

Analisis Pengaruh Penggunaan *Smartphone* (*Gadget*) Terhadap Peningkatan Prestasi Akademik Mahasiswa Sains dan Teknologi

Ekie Gilang Permata, Harpito, Ismu Kusumanto dan Zulmiriyanto*)

Jurusan Teknik Industri, Fakultas Sains dan Teknologi, UIN Sultan Syarif Kasim Riau, Perum Rajawali Sakti Blok I No 04 RT 06 RW 15 Tobekgodang, Pekanbaru, 28293, Indonesia

DOI: 10.20961/performa.17.2.28802

Abstrak

Sekarang ini pengguna *smartphone* meningkat termasuk Mahasiswa Teknik Industri UIN SUSKA Riau. Adapun penggunaan *smartphone* memiliki dampak positif-negatif sehingga layak ditanggapi sebaik mungkin. Perilaku Mahasiswa menggunakan *smartphone* beragam, apakah sesuai harapan untuk meningkatkan prestasi akademik. Penelitian mengetahui bagaimana perilaku Mahasiswa menggunakan *smartphone* dengan uji statistik yaitu uji validitas, reliabilitas serta uji regresi linear untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat (IP Mahasiswa). Berdasarkan hasil penelitian melibatkan 260 sampel dari 737 populasi Mahasiswa Teknik Industri pada 2018 menunjukkan nilai reliabilitas sebesar 0,746 dengan 25 pernyataan dinyatakan valid. Adapun hasil regresi linear yaitu $Y=2,796+0,004X_1-0,029X_2+0,019X_3+0,089X_4+0,051X_5+0,033X_6+0,051X_7$. Variabel paling berpengaruh adalah variabel "konten yang diakses", artinya apabila konten diakses dapat ditingkatkan maka dapat meningkatkan prestasi akademik. Adapun nilai negatif yaitu variabel "Bertanya kepada Dosen dengan sosial media", Artinya banyak bertanya kepada Dosen dengan sosial media tidak dianjurkan apalagi urusan pribadi karena mengganggu Dosen tersebut. Dengan demikian perilaku Mahasiswa menggunakan *smartphone* berpengaruh terhadap prestasi akademik.

Kata kunci: *smartphone*, mahasiswa, perilaku, prestasi, regresi

Abstract

Nowadays *smartphone* users are increasing, including Industrial Engineering Students at UIN SUSKA Riau. The use of *smartphones* has a positive-negative impact so it is worth responding to as best as possible. Student behavior using *smartphones* varies, whether it is in line with expectations to improve academic achievement. Research knows how the behavior of students using *smartphones* with statistical tests, namely the test of validity, reliability and linear regression test to determine the effect of independent variables on the dependent variable (Student IP). Based on the results of the study involving 260 samples from 737 population of Industrial Engineering Students in 2018 showed a reliability value of 0.746 with 25 statements declared valid. The results of linear regression are $Y=2,796+0,004X_1-0,029X_2+0,019X_3+0,089X_4+0,051X_5+0,033X_6+0,051X_7$. The most influential variable is the variable "content that is accessed", meaning that if the content is accessed can be increased it can improve academic achievement. The negative value is the variable "Asking the Lecturer with social media", meaning that asking a lot of lecturers with social media is not recommended especially personal matters because of the lecturer guiding. Thus the behavior of students using *smartphones* influences academic achievement.

Keywords: *smartphone*, student, behavior, achievement, regression

1. Pendahuluan

Smartphone (*gadget*) adalah sebuah perangkat elektronik dengan ukuran yang kecil yang memiliki fungsi khusus. *Smartphone* (*gadget*) merupakan media yang difungsikan sebagai alat komunikasi modern dan praktis serta akses internet yang mudah saat ini (Putri, 2016).

Menurut survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII) (2017), menyatakan bahwa pengguna internet di Indonesia yaitu sebesar 132,7 juta jiwa pada tahun 2016 naik hampir 8% menjadi 143,26 juta jiwa atau 54,68% dari total populasi penduduk Indonesia sebesar 262 juta orang. Dari 143,26 juta jiwa pengguna internet, perangkat yang sering digunakan dalam mengakses internet adalah *smartphone* (*gadget*).

*Korespondensi : riyantozulmi@gmail.com

Berkembangnya penggunaan *smartphone* (*gadget*), ternyata memiliki berbagai dampak positif maupun negatif. Salah satu dampak positifnya adalah jika digunakan untuk tujuan pembelajaran maka akan membantu meningkatkan nilai akademik (Maria, 2013 dikutip oleh Oktario, 2017)

Adanya kecendrungan penggunaan lebih kepada penggunaan yang kurang tepat dengan kegiatan pembelajaran maka penggunaan *smartphone* (*gadget*) perlu disikapi dengan lebih bijak agar sesuai dengan kebutuhannya (Oktario, 2017).

Adapun Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim khususnya pada Mahasiswa Teknik Industri juga tidak lepas dari penggunaan *smartphone* (*gadget*). Mereka juga menggunakan *smartphone* (*gadget*) dengan tujuan yang sama yaitu untuk meningkatkan kemampuan akademiknya. Perilaku yang ditunjukkan oleh Mahasiswa tersebut juga cukup beragam. Dari hasil *pre-test* kuesioner yang diambil dari Mahasiswa Teknik Industri tersebut menunjukkan bahwa jawaban responden yang paling dominan adalah waktu mengakses layanan chatting melebihi dari 1 jam, lama penggunaan *smartphone* (*gadget*) selama 2-5 jam per harinya dan biaya paket sebesar Rp.100.000/bulan. Hasil ini juga sejalan dengan survei APJII sebelumnya yang berkaitan dengan layanan yang paling banyak diakses dan semakin meningkatnya waktu penggunaan *smartphone* (*gadget*).

Begitu lamanya dalam penggunaan *smartphone* (*gadget*) dan tingginya biaya pembelian paket ini apakah sudah sepadan dengan hasil yang diharapkan terhadap prestasi akademik Mahasiswa atau tidak. Dengan demikian melihat hasil tersebut maka diperlukan suatu penelitian untuk melihat bagaimana perilaku Mahasiswa dan pengaruh *smartphone* (*gadget*) terhadap prestasi akademik Mahasiswa tersebut.

2. Metode Penelitian

Langkah pertama dalam penelitian adalah dengan mencari sumber-sumber informasi terkait penelitian sebagai dasar teori yang digunakan pada penelitian. Adapun informasi ini dapat berupa studi literatur maupun survey langsung di lapangan.

2.1 Identifikasi Masalah dan Penetapan Tujuan

Identifikasi masalah pada penelitian ini adalah bagaimana pengaruh *smartphone* (*gadget*) terhadap peningkatan prestasi akademik Mahasiswa. Adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah untuk mengetahui perilaku Mahasiswa pada penggunaan *smartphone* (*gadget*) serta merancang pola pembinaan yang tepat untuk meningkatkan prestasi akademik Mahasiswa.

2.2 Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini data yang diperoleh adalah data primer dan data sekunder.

a. Data Primer

Data primer yang diperlukan pada penelitian ini adalah data utama yang langsung. Adapun data primer yang diperoleh yaitu hasil dari *pre-test* kuesioner dan kuesioner perilaku mahasiswa terhadap penggunaan *smartphone* (*gadget*) yang telah disebar berdasarkan jumlah sampel yang telah ditentukan sebelumnya.

b. Data Sekunder

Data sekunder yang diperlukan dalam penelitian ini adalah berupa data tidak langsung digunakan dalam pengolahan data penelitian dan sebagai data pelengkap. Data-data sekunder ini diantaranya adalah data hasil survei oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), profil singkat dari Jurusan Teknik Industri UIN SUSKA Riau dan berbagai data pendukung lainnya.

2.3 Pengolahan Data

Pada langkah ini penulis melakukan pengolahan data dari pengumpulan data yang dilakukan dengan melakukan sesuai dengan perumusan masalah yang telah dibuat untuk mencapai hasil sesuai dengan tujuan.

a. Rekap Data Hasil Kuesioner

Data hasil kuesioner direkap atau dikumpulkan kemudian diolah datanya menggunakan software SPSS.

b. Pengolahan Data dengan SPSS

Data yang telah dikumpulkan akan diolah dengan SPSS untuk diuji validitas dan reliabilitasnya. Adapun sebelum diuji validitas dan reliabilitas, menentukan jumlah sampel terlebih dahulu dengan menggunakan rumus *slovin* sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + (N \cdot e^2)} \quad (1)$$

Selain itu dengan SPSS dapat dilakukan pengujian regresi linear dengan bertujuan menjelaskan hubungan antara variabel dengan faktor yang mempengaruhi variabel tersebut. Adapun rumus persamaan regresi adalah sebagai berikut

$$Y = a + bX \quad (2)$$

Dan terakhir adalah pengujian hipotesis serta pembentukan pola pembinaan untuk Mahasiswa

3. Hasil dan Pembahasan

Adapun hasil dan pembahasan sebagai berikut:

3.1 Uji Validitas dan Reliabilitas

Sebelum melakukan uji validitas hal pertama yang dilakukan adalah menentukan jumlah sampel yang dapat mewakili dari populasi dari responden. Adapun untuk menentukan jumlah sampel menggunakan rumus slovin dan pengolahannya sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + (N \cdot e^2)}$$

$$n = \frac{737}{1 + (737(0.05)^2)}$$

$$n = 259, 28 \approx 260 \text{ responden}$$

Kemudian dengan menggunakan tingkat kepercayaan = 95% ($\alpha = 5\%$) dan derajat kebebasan (dF) = 258, didapat r tabel = 0,121, maka pengujian dapat dilakukan. Berdasarkan hasil yang diperoleh dengan bantuan software SPSS 18, diketahui ada 5 pernyataan yang tidak valid dari 28 pernyataan sehingga dilakukan pengujian ulang sebanyak 3 kali agar pernyataan valid. Adapun hasil pengujian ulang validitas sebagai berikut:

Tabel 1. Item – Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P1	57.47	41.316	.382	.731
P2	57.47	41.794	.325	.735
P3	58.36	43.328	.121	.750
P4	57.58	41.511	.379	.732
P5	58.63	42.526	.239	.741
P6	57.85	42.540	.247	.740
P8	58.30	41.199	.316	.736
P9	57.74	38.951	.508	.719
P11	58.18	42.942	.227	.742
P13	58.45	42.928	.153	.748
P14	57.18	42.187	.311	.736
P15	57.70	40.537	.351	.733
P17	58.06	41.301	.366	.732
P19	57.50	42.807	.190	.745
P20	58.23	43.383	.138	.748
P21	57.73	42.856	.208	.743
P22	58.10	41.558	.324	.735
P23	58.05	42.963	.177	.745
P24	57.68	40.201	.521	.722
P25	57.80	41.020	.413	.729
P26	57.62	42.709	.283	.738
P27	57.83	43.184	.158	.747
P28	57.93	41.370	.398	.731

Tabel 2. Reliable Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.746	23

Berdasarkan hasil pengujian diketahui nilai reliabilitas sebesar 0,746. Menurut Putra (2014), jika nilai reliabilitas berada di antara 0,70 – 0,90 maka reliabilitas tinggi. Itu artinya, reliabilitas pada penelitian ini dapat dikatakan tinggi yang artinya hasil penelitian terdapat kesamaan data dalam waktu yang berbeda dan juga

reliabilitas yang tinggi menunjukkan jika pernyataan tersebut digunakan kembali untuk mengukur objek yang sama maka dapat menghasilkan data yang relatif sama atau mendekati dari data penelitian ini.

Dengan dilakukan pengujian ulang hingga 3 kali maka semua pernyataan valid dan reliabel sehingga siap untuk melanjutkan tahap berikutnya.

Adapun pernyataan pendukung yang terdapat pada kuesioner dapat dijadikan sebagai data pendukung dalam menentukan langkah berikutnya yaitu pengujian regresi linear.

3.2 Uji Regresi Linear Berganda

Tahap pengujian ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh berbagai variabel bebas terhadap variabel terikat dalam hal ini yaitu IP Mahasiswa. Perhitungan statistik dalam analisis regresi linear yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan bantuan software SPSS 18.

Kolom R (korelasi) pada tabel 3 yaitu tabel *Model Summary* ini memperlihatkan besarnya hubungan secara umum antar variabel bebas terhadap variabel terikat. Kolom kolom *Standard Error of The Estimate*, terlihat angka 0,705. Dengan angka seperti itu maka dapat dikatakan model yang terbentuk memiliki persentase keakuratan sebesar 70,5%. Pada kolom-kolom tersebut terlihat angka yang dikatakan cukup kecil. Ini berarti masih banyak faktor-faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini meskipun dengan keakuratan model yang terbentuk cukup tinggi.

Salah satu hal yang perlu diperhatikan pada tabel 4 yaitu tabel ANOVA ini adalah pada kolom F. yang dijadikan tolak ukur dalam uji F, semakin besar nilai F maka semakin besar pengaruh secara simultan. Dalam output kali ini nilai F sebesar 0,493. Tolak ukur berpengaruh tidaknya nilai uji juga dapat dilakukan dengan membandingkan antara f hitung dengan nilai f tabel. F hitung sebesar 0,493 dengan probabilitas pada kolom sig sebesar 0,840 dengan tingkat kepercayaan 95% ($\alpha = 5\%$). Berdasarkan hasil penelitian diketahui nilai f hitung $< f$ tabel ($0,493 < 2,046$) dengan nilai sig $> \alpha$ ($0,840 > 0,05$) maka artinya variabel bebas tidak berpengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat

Tabel 3. Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.116 ^a	.013	-.014	.705	.013	.493	7	252	.840

Tabel 4. ANOVA

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	1.714	7	.245	.493	.840 ^a
Residual	125.286	252	.497		
Total	127.000	259			

Tabel 5. Coefficients

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Correlations		
	B	Beta				Zero-order	Partial	Part
1 (Constant)	2.796	.565		4.945	.000			
download_Materi_Kuliah_dengan_Gadget	.004	.069	.004	.057	.955	-.008	.004	.004
bertanya_Kepada_Dosen_dengan_Sosial_Media	-.029	.060	-.032	-.486	.627	-.028	-.031	-.030
lebih_Membaca_Chat_dari_Membaca_Buku	.019	.065	.018	.286	.775	.004	.018	.018
Konten_yang_Diakses	.089	.070	.083	1.262	.208	.092	.079	.079
Artikel_yang_Diunduh	.051	.083	.040	.611	.542	.055	.038	.038
anggaran_Pembelian_Paket_Data	.033	.069	.031	.478	.633	.047	.030	.030
Lama_Penggunaan_Gadget	.051	.078	.042	.660	.510	.029	.042	.041

Untuk Kolom *Unstandardized Coefficients* kita dapat memperoleh dua jenis informasi, yaitu nilai koefisien itu sendiri dan standar errornya. Pada kolom t didapatkan informasi mengenai besarnya nilai t per variabel bebas, nilai t yang oleh sebagian orang dijadikan sebagai tolak ukur melihat pengaruh per variabel (parsial) dengan cara membandingkannya dengan nilai t tabel, dengan dasar pengambilan keputusan jika nilai t hitung lebih besar berarti berpengaruh dan jika sebaliknya maka tidak berpengaruh. Dan Kolom Sig memberi kita informasi mengenai tingkat signifikansi setiap variabel bebas untuk menentukan berpengaruh tidaknya variabel

tersebut terhadap variabel terikat. Dasar pengambilan keputusannya adalah apabila nilai signifikansi tersebut dibawah 0,05 (α) maka kesimpulannya berpengaruh jika diawah maka tidak berpengaruh.

Adapun bentuk persamaan regresi linear berganda yang terbentuk yaitu sebagai berikut:

$$Y = 2,796 + 0,004 X_1 - 0,029 X_2 + 0,019 X_3 + 0,089 X_4 + 0,051 X_5 + 0,033 X_6 + 0,051 X_7.$$

Berdasarkan hasil regresi yang terbentuk dapat dijelaskan apabila variabel lain bernilai konstan maka nilai Y akan berubah dengan sebesar nilai konstanta yaitu 2,796, dan apabila variabel lain bernilai konstan maka nilai Y akan berubah sebesar 0,004 setiap satu satuan X1 begitu seterusnya.

Adanya tanda positif (+) dan negatif (-) menunjukkan arah hubungan variabel. Apabila bernilai positif (+) maka jika poin nilai pada variabel bebas (X) tersebut dapat ditingkatkan maka hasil dari variabel terikat (Y) juga meningkat begitu pula sebaliknya. Tanda negatif (-) menunjukkan jika poin nilai tersebut dapat dikurangi maka hasil dari variabel terikat (Y) akan meningkat.

Berdasarkan pengolahan data regresi linear berganda ini terlihat bahwa nilai koefisien yang paling besar adalah “konten yang diakses” dengan nilai sebesar 0,089. Dengan demikian dalam penelitian ini tingkat pengaruh paling besar terjadi pada variabel tersebut meskipun perbedaan tingkat pengaruh antar variabel tidak begitu jauh perbedaannya.

Berdasarkan nilai koefisien regresi tersebut ada nilai koefisien yang bernilai negatif (-) yaitu pada variabel “Bertanya kepada Dosen dengan sosial media” memiliki koefisien sebesar -0,029. Dalam penerapannya ada berbagai hal yang mengakibatkan nilai koefisien dari variabel ini bernilai negatif (-), seperti bertanya kepada Dosen dengan menggunakan bahasa yang kurang sopan atau tidak pantas dan bertanya pada jam-jam tertentu seperti pada malam hari. Dengan adanya hal tersebut mengakibatkan Dosen bisa merasa terganggu dan terhadap Mahasiswa tersebut dan hasilnya dapat mempengaruhi nilai dari IP Mahasiswa.

Meskipun koefisien yang ditampilkan relatif cukup kecil, Mahasiswa sebaiknya tetap memperhatikan hal tersebut karena dapat membantu dalam meningkatkan prestasi akademik Mahasiswa.

3.3 Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk membuktikan bahwa apakah hipotesis dalam penelitian ini dapat diterima atau ditolak. Adapun hasil uji hipotesis ada pada tabel 6.

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Uji Hipotesis

No	Hipotesis	Nilai	Keterangan
1	Variabel (X) berpengaruh terhadap variabel (Y)	f hitung < f tabel (0,493 < 2,046)	H ₀ Diterima H ₁ Ditolak
2	Download materi kuliah dengan <i>gadget</i> berpengaruh terhadap IP Mahasiswa	t hitung < t tabel (0,057 < 1,969)	H ₀ Diterima H ₁ Ditolak
3	Bertanya kepada Dosen dengan sosial media berpengaruh terhadap IP Mahasiswa	t hitung < t tabel (-0,486 < 1,969)	H ₀ Diterima H ₁ Ditolak
4	Lebih membaca <i>chat</i> dari membaca buku berpengaruh terhadap IP Mahasiswa	t hitung < t tabel (0,286 < 1,969)	H ₀ Diterima H ₁ Ditolak
5	Konten yang diakses berpengaruh terhadap IP Mahasiswa	t hitung < t tabel (1,262 < 1,969)	H ₀ Diterima H ₁ Ditolak
6	Artikel yang diunduh berpengaruh terhadap IP Mahasiswa	t hitung < t tabel (0,611 < 1,969)	H ₀ Diterima H ₁ Ditolak
7	Anggaran pembelian paket data berpengaruh terhadap IP Mahasiswa	t hitung < t tabel (0,478 < 1,969)	H ₀ Diterima H ₁ Ditolak
8	Lama penggunaan <i>gadget</i> berpengaruh terhadap IP Mahasiswa	t hitung < t tabel (0,660 < 1,969)	H ₀ Diterima H ₁ Ditolak

Pada pengujian hipotesis dapat digunakan tingkat koefisien masing-masing variabel (X) dan (Y). dan juga menentukan kriteria pengambilan keputusan dengan membandingkan nilai f hitung dengan f tabel dengan $\alpha = 5\%$, yaitu:

- Nilai f hitung > nilai f tabel, maka H₀ ditolak
- Nilai f hitung < nilai f tabel, maka H₀ diterima
- Nilai t hitung > nilai t tabel, maka H₀ ditolak.
- Nilai t hitung < nilai t tabel, maka H₀ diterima.

Untuk nilai f tabel ini dapat diketahui dengan melihat daftar tabel f dan juga dengan memasukkan rumus pada Microsoft Excel. Pada penelitian ini nilai f tabel = 2,046. sedangkan untuk nilai t tabel ini dapat diketahui

dengan melihat daftar tabel t dan juga dengan memasukkan rumus pada Microsoft Excel. Pada penelitian ini nilai t tabel = 1,969. Berikut ini adalah rekapitulasi hasil uji hipotesis:

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis terlihat dari setiap variabel bebas (X) yang telah ditentukan mempunyai pengaruh terhadap variabel terikat (Y) yang artinya hipotesis dapat diterima. Ini dikarenakan nilai dari f hitung < f tabel ($0,493 < 2,046$).

Diantara variabel tersebut yang paling dominan berpengaruh terhadap IP Mahasiswa adalah pada variabel “Konten yang diakses” karena mempunyai pengaruh lebih besar daripada variabel yang lain.

Dengan hipotesis yang telah dirangkum ini maka pada penelitian ini dapat dikatakan perilaku mahasiswa sains dan teknologi dalam penggunaan *smartphone* (*gadget*) memiliki pengaruh untuk meningkatkan prestasi akademik.

3.4 Pola Pembinaan

Pola pembinaan ini mengacu kepada usaha atau kegiatan yang dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu yang pada penelitian ini berarti usaha atau kegiatan yang dapat dilakukan oleh Mahasiswa dalam penggunaan *smartphone* (*gadget*) yang benar untuk meningkatkan prestasi akademik Mahasiswa.

Adapun usaha atau kegiatan tersebut dapat dilakukan berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang dijelaskan sebagai berikut:

a. Download materi kuliah dengan *gadget*

Mengunduh atau *download* materi kuliah dengan *gadget* dapat dilakukan jika materi tersebut mencakup berbagai hal tentang perkuliahan tidak sekedar dalam bentuk tulisan seperti dalam bentuk gambar, grafik maupun video. Sebaiknya ketika mengunduh materi kuliah Mahasiswa dapat mencatat hal-hal penting yang berkaitan dengan penjelasan dari Dosen sehingga dapat saling melengkapi dan mempermudah dalam proses belajar. Selain itu Penggunaan *gadget* dapat memaksimalkan sosial media sebagai alternatif pendukung pembelajaran atau *e-learning*, seperti Dosen harus menyediakan modul atau bahan belajar yang diunduh secara *online* maupun *offline*. Langkah lainnya seperti pihak Jurusan harus dapat menyediakan materi-materi kuliah dari Dosen pada suatu situs resmi di Jurusan yaitu di *iraise* yang dapat diunduh langsung oleh Mahasiswa tersebut..

b. Bertanya kepada Dosen dengan sosial media

Bertanya kepada Dosen dengan sosial media tentang perkuliahan diperbolehkan tetapi dengan cara yang baik seperti menggunakan Bahasa yang baik, mudah dimengerti dan sopan serta ketika bertanya. Terlalu banyak bertanya kepada Dosen dengan sosial media juga tidak dianjurkan apalagi dengan urusan diluar pembelajaran karena dapat mengganggu Dosen tersebut. Mahasiswa ketika bertanya kepada Dosen dapat bertanya secara langsung dan tidak harus melalui sosial media. Adapun langkah yang harus dilakukan jurusan yaitu menerbitkan adab-adab atau etika Mahasiswa dalam menghubungi Dosen melalui sosial media.

c. Lebih membaca *chat* dari membaca buku

Membaca *chat* disini maksudnya adalah membaca informasi tentang materi kuliah melalui *gadget*. Jadi dalam hal meningkatkan prestasi akademik Mahasiswa, membaca *chat* ini dapat sebagai media lain untuk menambah wawasan Mahasiswa yang tidak bisa didapatkan jika hanya membaca buku saja. Adapun langkah yang harus dilakukan jurusan adalah mempermudah mengakses *wi-fi* terutama di wilayah sekitar perpustakaan agar informasi yang didapat melalui buku dan *gadget* bisa saling melengkapi satu dengan yang lain.

d. Konten yang diakses

Agar mahasiswa lebih tertarik pada konten yang diakses oleh Mahasiswa tentunya adalah konten-konten yang membantu dalam menunjang materi kuliah seperti untuk menyelesaikan tugas perkuliahan hingga Skripsi Mahasiswa. Selain itu konten yang membahas isu-isu terkini juga selalu diakses sebagai Informasi tambahan untuk Mahasiswa. Ini artinya apabila konten yang diakses dapat ditingkatkan dalam pembelajaran maka akan dapat meningkatkan prestasi akademik. Adapun pihak jurusan harus dapat mengembangkan konten yang telah ada sebelumnya seperti kejadian yang berada di lingkungan sekitar yang dimuat dalam konten yang mudah diakses oleh mahasiswa secara fisik maupun melalui *gadget* mereka.

e. Artikel yang diunduh

Artikel yang diunduh haruslah artikel-artikel yang dapat membantu dalam proses pembelajaran Mahasiswa seperti artikel penelitian-penelitian tertentu maupun kemajuan dalam ilmu pengetahuan lainnya. Dan jangan sampai mengunduh artikel-artikel yang berisi suatu pendapat seseorang atau suatu kelompok yang dikhawatirkan berisi *Hoax* untuk menggiring suatu opini yang tidak baik untuk kedepannya.

f. Anggaran pembelian paket data

Anggaran pembelian paket data haruslah dilakukan dengan bijak seperti halnya menggunakan paket data hanya saat diperlukan, memilih paket sesuai pemakaian, dan memanfaatkan *wi-fi* yang disediakan oleh Universitas maupun di tempat lain sehingga anggaran pembelian paket data tidak meningkat. Namun anggaran tersebut dapat bertambah seiring dengan adanya hal-hal lain yang dianggap perlu.

g. Lama penggunaan *gadget*

Lama penggunaan *gadget* juga haruslah dilakukan dengan bijak dan digunakan hanya saat diperlukan seperti dalam proses pembelajaran dan mengurangi penggunaan yang tidak perlu. Selain itu pada penggunaan *gadget* juga harus diperhatikan seperti tidak boleh menggunakan *gadget* ketika berada di Kelas kecuali diizinkan oleh Dosen yang bersangkutan sebagai media pembelajaran tambahan. Adapun penggunaan *gadget* yang lama juga tidak menjamin akan meningkatkan prestasi akademik karena *gadget* tersebut digunakan untuk kegiatan yang lain di luar dari pembelajaran. Selain itu menggunakan *gadget* terlalu lama tidak dianjurkan karena dikhawatirkan tidak baik untuk kesehatan. Perlu adanya suatu penelitian lebih lanjut tentang ini dan mensosialisasikan hal tersebut kepada para Mahasiswa agar mereka dapat lebih bijak dalam menggunakan *gadget* mereka.

4. Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang didapat dari penelitian yaitu perilaku Mahasiswa dalam penggunaan *smartphone* (*gadget*) dapat berpengaruh pada prestasi akademik (IP Mahasiswa). Adapun variabel yang berpengaruh seperti download materi kuliah dengan *gadget*, bertanya kepada dosen dengan sosial media lebih membaca chat dari membaca buku, konten yang diakses, artikel yang diunduh, anggaran pembelian paket data, dan lama penggunaan *gadget*. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui diantara variabel tersebut yang paling dominan berpengaruh terhadap IP Mahasiswa adalah pada variabel “Konten yang diakses” dengan nilai koefisien sebesar 0,089. Meskipun nilai koefisien yang ditampilkan relatif cukup kecil, Mahasiswa sebaiknya tetap memperhatikan hal tersebut karena dapat membantu dalam meningkatkan prestasi akademik Mahasiswa.

Pada perancangan pola pembinaan penggunaan *smartphone* (*gadget*) yang benar untuk meningkatkan prestasi akademik Mahasiswa dapat dilakukan dengan menyusun suatu pola pembinaan berdasarkan pada penelitian mengenai variabel yang mempengaruhi IP Mahasiswa. Pembinaan ini dapat berupa suatu aturan tambahan atau etika yang dapat disampaikan kepada Mahasiswa.

Adapun saran yang dapat diberikan dari penelitian adalah kepada Mahasiswa agar dapat memperhatikan perilaku-perilaku apa saja yang dapat meningkatkan prestasi akademik dan Pembinaan dalam penggunaan *smartphone* (*gadget*) dapat disampaikan pada saat suatu seminar dan juga pada saat sebelum memulai perkuliahan serta untuk penelitian selanjutnya dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber ide bagi peneliti-peneliti yang ingin mendalami permasalahan ini khususnya tentang variabel-variabel lain yang belum diteliti.

Daftar Pustaka

- APJII, *Infografis Penetrasi & Perilaku Pengguna Internet Indonesia Survey 2017*. [Online] <https://www.apjii.or.id> (Diakses 30 Juli 2018)
- Anggresta, Vella. [2015]. Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang. *Jurnal Pendidikan Eonomi STKIP PGRI Padang*. Vol 4 No 1 ISSN 2302-1590
- Anh, Ha Ngoc. [2016] Smartphone Industry: The New Era Of Competition And Strategy. *Bachelor's Thesis Centria University of Applied Sciences Bachelor degree of Business Management. Finlandia*
- Koster, Wayan dan Boediono. (2001). *Teori dan Aplikasi Statistika dan Probabilitas*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Oktario, Alexander. [2017] Hubungan antara Intensitas Penggunaan Smartphone dan Motivasi Berprestasi Pada Mahasiswa. *Skripsi Program Studi Psikologi Jurusan Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma Yogyakarta*
- Putra, Zahreza F. S, dkk. [2014] Analisis Kualitas Layanan Website BTKP-DIY Menggunakan Metode Webqual 4.0. *Jurnal Teknik Informatika, Institut Sains & Teknologi AKPRIND Yogyakarta*. Vol 1 No 2
- Putri, Khusnul A. W. K. [2016] Pemanfaatan *Gadget* Pada Mahasiswa. *Skripsi Program Studi Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta*