

# DAMPAK GADGET DALAM MEMOTIVASI PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR MAHASISWA PRODI ILMU PERPUSTAKAAN FISIP UNSRAT

Oleh :

Dzainuddin Munir

Dra. Meity D. Himpong, Msi

Sri M.H Thaib, S.Sos, Msi

Email : [dzainudinmunir@gmail.com](mailto:dzainudinmunir@gmail.com)

## Abstrak

Kehadiran *gadget* dikalangan para mahasiswa begitu berarti karena dengan gadget para mahasiswa dapat mencari, menelusuri, dan menemukan informasi yang mereka inginkan sehingga kebutuhan akan informasi dapat terpenuhi dan kapan itu proses pencarian informasi berhenti, tergantung terhadap tingkat kepuasan para mahasiswa dalam menemukan informasi yang mereka telusuri, Gadget yang dapat terhubung dengan layanan internet akan membantu para mahasiswa menemukan informasi yang dapat menopang pengetahuannya di kalangan perguruan tinggi.

Teori motivasi merupakan sebuah teori yang dikembangkan oleh McClelland yang mengemukakan bahwa manakala kebutuhan seseorang sangat mendesak, maka kebutuhan akan memotivasi orang tersebut untuk berusaha keras memenuhi kebutuhan tersebut. Contohnya, apabila seseorang memiliki kebutuhan prestasi belajar atau bekerja yang tinggi, maka kebutuhan tersebut mendorong orang untuk menetapkan target yang penuh tantangan, dia harus bekerja keras untuk mencapai tujuan dengan menggunakan keterampilan dan pengalaman yang ia miliki, ia rajin ke pustaka, toko buku, membeli buku, membaca dan mendengar informasi. Peningkatan prestasi belajar didukung sikap pribadinya, dalam mengolah pelajaran yang ia dapat, keseriusan dalam belajar, membagi waktu bermain dan belajar. Pada hasil penelitian yang didapatkan bahwa gadget dikatakan sebagai salah satu jenis media yang sangat membantu mahasiswa dalam mengakses informasi dengan cepat melalui fasilitas internetnya. Mahasiswa prodi ilmu perpustakaan unsrat lebih cenderung menggunakan gadget untuk menunjang aktivitas perkuliahannya dilihat dari berbagai proses penggunaan yang telah mereka lakukan dalam hal mencari berbagai macam informasi yang berkaitan dengan ilmu yang mereka pelajari melalui berbagai fasilitas yang ada pada gadget. Mahasiswa prodi ilmu perpustakaan fispol unsrat memilih menggunakan gadget karena sudah dapat mengakses internet dengan mudah, mencakup banyak aplikasi yang sebagian besar dapat menunjang aktifitas sehari-hari mereka terlebih aktifitas mereka sebagai mahasiswa yakni dalam proses perkuliahan. Selain itu, gadget juga dapat menyimpan berbagai jenis file atau dokumen yang juga mempermudah mahasiswa prodi ilmu perpustakaan fispol unsrat untuk

mendownload hal-hal yang mereka inginkan lewat internet dalam rangka untuk menunjang peningkatan prestasi mereka.

**Kata Kunci : Gadget, Peningkatan Prestasi,**

IMPACT GADGET IN MOTIVATING IMPROVING STUDENTS ACHIEVEMENT  
STUDENTS OF SCIENCE FISIP UNSRAT

By :

Dzainuddin Munir

Dra. Meity D. Himpong, Msi

Sri M.H Thaib, S.Sos, Msi

Email : [dzainudinmunir@gmail.com](mailto:dzainudinmunir@gmail.com)

**Abstract**

The presence of gadgets among students is so meaningful because with gadgets students can search, browse, and find the information they want so that the information needs can be met and when the information search process stops, depending on the level of satisfaction of students in finding the information they are searching for, Gadgets that can be connected to internet services will help students find information that can sustain their knowledge among universities. Motivation theory is a theory developed by McClallend which states that when a person's needs are very urgent, the needs will motivate that person to strive to meet those needs. For example, if a person has high learning or work achievement needs, then those needs encourage people to set challenging targets, he must work hard to achieve goals using the skills and experience he has, he is diligent in literature, bookstores, buying book, read and hear information. Improved learning achievement supported his personal attitude, in processing the lessons he got, the seriousness in learning, dividing playing time and learning. In the results of the study found that the gadget is said to be one type of media that really helps students in accessing information quickly through their internet facilities. Students of library science study programs are more likely to use gadgets to support their lecture activities as seen from the various processes of use that they have done in terms of finding various kinds of information related to the knowledge they learn through the various facilities available in gadgets. Students from the Faculty of Social Sciences and Political Sciences choose to use gadgets because they can access the internet easily, including many applications, most of which can support their daily activities especially their activities as students, namely in the lecture process. In addition, the gadget can also store various types of files or documents that also make it easier for students of the Faculty of Political Science study

program to download the things they want through the internet in order to support their improvement.

**Keywords: Gadgets, Performance Improvement,**

## **Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi dan informasi dalam bentuk media online atau internet saat ini begitu pesatnya, sehingga segala sesuatu bisa didapatkan dengan menggunakan *gadget*, termasuk informasi yang menunjang kegiatan belajar bagi mahasiswa, bahkan saat ini dengan perkembangan teknologi, pengguna gadget pun bisa mengakses berbagai informasi dari genggamannya. Media *online* sendiri lahir akibat manfaat media dengan internet, terjadi pada tahun 1990.

Kehadiran *gadget* dikalangan para mahasiswa begitu berarti karena dengan gadget para mahasiswa dapat mencari, menelusuri, dan menemukan informasi yang mereka inginkan sehingga kebutuhan akan informasi dapat terpenuhi dan kapan itu proses pencarian informasi berhenti, tergantung terhadap tingkat kepuasan para mahasiswa dalam menemukan informasi yang mereka telusuri, Gadget yang dapat terhubung dengan layanan internet akan membantu para mahasiswa menemukan informasi yang dapat menopang pengetahuannya di kalangan perguruan tinggi.

Ada beberapa faktor yang dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa bukan hanya berpacu pada gadget saja, tetapi ada satu faktor penting yaitu faktor motivasi terhadap mahasiswa yang dimana motivasi ini merupakan salah satu faktor psikologi dalam belajar yang mempunyai peranan yang sangat penting, yaitu sebagai penggerak atau perangsang pada jiwa seseorang untuk melakukan suatu kegiatan belajar, jadi motivasi belajar adalah salah satu faktor yang terdapat pada diri seseorang, yang berfungsi sebagai pendorong seseorang untuk melakukan sesuatu secara maksimal demi hasil yang maksimal pula.

Motivasi belajar sangat besar pengaruhnya, terutama untuk mendorong kegiatan belajar yang dapat membuat mahasiswa lebih bergairah dalam belajarnya guna mencapai prestasi yang diinginkan, pada proses pembelajaran motivasi belajar juga sangat diperlukan, karena jika mahasiswa mempunyai motivasi belajar yang tinggi maka mahasiswa akan menyelesaikan segala tugas yang diberikan oleh para dosen dan akan berusaha dengan keras dan giat. Mahasiswa terkadang tidak mau atau malas dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh para dosen walaupun mahasiswa tersebut mampu untuk mengerjakannya, hal ini karena kurangnya motivasi yang tertanam dalam diri mahasiswa.

Berdasarkan prasarvei yang saya lakukan, ada beberapa mahasiswa menggunakan *gadget* dalam mencari informasi untuk mencari tugas-tugas mereka, tetapi ada juga yang menggunakan gadget hanya untuk bermain saja, dan bahkan ada yang saya temukan ketika dalam proses belajar atau dosen sementara memberikan materi di depan, ada yang menggunakan gadget untuk bermain *game*, *facebook*, *whatsapp* dll. Dan ada juga beberapa mahasiswa yang mengalami peningkatan prestasi setelah menggunakan gadget, ada juga yang mengalami penurunan prestasi setelah menggunakan *gadget*, bahkan ada pula yang sebaliknya. Berarti dengan kehadiran gadget mahasiswa dapat termotivasi untuk

meningkatkan prestasi belajar mereka namun ada juga yang sebaliknya dengan gadget dapat menurunkan prestasi belajar mereka.

Berdasarkan paparan di atas jelas bahwa dengan *gadget* ada mahasiswa yang termotivasi untuk meningkatkan prestasi belajar mereka, dan ada juga yang sebaliknya yaitu dapat menurunkan prestasi belajar mereka. dan motivasi merupakan salahsatu sarana atau dorongan untuk peningkatan prestasi belajar para mahasiswa, jelaslah di sini bahwa para mahasiswa bisa memanfaatkan *gadget* dan motivasi yang mereka miliki sebagai suatu alat atau sarana untuk mencari informasi yang tujuannya untuk meningkatkan prestasi belajar mahasiswa.

### **Teknologi Informasi**

Teknologi informasi (TI), atau dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *information technology* (IT) adalah istilah umum yang menjelaskan teknologi apaun yang membantu manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan, mengomunikasikan dan menyebarkan informasi. TI menyatukan komputasi dan komunikasi berkecepatan tinggi untuk data, suara, dan video.

Contoh dari teknologi informasi bukan hanya berupa komputer pribadi, tetapi juga telepon, TV, peralatan genggam modern (misalnya ponsel).

Wahidin (2009) pemanfaatan TIK di perguruan tinggi bertujuan :

- a. Menyadarkan mahasiswa akan potensi perkembangan TIK.
- b. Memotivasi kemampuan mahasiswa untuk bisa beradaptasi dan mengantisipasi perkembangan TIK.
- c. Mengembangkan kompetensi mahasiswa dalam menggunakan TIK dalam mendukung kegiatan belajar.
- d. mengembangkan kemampuan belajar berbasis TIK.
- e. Mengembangkan kemampuan belajar mandiri, Berinisiatif, Inovatif, Kreatif dan bertanggungjawab.

Regulasi ini juga sesuai dengan paradigma desentralisasi pendidikan yang dikemukakan oleh (Mulbar, 2015) yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis system sesuai dengan ide desentralisasi pendidikan yang sedang dikumandangkan saat ini. Model itu merupakan salah satu upaya perbaikan efektivitas dan efisiensi pendidikan.

Berikut ini beberapa pengertian tentang teknologi informasi:

- a. Teknologi informasi adalah seperangkat alat yang membantu anda bekerja dengan informasi dan melaksanakan tugas-tugas yang berhubungan dengan pemrosesan informasi.
- b. Teknologi informasi adalah segala bentuk teknologi yang diterapkan untuk memproses dan mengirimkan informasi dalam bentuk elektronik.
- c. Teknologi informasi tidak hanya terbatas pada teknologi computer (software dan hardware) yang digunakan untuk memproses atau menyimpan informasi, melainkan juga mencakup teknologi komunikasi untuk mengirimkan informasi.

Definisi diatas dapat disimpulkan bahwa zaman yang sangat modern pada saat ini perkembangan teknologi terus berkembang. Karena perkembangan teknologi akan berjalan sesuai perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin tinggi, teknologi diciptakan untuk memberikan kemudahan bagi kehidupan manusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari dan memberikan nilai yang positif.

## **Pengertian Gadget**

Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. “gadget sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi”. Gadget memiliki banyak fungsi bagi penggunaannya sehingga dinilai lebih memudahkan. (Garini, 2013)

“Gadget adalah sebuah perangkat atau perkakas mekanis yang mini atau sebuah alat yang menarik karena rakatif baru sehingga akan banyak memberikan kesenangan baru bagi penggunaannya walaupun mungkin tidak praktis dalam penggunaannya”. (Osa Kurniawan Ilham, 2011)

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus”. (Muhammad Risal, 2011), Gadget memiliki perbedaan dengan perangkat elektronik lainnya. Perbedaan yang dimaksud adalah adanya unsure kebaruan pada gadget. Artinya, dari waktu ke waktu gadget selalu menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup semakin praktis.

Berdasarkan paparan dari definisi-definisi di atas gadget merupakan perangkat elektronik khusus yang memiliki keunikan dibandingkan dengan perangkat elektronik lainnya. Keunikan gadget selalu memunculkan teknologi baru yang dinilai memudahkan penggunaannya. Keunikan tersebut membuat pengguna merasa semakin tertarik untuk memiliki dan menggunakan gadget tersebut.

## **Penggunaan Gadget**

Dewasa ini perkembangan teknologi semakin canggih khususnya perkembangan gadget, gadget memberikan dampak terhadap kehidupan manusia khususnya lagi bagi para pelajar dari tingkat SD, SMP, SMA, bahkan ditingkat perguruan tinggi. Kepemilikan barang tersebut sudah sampai ke tangan masyarakat dari segala usia. Sekarang ini banyak gadget khususnya smartphone yang terjual dengan harga terjangkau. Gadget memiliki banyak manfaat bagi penggunaannya diantaranya adalah membantu menyelesaikan pekerjaan, mengisi waktu luang, hiburan dan sampai pada menambah pertemanan melalui media social. ”semakin berkembangnya zaman tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berlangsung semakin pesat dan penggunaannya telah menjangkau ke berbagai lapisan kehidupan masyarakat dari segala bidang, usia dan tingkat pendidikan.

Syahra, (2006) Penggunaan oleh orang dewasa, bisa digunakan untuk alat komunikasi, mencari informasi atau *browsing*, *youtube*, bermain game, ataupun lainnya. Sedangkan pemakai pada anak usia dini biasanya terbatas dan penggunaannya hanya sebagai, media pembelajaran, bermain game, dan menonton animasi, pemakainya pun dapat memiliki waktu yang beragam dan berbeda durasi serta intensitas pemakainya pada orang dewasa dan anak-anak.

## **Dampak Positif Penggunaan Gadget**

- a) Komunikasi menjadi lebih praktis
- b) Anak yang bergaul dengan dunia gadget cenderung lebih kreatif.
- c) Mudahnya melakukan akses ke luar negeri

- d) Manusia menjadi lebih pintar berinovasi akibat perkembangan gadget yang menuntut mereka untuk hidup lebih baik.

### **Dampak Negatif Penggunaan Gadget**

Dampak negatif yang ditimbulkan akibat penggunaan gadget dilihat dari segi kesehatan, segi budaya, segi social dan segi ekonomi. Berikut akan dijelaskan lebih lanjut dampak negatif penggunaan gadget.

### **Definisi Prestasi Belajar**

Dalam meningkatkan prestasi belajar mahasiswa, mahasiswa itu sendiri perlu melakukan usaha peningkatan proses belajar agar supaya memperoleh kepandaian atau ilmu dan sebagainya dengan melatih diri. Prestasi belajar di bidang pendidikan adalah hasil dari pengukuran terhadap peserta didik yang meliputi factor kognitif, efektif dan psikomotor setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrument tes atau instrument yang relevan. Jadi prestasi belajar adalah hasil pengukuran dari penilaian usaha belajar yang dinyatakan dalam bentuk symbol, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak pada periode tertentu.

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. (Slameto, 2003) Dari definisi ini tergambar bahwa mahasiswa harus bisa melakukan proses dan usaha demi meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya untuk mendapatkan prestasi belajarnya baik itu secara langsung maupun secara tidak langsung.

Belajar adalah suatu aktifitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap, dan perubahan itu bersifat relatif konstan dan berbekas. (W.S. Winkel, 2007). Di dalam kamus besar bahasa Indonesia, yang dimaksud dengan prestasi adalah: hasil yang telah dicapai (dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya) Maka prestasi belajar merupakan hasil maksimum yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar.

Prestasi belajar itu meningkat bila mahasiswa mempunyai keunggulan dalam membaca, menulis, berbicara, dan mendengar. Bahkan dalam tahap proses untuk meningkatkan prestasi belajar, yang paling penting dan harus diutamakan yaitu cara dalam menerima atau menyerap akan informasi yang diterima baik itu secara langsung maupun tidak langsung.

Belajar berbeda dengan pertumbuhan kedewasaan, dimana perubahan yang terjadi dalam individu berasal dari bawaan genetiknya. Perubahan tingkah laku individu sebagai hasil belajar ditunjukkan dalam berbagai aspek seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, persepsi, motivasi atau gabungan dari aspek-aspek tersebut. Dengan demikian belajar tidak dapat diterangkan atas dasar kecenderungan respon bawaan, kedewasaan atau sifat-sifat temporer organisme, seperti kelelahan, ketidaksadaran, dan lain-lain. Belajar adalah proses yang aktif, suatu fungsi dari keseluruhan lingkungan di sekitarnya, berbicara mengenai belajar berarti membicarakan bagaimana tingkah laku itu berubah melalui pengalaman dan latihan yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari baik itu di

ruang lingkup masyarakat maupun di ruang lingkup perguruan tinggi (universitas).

Kata kunci dari belajar adalah perubahan tingkah laku. Yaitu perubahan yang disadari dan timbul dari akibat praktek, pengalaman, latihan dan semua itu atas dasar usaha bukan timbul secara kebutulan, tingkah laku yang dimaksudkan disini adalah berupa kemampuan aktual dan potensial, yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan pasti akan selalu berkembang.

### **G. Teori Motivasi**

Teori yang digunakan untuk mendukung penelitian ini adalah teori motivasi. Dewasa ini terdapat perkembangan teori-teori belajar lewat penelitian dan upaya-upaya khusus yang menghasilkan teori motivasi. Teori ini dikemukakan oleh McClallend yaitu teori motivasi yang berhubungan erat dengan konsep belajar. Menurut McClelland manakala kebutuhan seseorang sangat mendesak, maka kebutuhan akan memotivasi orang tersebut untuk berusaha keras memenuhi kebutuhan tersebut. Contohnya, apabila seseorang memiliki kebutuhan prestasi belajar atau bekerja yang tinggi, maka kebutuhan tersebut mendorong orang untuk menetapkan target yang penuh tantangan, dia harus bekerja keras untuk mencapai tujuan dengan menggunakan keterampilan dan pengalaman yang ia miliki, ia rajin ke pustaka, toko buku, membeli buku, membaca dan mendengar informasi. Peningkatan prestasi belajar didukung sikap pribadinya, dalam mengolah pelajaran yang ia dapat, keseriusan dalam belajar, membagi waktu bermain dan belajar.

Paparan teori diatas dapat kita simpulkan bahwa dalam menunjang proses belajar mahasiswa, ada beberapa item yang perlu kita perhatikan antara lain yaitu memberikan akan kebutuhan yang dapat menunjang proses belajar mahasiswa, dan memberikan berbagai macam motivasi yang dimana motivasi itu dapat merangsang gairah yang ada pada diri setiap mahasiswa, untuk meningkatkan prestasi belajar mereka agar dapat mencapai cita-cita yang mereka inginkan.

### **Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian dilaksanakan di Prodi Ilmu Perpustakaan FISIP Unsrat. Alasan pemilihan lokasi ini karena lokasi tersebut sebagian besar mahasiswanya berlatar belakang pendidikan ilmu perpustakaan, dari sinilah saya sebagai peneliti yakin bahwa lokasi tersebut memungkinkan untuk diteliti, sehingga memudahkan saya sebagai peneliti untuk mendapatkan data yang dibutuhkan.

### **Metode Penelitian**

Secara garis besar penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian. Penelitian kualitatif sebagai penelitian yang bersifat naturalistik. (Burhan Bungin, 2007)

Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif, sehingga penelitian ini dapat menghasilkan data yang akurat yaitu berupa kata-kata, sumber data tertulis berupa wawancara. Hasil data yang berupa kata-kata tersebut, mampu menjelaskan mengenai permasalahan yang ada pada mahasiswa.

### **Fokus Penelitian**

Fokus penelitian disini terdapat beberapa indikator yaitu:

- 1) Penggunaan gadget.
- 2) Dampak positif penggunaan gadget.
- 3) Dampak negatif penggunaan gadget.
- 4) Prestasi belajar.

Indikator diatas dapat disimpulkan bahwa penentuan indikator dalam fokus penelitian itu sangat penting, agar peneliti tidak kesulitan ketika melakukan penelitian di lapangan.

### **Informan Penelitian**

Dalam penentuan informan pada penelitian ini dilakukan dengan teknik purposive sampling, purposif sampling adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu, misalnya orang tersebut dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan. Sugiyono (2008) di mana pemilihan informan ini dilakukan secara sengaja berdasarkan kriteria yang telah ditentukan dan ditetapkan berdasarkan tujuan penelitian.

Sehingga dalam penelitian ini saya mempunyai 8 orang informan yang akan membantu saya dalam penelitian ini.

### **PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN**

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat, ditandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi. Salah satu teknologi yang banyak digemari saat ini yaitu gadget.

Gadget sebagai salah satu alat telekomunikasi saat ini telah memiliki fungsi lebih dengan ketambahan berbagai macam fitur-fitur yang dapat digunakan bukan saja sebagai alat telekomunikasi tetapi juga sebagai alat untuk menelusur informasi secara cepat tanpa menunggu waktu lama.

Fitur-fitur yang ada pada gadget berupa perangkat *browser* seperti *google*, *google chrome* dan aplikasi lainnya yang dapat digunakan untuk melakukan *searching* informasi. Fitur apa yang digunakan tergantung dari siapa yang menggunakannya.

Gadget sebagai alat telekomunikasi dan informasi saat ini sudah banyak digunakan oleh masyarakat khususnya mahasiswa sebagai pelajar. Penggunaan gadget oleh mahasiswa saat ini memiliki perbedaan yang sangat signifikan dibandingkan masyarakat pada umumnya. Mahasiswa pada umumnya menggunakan gadget bukan saja untuk berkomunikasi tetapi untuk menelusur informasi yang berhubungan dengan perkuliahan diantaranya menacari materi sehubungan dengan proses belajar di kampus, membuat tugas, mengirim tugas melalui email, dan lain-lain. Tanpa disadari penggunaan gadget oleh mahasiswa atau pelajar memiliki dampak tersendiri bagi mereka, dampak penggunaan gadget oleh mahasiswa bisa berupa dampak negative atau positif tergantung bagaimana mereka memanfaatkan gadget tersebut.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa “Dampak Gadget Dalam Memotivasi Peningkatan Prestasi Belajar Mahasiswa Prodi Ilmu Perpustakaan Fispol Unsrat” dengan fokus penelitian sebagai berikut:

1. Penggunaan Gadget



Mahasiswa prodi ilmu perpustakaan fispol unsrat memilih menggunakan gadget karena sudah dapat mengakses internet dengan mudah, mencakup banyak aplikasi yang sebagian besar dapat menunjang aktifitas sehari-hari mereka terlebih aktifitas mereka sebagai mahasiswa yakni dalam proses perkuliahan. Selain itu, gadget juga dapat menyimpan berbagai jenis file atau dokumen yang juga mempermudah mahasiswa prodi ilmu perpustakaan fispol unsrat untuk mendownload hal-hal yang mereka inginkan lewat internet.

Selanjutnya, ketika menggunakan gadget mahasiswa prodi ilmu perpustakaan fispol unsrat merasa bahwa mereka bukanlah kalangan orang yang kurang pergaulan dan juga tidak ketinggalan zaman karena dengan gadget mereka dapat mengetahui informasi-informasi yang sedang berkembang hanya dengan waktu yang singkat lewat internet. Selain itu, dalam proses komunikasi mereka merasa sangat dimudahkan, mereka dapat terhubung ke jaringan komunikasi lebih luas lagi.

## 2. Dampak Positif Penggunaan Gadget

Dalam proses penggunaan gadget untuk menunjang aktivitas perkuliahan mahasiswa prodi ilmu perpustakaan fispol unsrat cenderung pada pada hal-hal positif sehingga dapat disimpulkan bahwa gadget dapat menunjang aktivitas mahasiswa prodi ilmu perpustakaan fispol unsrat dalam proses perkuliahan. Namun disini terdapat beberapa hal positif yang dilakukan oleh mahasiswa prodi ilmu perpustakaan fispol unsrat dalam rangka menunjang aktivitas perkuliahannya, antara lain:

- a). Membuat grup kelas di media sosial untuk bisa saling berbagi informasi mengenai aktivitas perkuliahan dan informasi akademik.
- b). Mencari lewat google atau aplikasi yang berkaitan mengenai arti dari kata-kata baru atau materi yang sedang dibahas atau disampaikan oleh dosen saat sedang mengajar, serta pengertian atau definisi dari sesuatu yang berkaitan dengan mata kuliah, dan materi-materi saat diskusi kelompok.
- c). Mendownload buku-buku online atau artikel-artikel ilmiah yang berkaitan dengan mata kuliah dan menyimpannya di gadget yang mereka miliki sehingga dapat dibaca kembali.
- d). Membuka portal akademik unsrat untuk mengisi KRS, dan mengecek KHS, serta transkrip nilai dan bahkan dapat melakukan pendaftaran KKT secara online.

## 3. Dampak Negatif penggunaan Gadget

Penggunaan gadget oleh mahasiswa prodi ilmu perpustakaan fispol unsrat berjalan dengan baik tetapi terdapat hal-hal negatif yang juga dilakukan oleh mahasiswa dalam penggunaan gadget yang berkaitan dengan proses perkuliahan dimana ada yang menggunakan gadget untuk menyontek pada saat proses ujian sedang berlangsung seperti bertukar jawaban dengan teman lewat media sosial dan mencari jawaban langsung lewat internet, padahal hal itu tidaklah benar.

## 4. Prestasi Belajar

Dalam hal menunjang aktivitas perkuliahan dengan tujuan untuk meningkatkan prestasi belajar mereka, mahasiswa prodi ilmu perpustakaan fispol unsrat membangun suatu komunikasi antar sesama teman kelas mereka lewat

group message yang di buat melalui media sosial untuk bisa saling berbagi informasi mengenai kegiatan perkuliahan bahkan materi-materi dan tugas-tugas yang harus mereka kerjakan, mahasiswa prodi ilmu perpustakaan fispol unsrat secara aktif memilih gadget dan menggunakannya untuk menunjang aktivitas perkuliahannya karena mereka yakin dengan keunggulan dari layanan yang disediakan oleh gadget itu sendiri sehingga aktivitas perkuliahan mereka didukung secara efisien dan efektif. Juga untuk mengikuti setiap perkembangan informasi yang ada, gadget menjadi pegangan yang utuh dan media yang tepat untuk mendapatkan pengetahuan umum dan mempelajari hal-hal baru dimana pun dan kapan pun mereka butuhkan sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar mereka.

## **B. SARAN**

Dari beberapa hasil penelitian yang disimpulkan melalui kesimpulan akhir penelitian, peneliti mendapatkan beberapa point yang bisa dijadikan sebagai saran penelitian ini terkait dengan penggunaan gadget dalam menunjang aktivitas perkuliahan mahasiswa prodi ilmu perpustakaan fispol unsrat.

- a). Sebagai mahasiswa dalam memilih media khususnya gadget harus cenderung lebih peka dan sebaiknya mencari tahu lebih dulu tentang seluk beluk dan spesifikasi dari teknologi tersebut sehingga dalam penggunaannya dapat dikaitkan dengan kebutuhan dari mahasiswa itu sendiri agar lebih praktis, efisien, dan efektif.
- b). Dalam penggunaannya untuk menunjang aktivitas perkuliahan diharapkan lebih aktif dan lebih ditingkatkan lagi. Selain itu, tidak menggunakannya sebagai jalan pintas yang salah, agar tidak menjadi mahasiswa yang hanya berintelektual namun tidak berbudaya atau tidak memiliki sikap yang baik.
- c). Lebih jeli lagi dalam mengambil materi-materi atau artikel-artikel lewat internet. Carilah materi dari situs-situs yang telah dilegalisasi atau sah dan artikel-artikel yang memiliki referensi yang jelas seperti situs-situs jurnal ilmiah yang telah terakreditasi atau hasil-hasil penelitian yang telah teruji dan memiliki kredibilitas atau ada baiknya lebih condong pada literature atau buku teks.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Burhan Bungin. (2007). *Penelitian Kualitatif, Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, Dan Ilmu Sosial Linnya*. Jakarta : Prenada Media Group.
- Garini. (2013). *“GADGET” positif dan negatif*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Moleong, Lexy j. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Muhammad, Risal. (2011). *Apa Itu Gadget dan Pengertian Gadget*. Jakarta : Pustaka Popular Obar

Mulbar, Usman. 2015. *Pengembangan Desain Pembelajaran Matematika Dengan Memanfaatkan Sistem Sosial Masyarakat*. Jurnal Cakrawala Pendidikan, No.2, Juni 2015.

Osa Kurniawan Ilham. (2011). *Gadget, makanan apa itu?*. Jakarta : Rineka Cipta.