

Pengaruh *Gadget Mania* terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Melalui Motivasi Belajar sebagai Variabel *Intervening* pada Mahasiswa/i Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Bandung Angkatan 2015-2017

The Influence of Gadget Mania on Student Learning Achievements through Learning Motivation as Intervening Variable on Students of the Faculty of Economics and Business Bandung Islamic University Force 2015-2017

¹Anisa Fitri, ²Sri Suwarsi, ³Allya Roosallyn Assyofa

^{1,2}*Prodi Ilmu Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Islam Bandung
Jl. Tamansari No. 1 Bandung 40116*

Email: ¹Anisafitri1772@gmail.com ²Srisuwarsi@yahoo.com ³roosallyn.allya@gmail.com

Abstract. This research is conducted based on the phenomenon that there are students who are addicted to gadgets, so it can affect daily activities. Thus the research is done with the aim to know the level of gadget mania, learning motivation, and learning achievement at the Faculty of Economics and Business of Bandung Islamic University 2015-2017. In addition to analyzing how gadget Mania influences the achievement of learning through motivation as variable intervention in the Faculty of Economics and Business of Bandung Islamic University 2015-2017. The sample withdrawal technique is the probability of sampling proportional berstratification random sampling by using Slovin formulas. The methods used in this study are descriptive methods and verification methods with respondents amounting to as many as 94 people using techniques in data collection namely field research and literature research. The results of this study concluded that: 1) gadget level Mania in Student/I Faculty of Economics and Business of Bandung Islamic University is classified as high category. 2) level of motivation to study in student/I Faculty of Economics and Business of Bandung Islamic University belongs to high category. 3) The level of achievement of student studies/I Faculty of Economics and Business of Bandung Islamic University is classified as high category. 4) gadget Mania negatively affects and significance for learning achievements. 5) gadget Mania negatively affects and is significant to the motivation of learning. 6) motivation to know the positive and significant impacts on achievement of learning. 7) Gadget mania simultaneously has an influence on achieving learning through motivational learning. From this research can be concluded that there is influence of gadget Mania on the achievement of students' learning through motivational learning.

Keywords: Gadget Mania, motivation learning, learning achievements

Abstrak. Penelitian ini dilakukan berdasarkan fenomena yang terjadi bahwa terdapat mahasiswa yang mengalami kecanduan terhadap *gadget*, sehingga dapat mempengaruhi aktivitasnya sehari-hari. Dengan demikian penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat *Gadget Mania*, Motivasi Belajar, dan Prestasi Belajar pada Mahasiswa/i Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Bandung Angkatan 2015-2017. serta menganalisis bagaimana Pengaruh *Gadget Mania* terhadap Prestasi Belajar melalui Motivasi Belajar Sebagai Variabel *Intervening* pada Mahasiswa/i Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Bandung Angkatan 2015-2017. teknik penarikan sampel adalah *probability sampling* yakni *proportionate stratified random sampling* dengan penggunaan rumus slovin. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dan metode verifikatif dengan responden berjumlah sebanyak 94 orang dengan menggunakan teknik dalam pengumpulan data yakni penelitian lapangan dan penelitian kepustakaan. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa: 1) Tingkat *Gadget Mania* pada Mahasiswa/i Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Bandung termasuk kategori tinggi. 2) Tingkat Motivasi Belajar pada Mahasiswa/i Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Bandung termasuk kategori tinggi. 3) Tingkat Prestasi Belajar pada Mahasiswa/i Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Bandung termasuk kategori tinggi. 4) *Gadget Mania* berpengaruh negatif dan signifikansi terhadap Prestasi Belajar. 5) *Gadget Mania* berpengaruh negatif dan signifikan terhadap Motivasi Belajar. 6) Motivasi Belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap Prestasi Belajar. 7) *Gadget Mania* secara simultan memiliki pengaruh terhadap Prestasi Belajar melalui Motivasi Belajar. Dari penelitian ini dapat ditarik kesimpulan yakni terdapat pengaruh *Gadget Mania* terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa melalui Motivasi Belajar.

Kata Kunci: *Gadget Mania*, Motivasi Belajar, Prestasi Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan dapat diartikan sebagai sarana utama dalam mensukseskan pembangunan suatu bangsa, karena diharapkan dengan pendidikan dapat mencetak generasi sumber daya manusia yang memiliki kemampuan dan kualitas sehingga mendukung pembangunan nasional. Pendidikan juga adalah suatu hal yang harus dipenuhi sebagai upaya untuk meningkatkan taraf kehidupan masyarakat dalam suatu bangsa sehingga tidak menjadi bangsa yang tertinggal dan terbelakang, dengan demikian dapat dikatakan bahwa pendidikan adalah kunci dalam meningkatkan kualitas masyarakat dalam suatu bangsa.

Saat ini pembangunan aspek pendidikan terletak pada peningkatan mutu dalam setiap jenjang pendidikan itu sendiri, salah satunya adalah pendidikan pada jenjang perguruan tinggi, yang dimana didalamnya terdapat sumber daya manusia yakni mahasiswa dan mahasiswi yang sedang melakukan proses pembelajaran.

Dalam melakukan peningkatan kualitas pada sumber daya manusia di bidang pendidikan khususnya ini telah dilakukan dengan menggunakan berbagai upaya, misalnya adalah dengan penyediaan sarana dan prasarana yang memadai. Dengan perkembangan teknologi saat ini yang semakin canggih dan berkembang memberikan peluang bagi khususnya mahasiswa/i untuk mencari berbagai pengetahuan dan informasi, salah satunya dengan penggunaan *gadget*.

Saat ini, pada FEB Universitas Islam Bandung, terdapat dosen yang dimana memberikan izin bagi mahasiswa untuk menggunakan *gadget* didalam kelas dengan harapan mahasiswa dapat mengakses dan mencari berbagai pengetahuan dan ilmu secara lebih cepat, namun

terdapat juga beberapa dosen dimana tidak memberikan izin bagi mahasiswa/i untuk menggunakan *gadget* didalam kelas dengan tujuan mahasiswa/i bisa berkonsentrasi terhadap materi pembelajaran. Namun dalam hal ini, ditemukan banyaknya mahasiswa yang cenderung terfokus pada aktivitas yang dilakukannya menggunakan *gadget*, seperti berkomunikasi dengan teman-teman melalui sosial media saat jam pelajaran, bermain *game* dan bahkan mendengarkan musik atau lagu saat pembelajaran didalam kelas berlangsung. Dan pada saat rekan mahasiswa lain atau dosen sedang melakukan presentasi, seringkali terdapat mahasiswa yang tidak memperhatikan, melainkan sibuk dengan penggunaan *gadget*nya. Hal ini dapat menunjukkan bahwa banyaknya dari mahasiswa tidak dapat mengontrol dalam penggunaan *gadget* yang secara berlebihan.

Berdasarkan fenomena yang terjadi pada latar belakang permasalahan selanjutnya diuraikan perumusan masalah pada penelitian ini yakni : “Bagaimanakah Pengaruh *Gadget Mania* terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa melalui Motivasi Belajar sebagai Variabel *Intervening*?”. Dan selanjutnya, penelitian ini menjabarkan beberapa tujuan yakni sbb.

1. Untuk dapat mengetahui tingkat *gadget mania* pada Mahasiswa/i FEB, Universitas Islam Bandung.
2. Untuk dapat mengetahui tingkat motivasi belajar pada Mahasiswa/i FEB, Universitas Islam Bandung.
3. Untuk dapat mengetahui tingkat prestasi belajar Mahasiswa/i FEB, Universitas Islam Bandung.
4. Untuk dapat mengetahui

- pengaruh *gadget mania* terhadap prestasi belajar Mahasiswa/i FEB, Universitas Islam Bandung.
5. Untuk dapat mengetahui pengaruh *gadget mania* terhadap motivasi belajar Mahasiswa/i FEB, Universitas Islam Bandung.
 6. Untuk dapat mengetahui bagaimana pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar Mahasiswa/i FEB, Universitas Islam Bandung.
 7. Untuk dapat mengetahui pengaruh *gadget mania* terhadap prestasi belajar mahasiswa melalui motivasi belajar sebagai variabel *intervening* pada Mahasiswa/i FEB, Universitas Islam Bandung.

B. Landasan Teori

Menurut Sanjaya dan Wibowo dalam Manumpil (2015:2) *Gadget* dapat dikatakan sebagai sebuah inovasi yang berasal dari teknologi terbaru dan terkini dengan mempunyai kemampuan yang terus berkembang secara lebih baik dan berbagai fitur lebih terbaru dan canggih selain itu juga memiliki tujuan dan fungsi yang lebih praktis dan lebih berguna. Sementara *Mania* adalah perasaan yang dialami seseorang saat merasakan kesenangan yang berlebihan namun tidak jelas mengapa alasannya dibalik kesenangan yang berlebihan itu. (Kamaluddin, 2016:128).

Kata kecanduan yakni berasal dari kata dasar “candu” dimana terdapat dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia yang memiliki arti sebagai suatu kejangkitan atau suatu kegemaran hingga melupakan hal-hal yang lain. Sementara kecanduan pada *gadget* menurut Kharisma Bismi Alrasheed (2018) merupakan suatu kelekatan yang kompleks pada

penggunaan *gadget*, yang menyebabkan ketergantungan individu tersebut yang dapat merugikan kondisi tubuhnya.

Berdasarkan penelitian oleh Christiany Judhita (2011:14), mengatakan, dalam penggunaan *gadget*, terdapat tiga tingkatan durasinya, yakni sebagai berikut:

1. Dalam hal ini penggunaan tinggi adalah pada penggunaan *gadget* yang lebih dari >3 jam dalam sehari.
2. Dalam hal ini Penggunaan sedang adalah pada penggunaan *gadget* yang berada sekitar 3 jam sehari.
3. Dalam hal ini Penggunaan rendah adalah pada penggunaan *gadget* yang kurang dari <3 jam dalam sehari.

Menurut Sardiman (2011:75). Motivasi belajar dipahami sebagai adanya suatu penggerak dimana timbul dalam diri siswa sehingga siswa berkeinginan untuk melakukan kegiatan belajar, dimana dorongan tersebut dapat menjamin keberlangsungan dari suatu kegiatan atau proses pembelajaran dan dapat menunjukkan arah bagi kegiatan pembelajaran, dengan itu tujuan yang dituju oleh siswa sendiri dalam proses belajar tersebut dapat tercapai.

Menurut Suhana (2014:24) Motivasi dalam belajar diartikan sebagai suatu kekuatan atau (*power motivation*), dan daya pendorong atau (*driving force*), ataupun dapat dikatakan sebagai suatu alat pembangun dalam menimbulkan dorongan yang berupa kemauan dan keinginan kuat yang berasal dari dalam diri untuk belajar dengan lebih aktif, efektif, inovatif, dan kreatif serta menyenangkan dalam rangka terciptanya perubahan pada perilaku yang lebih baik dilihat dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Menurut Sardiman (2010:89), motivasi belajar terbagi menjadi dua yakni sebagai berikut:

1. Motivasi Intrinsik

Motivasi Intrinsik dapat dipahami sebagai suatu motif yang bersifat aktif dan dalam berfungsinya tidak memerlukan suatu bentuk rangsangan dari faktor luar, melainkan berasal dari faktor dalam diri setiap individu. Motivasi intrinsik juga dapat dipahami sebagai suatu motivasi dimana didalamnya itu dilakukan aktivitas belajar dan secara langsung diteruskan sebagai bentuk dorongan yang berasal dari dalam diri dan oleh karena itu berkaitan secara langsung dan mutlak dengan aktivitas belajarnya.

2. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi Ekstrinsik merupakan suatu motif yang bersifat aktif dan berfungsi karena timbulnya dorongan dari rangsangan luar. Motivasi ekstrinsik juga dapat dipahami sebagai suatu bentuk motivasi yang didalamnya dimulainya aktivitas belajar dan diteruskannya berdasarkan dorongan yang timbul dari faktor luar dimana tidak secara langsung dan mutlak memiliki kaitan dengan aktivitas belajar itu sendiri.

Menurut Hidayat & Junianto (2017) Prestasi belajar dapat dikatakan sebagai hasil atau suatu taraf yang menunjukkan ukuran kemampuan yang berhasil digapai oleh siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran dalam kurun waktu yang tertentu, dilihat dari perubahan tingkah laku, perubahan keterampilan, dan maupun pengetahuan.

Menurut Abu Ahmadi dalam Arinda Firdianti (2018) yang mengatakan bahwa prestasi belajar

dapat dipahami sebagai suatu hasil yang telah digapai oleh peserta didik dalam setiap usaha kegiatan pembelajarannya, dan belajar yakni diartikan sebagai suatu usaha untuk mengadakan atau menciptakan situasi agar tercapainya suatu tujuan yang dikehendaki.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tabel 1 Koefisien Determinasi R²

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,723 ^a	,523	,512	,658

a. Predictors: (Constant), PB, GM

Sumber diolah melalui IBM SPSS Statistics 23 *Gadget Mania* terhadap variabel prestasi belajar melalui motivasi belajar, berdasarkan perolehan hasil olah data menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistics 23 dapat diambil kesimpulan mengenai beberapa hal dimana dapat dilihat pada tabel menunjukkan nilai R dan R Square. Nilai R disini menunjukkan angka 0,723 atau 72,3%. Angka 0,723 menunjukkan bahwa pengaruh antara *Gadget Mania* terhadap prestasi belajar melalui motivasi belajar adalah sebesar 72,3%. Nilai R Square ini menunjukkan angka 0,523 atau 52,3% pada Mahasiswa/i Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Bandung. Artinya bahwa hanya 52,3% variasi Prestasi Belajar dapat dipengaruhi oleh variabel *gadget mania* dan motivasi belajar. sedangkan sisanya 47,7% tersebut dijelaskan oleh beberapa faktor dari variabel lain yakni diluar variabel dalam penelitian ini yakni *gadget mania* dan motivasi belajar.

Tabel 2. Hasil Uji t Gadget Mania terhadap Prestasi Belajar

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	27,801	8,218		3,383	,001
GM	-,273	,122	-,257	-3,396	,000
MB	,428	,102	,411	4,207	,000

a. Dependent Variable: PB

Sumber: diolah melalui IBM SPSS Statistics 23
Berdasarkan hasil output dengan bantuan IBM SPSS Statistics 23 di atas, selanjutnya dapat dilihat nilai uji-t variabel *gadget mania* didapat sebesar 3,396. Dengan demikian $T_{hitung} > T_{tabel}$ karena $3,396 > 1,661$, sehingga dapat dikatakan H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan ini artinya *gadget mania* berpengaruh negatif dan signifikansi terhadap prestasi belajar mahasiswa. Menunjukkan bahwa indikator pada variabel *gadget mania* menjadi faktor yang signifikan terhadap prestasi belajar mahasiswa. Artinya Mahasiswa/i Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Bandung termotivasi dalam meningkatkan prestasi belajar mahasiswa yang dapat dipengaruhi indikator *gadget mania*.

Tabel 3. Hasil Uji t Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	27,801	8,218		3,383	,001
GM	-,273	,122	-,257	-3,396	,000
MB	,428	,102	,411	4,207	,000

a. Dependent Variable: PB

Sumber: diolah melalui IBM SPSS Statistics 23
Berdasarkan output yang diperoleh pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai uji-t variabel motivasi belajar didapat 4,207. Dengan demikian dapat dikatakan $T_{hitung} > T_{tabel}$ karena $4,207 > 1,661$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan ini artinya motivasi belajar berpengaruh positif dan signifikansi terhadap prestasi belajar mahasiswa. Menunjukkan bahwa indikator pada motivasi belajar menjadi faktor yang signifikan terhadap prestasi belajar. Artinya Mahasiswa/i Fakultas

Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Bandung termotivasi untuk meningkatkan prestasi belajar yang dipengaruhi oleh indikator motivasi belajar.

Tabel 4. Hasil Uji t *Gadget Mania* Terhadap Motivasi Belajar

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	34,666	7,364		4,708	,000
GM	-,202	,113	-,168	-1,786	,001
PB	,380	,090	,397	4,207	,000

a. Dependent Variable: MB

Sumber: diolah melalui IBM SPSS Statistics 23
Berdasarkan output pada tabel di atas dapat dilihat nilai uji-t pada variabel *gadget mania* didapat sebesar 1,786. Dengan demikian $T_{hitung} > T_{tabel}$ karena $1,786 > 1,661$, sehingga diputuskan H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian *gadget mania* berpengaruh negatif dan signifikansi terhadap motivasi belajar mahasiswa. Menunjukkan bahwa indikator pada *gadget mania* menjadi faktor yang signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa. Artinya Mahasiswa/i Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Bandung termotivasi untuk meningkatkan motivasi belajar yang dipengaruhi oleh indikator *gadget mania*.

Tabel 5. Hasil Uji Simultan F Pengaruh *Gadget Mania* terhadap Prestasi Belajar Melalui Motivasi Belajar Sebagai Variabel *Intervening*

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1082,054	2	541,027	11,135	,000 ^b
	Residual	4421,617	91	48,589		
	Total	5503,670	93			

a. Dependent Variable: MB

b. Predictors: (Constant), PB, GM

Sumber : diolah melalui IBM SPSS Statistics 23
Berdasarkan hasil output dengan bantuan IBM SPSS Statistics 23 berikut, selanjutnya ini dapat diketahui bahwa nilai uji -F variabel *gadget mania* dan motivasi belajar didapat sebesar 11,135. Dengan demikian

$F_{hitung} > F_{tabel}$ karena $11,135 > 3,340$. Dari uji Anova di atas, didapatkan F_{hitung} yakni sebesar 11,135 dengan *p-value* (*sig.*) = 0,000. Karena *p-value* (*sig.*) < 5%, maka diputuskan H_0 ditolak. Artinya, dengan tingkat kesalahan sebesar 5% dapat dinyatakan bahwa *gadget mania* dan motivasi belajar berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar mahasiswa pada Mahasiswa/i FEB, Universitas Islam Bandung. Sehingga hipotesis yang menyatakan bahwa *gadget mania* dan motivasi belajar secara simultan atau bersama-sama berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar dapat diterima.

D. Kesimpulan

1. Tingkat *gadget mania* pada Mahasiswa/i FEB, Universitas Islam Bandung Angkatan 2015-2017, berdasarkan hasil yang diperoleh dari perhitungan jumlah tanggapan responden, *gadget mania* dinyatakan termasuk ke dalam kategori yang tinggi.
2. Motivasi belajar pada Mahasiswa/i FEB, Universitas Islam Bandung Angkatan 2015-2017, berdasarkan hasil yang diperoleh dari perhitungan jumlah tanggapan responden, motivasi belajar dinyatakan termasuk ke dalam kategori yang tinggi.
3. Tingkat Prestasi Belajar Mahasiswa/i FEB, Universitas Islam Bandung. Angkatan 2015-2017, berdasarkan hasil yang diperoleh dari perhitungan jumlah tanggapan responden, prestasi belajar dinyatakan termasuk ke dalam kategori yang tinggi.
4. Berdasarkan dalam pengujian hipotesis, diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang artinya terdapat pengaruh signifikan antara

gadget mania terhadap prestasi belajar mahasiswa.

5. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ hal ini menunjukkan bahwa *gadget mania* berpengaruh terhadap motivasi belajar.
6. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni terdapat pengaruh signifikan antara motivasi belajar terhadap prestasi belajar mahasiswa.
7. Berdasarkan hasil dari uji hipotesis secara simultan, karena nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$. Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dari *gadget mania* terhadap prestasi belajar melalui motivasi belajar sebagai variabel *intervening* pada Mahasiswa/i FEB, Universitas Islam Bandung.

E. Saran

1. Mahasiswa/i FEB, Universitas Islam Bandung memiliki tingkat *gadget mania* yang tinggi sehingga mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa, oleh karena itu mahasiswa perlu mengurangi tingkat *gadget mania* nya dengan memanfaatkan *gadget* untuk hal-hal yang lebih penting yakni menggunakan *gadget* secara lebih bijak
2. Mahasiswa/i FEB, Universitas Islam Bandung perlu mempertahankan dan meningkatkan motivasi belajar agar prestasi setiap mahasiswa terus meningkat, apabila perkembangan teknologi disikapi secara positif akan membantu aktivitas belajar mahasiswa dengan baik

sehingga memberikan dampak pada prestasi mahasiswa itu sendiri.

3. Dan untuk para peneliti lainnya, diharapkan dapat mengembangkan penelitian mengenai *gadget mania* dan motivasi belajar ini mengingat pentingnya motivasi dalam diri setiap mahasiswa untuk meningkatkan prestasinya. Maka disarankan untuk tetap dapat melakukan pengujian dan penelitian mengenai *gadget mania* dan motivasi belajar ini sehingga dapat memperkaya penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

Daftar Pustaka

- Alraheed, Kharisma Bismi. 2018. "Hubungan Antara Kecanduan *Gadget* Dengan Kecerdasan Emosi Pada Remaja". Dalam *Journal Sains Psikologi* jilid 7 No. 2, November 2018.
- Hudaya, Adeng. 2018. Pengaruh *Gadget* Terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik. Dalam *Research and Development Journal of Education*. Vol 4 No. 2 April 2018.
- A.M. Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Suhana, Cucu. 2014. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika aditama.
- A.M, Sardiman. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Firdianti, Arinda. 2018. *Implementasi Manajemen Berbasis Sekolah Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. Yogyakarta: Gre Publishing