Copyright © the author(s)

Pengaruh *Gadget* terhadap Minat dan Prestasi Belajar Mahasiswa Semester II Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Cokroaminoto Palopo

Kartini
Universitas Cokroaminoto Palopo
Kartinitiniunm@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh gadget terhadap mina tdan prestasi belajar mahasiswa semester II program studi pendidikan bahasa dan sastra Indonesia universitas cokroaminoto palopo. Jenis penelitian ini adalah jenis korelasional. Variable yang diamati dalam penelitian ini variable X adalah penggunaan gadget sebagai variable bebas sedangkan variable Y adalah minat belajar mahasiswa sebagai variable terikat, yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah keseluruhan populasi yang berjumlah 35 orang mahasiswa. Penarikan sampel dilakukan dengan purposive sampling (sampel secara sengaja) dengan pertimbangan jumlah yang ditentukan sesuai dengan kebutuhan analisis. Oleh karena itu dalam penelitian ini desain penelitian yang digunakan adalah teknik pengumpulan data dengan menggunakan dua jenis angket yaitu angket penggunaan gadget dan angket minat belajar. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan teknik statistik deskriptif jenis korelasi product moment, uji regresi dan uji hipotesis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar mahasiswa yang diperoleh berdasarkan angket yang diisi oleh mahasiswa semester II program studi pendidikan bahasa dan sastra Indonesia. Berdasarkan penyajian hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh gadget terhadap minat dan prestasi belajar mahasiswa dikategorikan korelasi tinggi. Hal ini dinyatakan bahwa yang mendapat nilai t hitung adalah 2.153 sedangkan t table adalah 1.687 dengan batas signifikasi 78%. Artinya bahwa nilai t hitung lebih besar daripada t table, yakni 2.153 > 1.687.

Kata kunci : penggunaan gadget, minat belajar

Pendahuluan

Gadget adalah suatu tehnologi yang sangat penting karena membuat keseharian manusia menjadi lebih mudah, nyaman dan perubahan perubahan tingkat pola pikir seseorang bahkan tingkah laku dan karakter manusia pada umumnya. Gadget yang yang semakin canggih menyiapkan berbagai media berita, jejaring sosial, informasi gaya hidup, hobi hingga hiburan yang menarik banyak perhatian masyarakat. Di samping itu, eletronik ini juga dapat mempermudah kehidupan manusia terkhususnya pada saat berkomunikasi. Teknologi ini juga selalu memperbaharui inovasi setiap waktunya dan juga tidak terlalu sulit dijangkau untuk memilikinya, karena sudah marak diproduksi diseluruh dunia.

Dalam kehidupan sehari-hari tentunya kita melihat bermacam-macam jenis Gadget yang hampir digunakan oleh semua orang termasuk dikalangan mahasiswa. Gadget sangat beperan penting bagi mahasiswa dalam menambah wawasan dan pengetahuan. Namun banyak juga diantara mereka yang menjadi malas karena karena tidak

menggunakan sesuai fungsinya. Pengaruh inilah yang membuat mahasiswa malas membaca, padahal, mahasiswa sebagai agen perubahan menjadi sumber daya manusia yang sangat dibutuhkan ide dan pendapatnya untuk memajukan negri ini. Kualitas sumber daya manusia ini ada kaitanya dengan minat belajar yang dimiliki mahasiswa. Kebiasaan membaca tidak hanya berhubungan dengan proses belajar mengajar saja, tetapi juga dapat membentuk pribadi yang lebih baik dalam mengasah wawasan saat rajin belajar.

Mahasiswa adalah salah satu komponen civitas akademik yang sedang menuntut ilmu pengetahuan, sehingga membaca semestinya menjadi agenda pokok mahasiswa. Kenyataannya saat ini muncul permasalahan dimana minat mahasiswa dalam membaca sangat rendah. Membaca merupakan salah satu aktivitas belajar yang efektif untuk mendapatkan ilmu dan pengetahuan.

Menurut Hodgson (dalam Tarigan, 2008: 7) membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis. Suatu proses yang menuntut agar kelompok kata yang merupakan suatu kesatuan akan terlihat dalam suatu pandangan sekilas dan makna kata-kata secara individual akan dapat diketahui. Kalau hal ini tidak terpenuhi, pesan yang tersurat dan yang tersirat tidak akan terungkap atau dipahami, dan proses membaca itu tidak terlaksana dengan baik.

Mahasiswa agar mampu lulus pendidikan dengan baik apabila harus mempelajari dan membaca sejumlah bahan bacaan terutama yang telah direkomendasikan oleh dosennya. Kurangnya minat belajar pada mahasiswa dapat juga diketahui dari partisipasi mahasiswa di kelas saat mengikuti kuliah. Banyak mahasiswa yang sulit dan enggan saat bertanya tentang materi yang telah diberikan dosen. Mahasiswa hanya cenderung diam dan menerima semuainformasi yang diberikan dosen tanpa mengoreksi kembali inormasi tersebut. Mereka juga jarang memberikan kritikan, pendapat maupun idenya. Pada saat dosen menanyakan alasan mahasiswa yang tidak mau bertanya, kebanyakan mahasiswa hanya merasa bingung dan tidak mampu memberikan suatu pertanyaan (takut pertanyaannya tidak bermutu). Di sisi lain, kualitas pertanyaan sebenarnya dapat ditelusuri dari hasil belajar mereka. Mahasiswa yang tidak mampu bertanya ataupun menyajikan suatu pertanyaan tidak berkualitas, kemungkinan pada saat itu mereka tidak belajar tentang materi yang diberikan dosen. Sebagai bentuk kekhawatiran terhadap nilai-nilai pendidikan disebabkan minat baca dan proses menganalisa yang semakin menurun dikalangan pemuda bangsa ini khususnya Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia sebagai patron PendidikanNasional.

Metode

Jenis penelitian.

Jenis penelitian ini adalah penelitian experiment dikarenakan hanya mengungkap data terkait peristiwa yang telah berlangsung pada responden yang tidak ada perlakuan dan kontrol. Expo fakto pula dapat dilakukan untuk meneliti peristiwa yang telah terjadi.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah Kampus 3 Universitas Cokroaminoto Palopo.Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun akademik tahun 2019/2020

Variabel Penelitian

Variabel penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variable bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas (X) Dan minat" sedangkan variabel terikatnya (Y) adalah "prestasi belajar".

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia semester II yang berjumlah 35 mahasiswa kelas, yaitu kelas II.A sekaligus menjadi sampel penelitian

Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang dimaksud adalah penggunaan angket. Angket suatu cara yang dilakukan dengan menyiapkan daftar pernyataan terlebih dahulu sesuai dengan tujuan penelitian yang kemudian disebarkan kepada responden untuk diisi. Angket yang akan digunakan dalam pengumpulan data ada dua jenis angket yaitu angket penggunaan gadget dan angket minat belajar.

Teknik Analisis Data

Korelasi p r o d u t m o m e n t

Analisis korelasi dimaksudkan untuk menggambarkan pengaruh penggunaan gadgetterhadap minat baca mahasiswa semester II Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan Ilmu dan Pendidikan Universitas Cokroaminoto Palopo. Setelah data terkumpul data tersebut akan diolah dengan menggunakan statistik inferensial dengan kooefisien korelasi ***p r o d u t m o m e n t.*** Dalam statistik dikenal adanya tiga jenis rumus dalam mencari korelasi yaitu: rumus deviasi asli, rumus deviasi singkat dan rumus mentah.

Uji Regresi

Menurut Bungin (2008: 222) rancangan uji regresi dimaksud untuk menguji bagaimana variabel X(X1,X2,.....dsb.) terhadap variabel Y. Rancangan (model) ini juga digunakan untuk melihat berbedaan besar kecil pengaruh variabel X(X1,X2,.....dsb.) terhadap variabel Y.

Hasil

Hasil Skor Angket Pengaruh *gadget*

Berdasarkan hal tersebut pengolahan data penelitian angket pengaruh ***gadget*** pada mahasiswa semester II Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Cokroaminoto Palopo sebagai berikut.

Menunjukkan sampel yang mendapat skor 52 berjumlah 1 orang (2,9%), sampel yang mendapat nilai 57 berjumlah 1 orang (2,9%), sampel yang mendapat 58 berjumlah 1 orang (2,9%), sampel yang mendapat nilai 59 berjumlah 1 orang (2,9%), sampel yang mendapat nilai 64 berjumlah 2 orang (5,7%), sampel yang mendapat nilai 67 berjumlah 1 orang (2,9%), sampelyang mendapat nilai 69 berjumlah 2 orang (5,7%), sampel yang mendapat 71 berjumlah 2 orang (5,7%), sampel yang mendapat nilai 72 berjumlah 5 orang (14,3%), sampel yang mendapat nilai 73 berjumlah 5 orang (14,3%), sampel yang mendapat nilai 74 berjumlah 5 orang (14,3%), sampel yang mendapat nilai 75

berjumlah 2 orang (5,7%), sampel yang mendapat nilai 76 berjumlah 3 orang (8,6%), sampel yang mendapat nilai 77 berjumlah 1 orang (2,9%), sampel yang mendapat 80 berjumlah 3 orang (8,6%).

Analisis Skor Angket Minat Belajar

Menunjukkan bahwa sampel yang mendapat skor 67 berjumlah 1 orang (2,9%), sampel yang mendapat nilai 68 berjumlah 1 orang (2,9%), sampel yang mendapat 69 berjumlah 2 orang (5,7%), sampel yang mendapat nilai 70 berjumlah 2 orang (5,7%), sampel yang mendapat nilai 71 berjumlah 3 orang (8,6%), sampel yang mendapat nilai 72 berjumlah 1 orang (2,9%), sampel yang mendapat nilai 73 berjumlah 3 orang (8,6%), sampel yang mendapat 74 berjumlah 4 orang (11,4%), sampel yang mendapat nilai 75 berjumlah 1 orang (2,9%), sampel yang mendapat nilai 76 berjumlah 6 orang (17,1%), sampel yang mendapat nilai 77 berjumlah 1 orang (2,9%), sampel yang mendapat nilai 80 berjumlah 2 orang (5,7%), sampel yang mendapat nilai 81 berjumlah 1 orang (2,9%), sampel yang mendapat nilai 82 berjumlah 1 orang (2,9%), sampel yang mendapat 83 berjumlah 1 orang (2,9%), sampel yang mendapat nilai 85 berjumlah 1 orang (2,9%), sampel yang mendapat 86 berjumlah 2 orang (5,7%), sampel yang mendapat nilai 87 berjumlah 1 orang (2,9%), sampel yang mendapat nilai 94 berjumlah 1 orang (2,9%).

Hasil Skor Angket penggunaan

1. Hasil angket nomor (1) yang berbunyi “Saya mempunyai handphone sendiri”, terdapat 13 mahasiswa menjawab sangat setuju, 21 mahasiswa yang menjawab setuju, 1 mahasiswa menjawab tidak setuju, dan tidak ada mahasiswa yang menjawab sangat tidak setuju.
2. Hasil angket nomor (2) yang berbunyi “Handphone yang saya gunakan milik orang tua”, terdapat 3 mahasiswa menjawab sangat setuju, 8 mahasiswa menjawab setuju, 24 mahasiswa menjawab tidak setuju, dan tidak ada mahasiswa yang menjawab sangat tidak setuju.
3. Hasil angket nomor (3) yang berbunyi “Saya menggunakan handphone setiap hari”, terdapat 11 mahasiswa menjawab sangat setuju, 19 mahasiswa menjawab setuju, 5 mahasiswa menjawab tidak setuju, dan 4 mahasiswa yang menjawab sangat tidak setuju.
4. Hasil angket nomor (4) yang berbunyi “Saya menggunakan handphone untuk kepentingan belajar”, terdapat 13 mahasiswa yang menjawab sangat setuju, 17 mahasiswa menjawab setuju, 2 mahasiswa menjawab tidak setuju, dan 3 mahasiswa menjawab sangat tidak setuju.
5. Hasil angket nomor (5) yang berbunyi “Handphone memudahkan saya berkomunikasi dengan teman-teman”, terdapat 18 mahasiswa menjawab sangat setuju, 13 mahasiswa menjawab setuju, 2 mahasiswa menjawab tidak setuju, dan 2 mahasiswa menjawab sangat tidak setuju.
6. Hasil angket nomor (6) yang berbunyi “Dengan menggunakan handphone, saya dapat memberikan dan mendapatkan informasi”, terdapat 15 mahasiswa menjawab sangat setuju, 13 mahasiswa menjawab setuju, 4 mahasiswa menjawab tidak setuju, dan 3 mahasiswa menjawab sangat tidak setuju.
7. Hasil angket nomor (7) yang berbunyi “Dengan menggunakan handphone, saya dapat menambah pengetahuan”, terdapat 16 mahasiswa menjawab sangat setuju, 13 mahasiswa menjawab setuju, 5 mahasiswa menjawab tidak setuju, dan 1 mahasiswa

menjawab sangat tidak setuju.

8. Hasil angket nomor (8) yang berbunyi "Dengan menggunakan handphone saya dapat menemukan ide-ide menarik", terdapat 13 mahasiswa menjawab sangat setuju, 15 mahasiswa menjawab setuju, 6 mahasiswa menjawab tidak setuju, dan 1 mahasiswa menjawab sangat tidak setuju.
9. Hasil angket nomor (9) yang berbunyi "Dengan menggunakan handphone terlalu lama, membuat mata saya sering sakit", 7 mahasiswa menjawab sangat setuju, 20 mahasiswa menjawab setuju, 7 mahasiswa menjawab tidak setuju, dan 1 mahasiswa menjawab sangat tidak setuju.
10. Hasil angket nomor (10) yang berbunyi "Handphone membuat saya malas belajar", terdapat 4 mahasiswa menjawab sangat setuju, 14 mahasiswa menjawab setuju, 15 mahasiswa menjawab tidak setuju, dan 2 mahasiswa menjawab sangat tidak setuju.
11. Hasil angket nomor (11) yang berbunyi "Banyaknya informasi yang didapatkan di handphone, membuat saya rajin belajar", terdapat 10 mahasiswa menjawab sangat setuju, 13 mahasiswa menjawab setuju, 12 mahasiswa menjawab tidak setuju, dan tidak ada mahasiswa menjawab sangat tidak setuju.
12. Hasil angket nomor (12) yang berbunyi "Saat dosen menjelaskan diatas,saya sering memegang handphone", terdapat 4 mahasiswa menjawab sangat setuju, 19 mahasiswa menjawab setuju, 12 mahasiswa menjawab tidak setuju, dan tidak ada mahasiswa menjawab sangat tidak setuju.
13. Hasil angket nomor (13) yang berbunyi "Karena adanya handphone, sangat membantu saya menjawab tugas yang diberikan dosen", terdapat 4 mahasiswa menjawab sangat setuju, 20 mahasiswa menjawab setuju, 10 mahasiswa menjawab tidak setuju, dan 1 mahasiswa menjawab sangat tidak setuju.
14. Hasil angket nomor (14) yang berbunyi "Handphone mampu memberikan solusi saat malas mengerjakan tugas", terdapat 9 mahasiswa menjawab sangat setuju, 18 mahasiswa menjawab setuju, 8 mahasiswa menjawab tidak setuju, tidak ada mahasiswa menjawab sangat tidak setuju.
15. Hasil angket nomor (15) yang berbunyi "Saat mengerjakan tuagas, handphone yang selalu memudahkan saya saat belajar", terdapat 7 mahasiswa menjawab sangat setuju, 17 mahasiswa menjawab setuju, 12 mahasiswa menjawab tidak setuju, dan tidak ada mahasiswa menjawab sangat tidak setuju.
16. Hasil angket nomor (16) yang berbunyi "Saya tidak menggunakan handphone lebih dari 15 jam sehari", terdapat 9 mahasiswa menjawab sangat setuju, 16 mahasiswa menjawab setuju, 9 tidak ada mahasiswa menjawab tidak setuju, dan 1 mahasiswa menjawab sangat tidak setuju.
17. Hasil angket nomor (17) yang berbunyi "Saya yakin handphone membuat saya nyaman saat mengerjakan tugas", terdapat 3 mahasiswa menjawab sangat setuju, 16 mahasiswa menjawab setuju,15 mahasiswa menjawab tidak setuju, dan 1 mahasiswa menjawab sangat tidak setuju.
18. Hasil angket nomor (18) yang berbunyi "Saya yakin mendapatkan nilai baik dari handphone", terdapat 7 mahasiswa menjawab sangat setuju, 14 mahasiswa menjawab setuju, 13 mahasiswa menjawab tidak setuju, dan 1 mahasiswa menjawab sangat tidak setuju.
19. Hasil angket nomor (19) yang berbunyi "Padatnya tuas, handphonelah membantuku mengerjakan tugas", terdapat 5 mahasiswa menjawab sangat setuju, 17 mahasiswa menjawab setuju, 13 mahasiswa menjawab tidak setuju, dan 1 mahasiswa menjawab

sangat tidak setuju.

20. Hasil angket nomor (20) yang berbunyi "Saya akan bersungguh-sungguh belajar saat menggunakan handphone", terdapat 4 mahasiswa menjawab sangat setuju, 16 mahasiswa menjawab setuju, 14 mahasiswa menjawab tidak setuju, dan 1 mahasiswa menjawab sangat tidak setuju.
21. Hasil angket nomor (21) yang berbunyi "Handphone sering mempengaruhi kosentrasi saya saat proses pembelajaran berlangsung", terdapat 6 mahasiswa menjawab sangat setuju, 18 mahasiswa menjawab setuju, 11 mahasiswa menjawab tidak setuju, dan tidak ada mahasiswa menjawab sangat tidak setuju.
22. Hasil angket nomor (22) yang berbunyi "Ketika menemukan kendala saat belajar, saya justru yakin handphone dapat membantu menuntaskan kendala tersebut", terdapat 9 mahasiswa menjawab sangat setuju, 16 mahasiswa menjawab setuju, 9 mahasiswa menjawab tidak setuju, dan 1 mahasiswa menjawab sangat tidak setuju.
23. Hasil angket nomor (23) yang berbunyi "Banyak tugas diberikan, justru membuat saya semakin giat engerjakan dengan memanfaatkan handphone", terdapat 5 mahasiswa menjawab sangat setuju, 22 mahasiswa menjawab setuju, 7 mahasiswa menjawab tidak setuju, dan 1 mahasiswa menjawab sangat tidak setuju.

Hasil Skor Angket Minat Belajar

1. Hasil angket nomor (1) yang berbunyi "Saya senang mengerjakan tugas- tugas yang di berikan dosen menggunakan gadget", terdapat 12 mahasiswa menjawab sangat setuju, 16 mahasiswa yang menjawab setuju, 5 mahasiswa menjawab tidak setuju, dan 2 mahasiswa yang menjawab sangat setuju.
2. Hasil angket nomor (2) yang berbunyi "Setelah mata kuliah selesai, saya kembali mengulang pembelajaran dengan membaca", terdapat 7 mahasiswa menjawab sangat setuju, 22 mahasiswa menjawab setuju, 5 mahasiswa menjawab tidak setuju, dan 1 mahasiswa yang menjawab sangat tidak setuju.
3. Hasil angket nomor (3) yang berbunyi "Saat jam mata kuliah selesai, saya lebih memilih bermain game, online, chating menggunakan gadget daripada mengerjakan tugas", terdapat 7 mahasiswa menjawab sangat setuju, 15 mahasiswa menjawab setuju, 11 mahasiswa menjawab tidak setuju, dan 2 mahasiswa yang menjawab sangat tidak setuju
4. Hasil angket nomor (4) yang berbunyi "Saya menegur teman saya yang sering malas mengerjakan tugas", terdapat 4 mahasiswa yang menjawab sangat setuju, 29 mahasiswa menjawab setuju, 2 mahasiswa menjawab tidak setuju, dan tidak ada mahasiswa menjawab sangat tidak setuju.
5. Hasil angket nomor (5) yang berbunyi "Saya senang mebaca buku yang ada di perpustakaan", terdapat 4 mahasiswa menjawab sangat setuju, 16 mahasiswa menjawab setuju, 9 mahasiswa menjawab tidak setuju, dan 6 mahasiswa menjawab sangat tidak setuju.
6. Hasil angket nomor (6) yang berbunyi "Setelah saya kuliah, saya sering bermain gadget dari pada belajar", terdapat 4 mahasiswa menjawab sangat setuju, 14 mahasiswa menjawab setuju, 12 mahasiswa menjawab tidak setuju, dan 5 mahasiswa menjawab sangat tidak setuju.
7. Hasil angket nomor (7) yang berbunyi "Saya kurang memperhatikan pembelajaran, ketika sibuk dengan keluarga", terdapat 9 mahasiswa menjawab sangat setuju, 13 mahasiswa menjawab setuju, 13 mahasiswa menjawab tidak setuju, dan tidak ada

mahasiswa menjawab sangat tidak setuju.

8. Hasil angket nomor (8) yang berbunyi "Saya mengabaikan teman yang mengajak keluar saat proses pembelajaran di mulai", terdapat 12 mahasiswa menjawab sangat setuju, 15 mahasiswa menjawab setuju, , 5 mahasiswa menjawab tidak setuju, dan 3 mahasiswa menjawab sangat tidak setuju.
9. Hasil angket nomor (9) yang berbunyi "Saya sering bermain sama teman ketika proses pembelajran di dalam kelas dimulai", terdapat 4 mahasiswa menjawab sangat setuju, 13 mahasiswa menjawab setuju, 15 mahasiswa menjawab tidak setuju, dan 3 mahasiswa menjawab sangat tidak setuju.
10. Hasil angket nomor (10) yang berbunyi "Saya lebih suka memperhatikan dosen saat menerangkan ketimbang memperhatikan teman yang sedang bermain", terdapat 14 mahasiswa menjawab sangat setuju, 13 mahasiswa menjawab setuju, 7 mahasiswa menjawab tidak setuju, dan 1 mahasiswa menjawab sangat tidak setuju.
11. Hasil angket nomor (11) yang berbunyi "Saya sering mencari informasi terkait pembelajaran bahasa Indonesia pada buku bacaan", terdapat 10 mahasiswa menjawab sangat setuju, 16 mahasiswa menjawab setuju, 9 mahasiswa menjawab tidak setuju, dan tidak ada mahasiswa menjawab sangat tidak setuju.
12. Hasil angket nomor (12) yang berbunyi "Saya selalu dinasehati orang tua, teman,dosen, untuk lebih memanfaatkan perpustakaan untuk belajar", terdapat 9 mahasiswa menjawab sangat setuju, 20 mahasiswa menjawab setuju, 6 mahasiswa menjawab tidak setuju, dan tidak ada mahasiswa menjawab sangat tidak setuju.
13. Hasil angket nomor (13) yang berbunyi "Saya lebih di sarankan belajar ketimbang keluar jalan bersama teman", terdapat 6 mahasiswa menjawab sangat setuju, 21 mahasiswa menjawab setuju, 8 mahasiswa menjawab tidak setuju, dan tidak ada mahasiswa menjawab sangat tidak setuju.
14. Hasil angket nomor (14) yang berbunyi "Saya jarang memperhatikan dosen saat menerangkan", terdapat 7 mahasiswa menjawab sangat setuju, 20 mahasiswa menjawab setuju, 8 mahasiswa menjawab tidak setuju, dan tidak ada mahasiswa menjawab sangat tidak setuju.
15. Hasil angket nomor (15) yang berbunyi "Saya selalu menyiapkan diri seperti membaca materi perkuliahan sebelum masuk didalam kelas", terdapat 3 mahasiswa menjawab sangat setuju, 12 mahasiswa menjawab setuju, 18 mahasiswa menjawab tidak setuju, dan 2 mahasiswa menjawab sangat tidak setuju.
16. Hasil angket nomor (16) yang berbunyi "Saya sering termotivasi oleh teman- teman saya yang giat belaja", terdapat 11 mahasiswa menjawab sangat setuju, 13 mahasiswa menjawab setuju, 9 mahasiswa menjawab tidak setuju, dan 2 mahasiswa menjawab sangat tidak setuju.
17. Hasil angket nomor (17) yang berbunyi "Saya lebih suka mengajak teman- teman keluar jalan ketimbang belajar didalam kelas", 6 mahasiswa menjawab sangat setuju, 7 mahasiswa menjawab setuju, 14 mahasiswa menjawab tidak setuju, dan 8 mahasiswa menjawab sangat tidak setuju.
18. Hasil angket nomor (18) yang berbunyi "Saya lebih malas mengerjakan tugas dari dosen", tidak ada mahasiswa menjawab sangat setuju, 5 mahasiswa menjawab setuju, 24 mahasiswa menjawab tidak setuju, dan 6 mahasiswa menjawab sangat tidak setuju.
19. Hasil angket nomor (19) yang berbunyi "Saya tetap mengerjakan PR bahasa Indonesia yang di berikan oleh dosen walaupun tidak di bombing oleh orang lain",

terdapat 6 mahasiswa menjawab sangat setuju, 22 mahasiswa menjawab setuju, 7 mahasiswa menjawab tidak setuju, dan tidak ada mahasiswa menjawab sangat tidak setuju.

20. Hasil angket nomor (20) yang berbunyi "Ketika mengerjakan tugas bahasa Indonesia saya sering tidak tepat waktu mengumpulkannya", terdapat 4 mahasiswa menjawab sangat setuju, 11 mahasiswa menjawab setuju, 17 mahasiswa menjawab tidak setuju, dan tida ada mahasiswa menjawab sangat tidak setuju.
21. Hasil angket nomor (21) yang berbunyi "Dari beberapa kali dosen memberikan tugas saya tetap tidak semangat untuk mengerjakanya", terdapat 1 mahasiswa menjawab sangat setuju, 11 mahasiswa menjawab setuju, 18 mahasiswa menjawab tidak setuju, dan 5 mahasiswa menjawabsangat tidak setuju.

Pembahasan

Pada bagian ini dikemukakan hasil temuan yang diperoleh dalam penelitian. Data-data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data tentang pengaruh *penggunaan gadget* terhadap minat belajar mahasiswa kelas II Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Cokroaminoto Palopo. Data tentang pengaruh penggunaan *gadget* dan minat belajar diperoleh dari tanggapan mahasiswa melalui penyebaran angket kepada mahasiswa semester II dari hasil tanggapan mahasiswa inilah yang kemudian diolah.

Diketahui bahwa penggunaan *gadget* mahasiswa semester II Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Cokroaminoto Palopo dikategorikan tinggi, hal ini dinyatakan berdasarkan angket yang telah diberikan kepada mahasiswa. Tampak mahasiswa menyatakan bahwa mereka menggunakan *gadget*kadang sesuai dengan fungsinya dan juga mereka tidak terkontrol dalam menggunakan *gadget*.. Hal ini tentu saja sangat berpengaruh terhadap hasil penelitian ini tentang pengaruh *gadget* terhadap minat belajar mahasiswa semester II Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Cokroaminoto Palopo.

Selanjutnya, minat baca mahasiswa semester II Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Cokroaminoto Palopo dikategorikan tinggi. Hal ini dinyatakan berdasarkan analisis data nilai angket minat belajar. Berdasarkan 25 mahasiswa yang diteliti sebanyak 10 mahasiswa (28,5%) yang minat membacanya pada kategori sangat tinggi. Selanjutnya 25 mahasiswa (71,,5%) berada pada kategori sedang, tidak ada mahasiswa yang berada pada kategori rendah maupun sangat rendah. Hasil tersebut menunjukkan secara umum bahwa minat baca mahasiswa dikategorikan sedang.

Uraian tersebut tampak ada perbedaan yang signifikan antara *gadget* dengan minat belajar mahasiswa. Gadget dikategorikan tinggi dan minat belajar juga dikategori sedang. Hal ini menunjukkan bahawa minat belajar mahasiswa semester II Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dipengaruhi oleh penggunaan*gadget.*

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti juga menyatakan penggunaan gadget di kalangan mahasiswa juga mempermudah mereka mengerjakan tugas bahkan dengan *gadget* mereka bias mencari referensi tugas yang diberikan dosen. Hal ini diungkap oleh mahasiswa dalam menjawab pernyataan angket pengaruh *gadget*Selain membantu mahasiswa dalam kegiatan belajar, kehadiran dan perkembangan *gadget* membuat mahasiswa cenderung malas belajar karena adanya media social yang membuat niat belajar mahasiswa berkurang.

Sesuai dengan teori-teori sebelumnya bahwa salah satu faktor yang sangat mempengaruhi rendahnya minat belajar mahasiswa adalah pengaruh *gadget* yang tidak digunakan sesuai dengan fungsinya. Apabila *gadget* digunakan dalam melakukan kegiatan pembelajaran khususnya dalam mencari ilmu pengetahuan maka penggunaan *gadget* akan lebih berfungsi dengan baik *dan bermakna.*

Simpulan

Dari hasil penyajian analisis data dan pembahasan terdahulu, dapat ditarik simpulan tentang pengaruh *gadget* terhadap minat belajar mahasiswa semester II Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Cokroaminoto Palopo sebagai berikut.

1. Penggunaan gadget mahasiswa program studi pendidikan bahasa Indonesia dan sastra indonesia menunjukkan bahwa dari 35 mahasiswa yang diteliti,10 mahasiswa yang menggunakan gadgetmendapat kategori sangat tinggi (0%), kategori tinggi berjumlah 26 mahasiswa (74,3%), 1 mahasiswa yang mendapat kategori sedang (22,9%), dan tidak ada mahasiswa yang mendapat kategori rendah 1 mahasiswa (2,9%) kategori sangat rendah. Hal tersebut menunjukkan secara umum bahwa penggunaan *gadget*terhadap minat baca dikategorikan tinggi..
2. Dari angket minat belajar menunjukkan bahwa dari 35 mahasiswa yang diteliti, 4 mahasiswa yang minat belajarnya mendapat kategori sangat tinggi (11,4%), kategori tinggi berjumlah 27 mahasiswa (77,1%), 4 mahasiswa yang mendapat kategori sedang (11,4%), dan tidak ada mahasiswa yang mendapat kategori rendah juga kategori sangat rendah. Hasil tersebut menunjukkan secara umum bahwa minat baca mahasiswa dikategorikan tinggi walaupun ada sebagian yang mahasiswa mendapatkan kategori sedang
3. Ada pengaruh penggunaan *gadget*, dalam penyajian Uji hipotesis penelitian ini menggunakan uji t. dari hasil analisa diketahui bahwa nilai t hitung= 2.153 sedangkan t tabel = 1.687 berarti bahwa nilai t hitung lebih besar daripada t tabel, artinya ada pengaruh penggunaan gadgetterhadap minat dan prestasi belajar mahasiswa semester II Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Daftar Pustaka

Bungin, B. 2008. Metodologi Penelitian Kuantitatif. Jakarta: Prenada Media Group.

Dalman. 2014. KeterampilanMembaca.Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Dahlan. 2008. Motivasi Minat Baca. Jurnal. Vol 2. Nomor 1. Diakses pada tanggal 8 Februari 2018.

Hidayat, A. R. 2017. Pengaruh Gadget terhadap Prestasi Siswa SMK Yayasan Islam Tasikmalaya dengan Metode TAM.Jurnal.InformatikaVol. 4. Nomor
2. ISSN 2355-6579. Diakses pada tanggal 2 Februari 2018.

Ismanto, Y. 2015. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado.Jurnal.KeperawatanVol. 3. Diakses pada tanggal 2 Februari 2018.

Jirana. 2015. Faktor-faktor yang mempengaruhi Kesulitan dan Minat Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Biologi Universitas Sulawesi Barat. Jurnal.SaintifikVol. 1. Nomor 2. Diakses pada tanggal 5 Februari 2018.

Pibriana, D. 2017. Analisis Pengaruh Pengguna Internet terhadap Minat Belajar Mahasiswa (Studi Khusus : Perguruan Tinggi di kota Palembang). Jurnal. Jatisi Vol. 3. Nomor 2. ISSN 1978-1520. Diakses pada tanggal 3 Februari
2018.

Rozalia, M. F. 2017. Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Jurnal. Pemikiran dan Pengembangan SD Vol. 5. Nomor 2. ISSN 2338-1140. Diakses pada tanggal 3 Februari 2018.

Rusmiati. (2017). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa Ma Al Fattah Sumbermulyo. JurnalIlmiahPendidikan DanEkonomi, 1(1), 21–36.

Sarkiyah. 2009. Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu di Kelas 1 Madrasa Ibtidaiyah Alkhairaat Uemalingku Kecamatan Ampana Kota. Jurnal. Kreatif Tadulako Online Vol. 4. ISSN 2354614X. Diakses pada tanggal 5 Februari 2018.

Triyono. 2016. Hubungan Keterampilan Sosial dan Penggunaan Gadget Smartphone dengan Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 9 Malang. Jurnal. Kajian Bimbingan dan Konseling Vol. 1. ISSN 2503-3417. Diakses pada tanggal 2 Februari 2018.