntapan Bantul *Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta*
- [6] Asmurti, A., Unde, A. A., & Rahamma, T. (2017). Dampak penggunaan smartphone di lingkungan sekolah terhadap prestasi belajar siswa. Kareba: *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2), 225-234.
- [7] Augusta, G. (2018). Pengaruh penggunaan smartphone terhadap prestasi belajar mahasiswa melalui motivasi belajar. Program Studi Pendidikan Ekonomi Bidang Keahlian Khusus Pendidikan Akuntansi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan *Universitas Sananta Dharma Yogyakarta*.
- [8] Aunurrahman. (2016). *Belajar dan pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- [9] Backer, E. (2010). Using smartphones and Facebook in a major assessment: The student experience. *E-Journal of Business Education & Scholarship of Teaching*, 4(1), 19-31.
- [10] Budiman, H. (2017). Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan.
- [11] *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31-43
- [12] Creswell, J. W. (2015). *Riset pendidikan: Perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi riset kualitatif dan kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN