

Analisis Pengaruh Pemanfaatan Smartphone Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Klabat

¹Green Ferry Mandias

Universitas Klabat, Jln. Arnold Mononutu, Airmadidi – Minahasa Utara

¹Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer

e-mail: green@unklab.ac.id

Abstrak

Kualitas lulusan sebuah perguruan tinggi yang rendah terjadi karena ada hubungan dengan motivasi belajar mahasiswa ketika sedang menuntut studi di bangku kuliah. Fenomena ini terjadi pada proses belajar mahasiswa dalam pendidikan di perguruan tinggi. Smartphone adalah sebuah device yang memungkinkan untuk melakukan komunikasi juga di dalamnya terdapat fungsi PDA (Personal Digital Assistant) dan berkemampuan seperti komputer. Sebuah karakteristik dari smartphone yaitu smartphone memiliki software aplikasi Penelitian ini untuk mengetahui hubungan pemanfaatan smartphone dan prestasi akademik mahasiswa FIK Unklab. Metodologi penelitian digunakan pada penulisan ini adalah metode deskriptif. Setelah penelitian dilakukan maka didapati kesimpulan yaitu hubungan smartphone dan GPA mahasiswa tidak ada. Ini ditunjukkan dengan angka yang dihitung masing-masing variable dan didapati dibawah 5% yang artinya hubungan prestasi mahasiswa fakultas ilmu komputer dengan smartphone tidak ada. Bila data dihitung sekaligus maka kebergunaan dan motivasi memiliki hubungan yang signifikan dengan prestasi mahasiswa fakultas ilmu komputer Universitas Klabat ditunjukkan dengan angka dibawah 5%.

Kata Kunci: Smartphone, Prestasi Akademik, Fik

Abstract

The quality of a college graduate is low because there is a relationship with student learning motivation when it is demanding study in college. This phenomenon occurs in the learning process of students in education in college. Smartphone is a device that allows for communication also included a function of a PDA (Personal Digital Assistant) and capable as computers. A characteristic of the smartphone is the smartphone has a software application of this study to determine the relationship of smartphone use and interpretation of students' academic FIK Universitas Klabat. The research methodology used in this paper is descriptive method. After the research done then found the conclusion that the relationship between smartphones and GPA students does not exist. This is shown by the numbers of each variable was calculated and found to be below 5%, which means the relationship interpretation of computer science faculty student with a smartphone does not exist. When the data is calculated once the usefulness and motivation have a significant relationship with student achievement Klabat University computer science faculty indicated by number below 5%.

Keywords: Smartphone, Academic Achievement, Fik

1. PENDAHULUAN

Menurut [1] kualitas lulusan perguruan tinggi yang rendah terjadi karena ada hubungan dengan motivasi belajar mahasiswa ketika sedang menuntut studi di bangku kuliah. Fenomena ini terjadi pada proses belajar mahasiswa dalam pendidikan di perguruan tinggi. Dalam penelitian yang dilakukan [2] menunjukkan bahwa penggunaan teknologi sebagai media belajar mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga tercapainya prestasi belajar yang memuaskan.

Smartphone adalah sebuah device yang memungkinkan untuk melakukan komunikasi juga di dalamnya terdapat fungsi PDA (Personal Digital Assistant) dan berkemampuan seperti komputer. Sebuah karakteristik dari smartphone yaitu smartphone memiliki software aplikasi. Software aplikasi yang ada pada smartphone ditujukan untuk meningkatkan produktivitas dan mendukung kegiatan sehari-hari. Karakteristik lain dari smartphone yaitu smartphone memiliki akses internet. Smartphone bisa digunakan mengakses web/ internet dan konten yang disajikan dibroswarnya, sudah hampir mendekati seperti layaknya kita mengakses web lewat komputer. Opera Mobile, SkyFire Mobile, IE Mobile adalah contoh beberapa browser di sebuah smartphone. [3]

Fakultas Ilmu Komputer Universitas Klabat (FIK Unklab) adalah sebuah fakultas yang keberadaannya sangat diperlukan oleh masyarakat di Indonesia Timur. FIK Unklab menyediakan tenaga terampil di bidang komputer untuk ikut berpartisipasi membangun daerah Indonesia Timur. Selain itu Indonesia Timur memiliki sumberdaya alam yang melimpah, ini salah adalah potensi yang besar untuk dikembangkan oleh lulusan dari Fakultas Ilmu Komputer Unklab. FIK memiliki tujuan agar lulusannya memiliki pengetahuan dan ketrampilan dalam bidang teknologi komputer serta dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi komputer.

Melihat keberadaan FIK dan partisipasi lulusannya dalam pembangunan daerah serta keberadaan smartphone peneliti ingin mengetahui hubungan pemanfaatan smartphone dan pretasi akademik mahasiswa FIK Unklab.

2. TINJAUAN LITERATUR

2.1 Ponsel pintar (*smartphone*)

Smartphone merupakan sebuah device yang memungkinkan untuk melakukan komunikasi juga di dalamnya terdapat fungsi PDA (Personal Digital Assistant) dan berkemampuan seperti layaknya komputer. Dalam pengembangan awal, kita hanya mengenal adanya handphone dan PDA. Handphone pada umumnya digunakan untuk melakukan komunikasi seperti menelpon, sedangkan PDA digunakan sebagai asisten pribadi dan organizer. Dengan PDA kita bisa menyimpan data contact, to do list sampai sinkronisasi antara komputer dan PDA. Ponsel atau bisa juga disebut handphone merupakan telepon yang termasuk dalam sambungan telepon bergerak, dimana yang menghubungkan antar sesama ponsel tersebut adalah gelombang-gelombang radio yang dilewatkan dari pesawat ke BTS (Base Tranceiver Station) dan MSC (Mobile Switching Center) yang berbaran di sepanjang jalur perhubungan kemudian diteruskan ke pesawat yang dipanggil.

Ponsel merupakan bentuk yang dianggap paling fenomenal dan juga unik. Dalam pemakaian ponsel, besarnya tagihan bergantung pada lama waktu percakapan serta jarak atau zona jangkau (SLJJ) percakapan yang telah dilakukan dalam percakapan. Terdapat tiga hal penting mengenai biaya yang dikeluarkan bagi pelanggan ponsel, yaitu biaya airtime , biaya bulanan dan biaya pulsa atau pemakaian.

Semakin maraknya penggunaan ponsel saat ini, muncul ide untuk menciptakan kebergantungan pemilik ponsel tersebut pada kartu telepon Prabayar . Perkembangan produk kartu Prabayar dalam waktu yang singkat dapat menyaingi penggunaan

sistem abonemen (pascabayar). Perkembangan teknologi yang maju dengan sangat pesat, terus menciptakan berbagai jenis gadget atau smartphone yang memiliki klasifikasi sebagai smartphone high technology. Pengguna smartphone yang membludak di Indonesia bisa dilihat langsung di tempat-tempat umum seperti sekolah, kampus, stasiun, halte, bahkan di bus sekalipun.

Pengguna alat sosial media ini seakan telah membudaya di masyarakat Indonesia. Dari sekian kelebihan yang telah ditawarkan dari suatu ponsel, tetapi terdapat juga banyak dampak negatif bermunculan. Bentuk pendekatan komunikasi yang paling ideal adalah yang bersifat transaksional, dimana proses komunikasi dilihat sebagai suatu proses yang sangat dinamis dan timbal balik. Disini Budyatna melihat bahwa dengan munculnya penggunaan ponsel mempengaruhi proses yang transaksional tersebut. Seringkali komunikasi yang dinamis dan timbal balik dirasakan menurun kualitas dan kuantitasnya pada interaksi tatap muka. Disadari atau tidak, kemunculan smartphone ini sedikit demi sedikit mengikis budaya tatap muka dan silaturahmi secara langsung di Indonesia.

Masyarakat yang dulunya dikenal dengan masyarakat yang saling beranjangsana kini perlahan mulai berkurang seiring kemunculan alat-alat komunikasi canggih. [4].

2.2 Aplikasi Pada Smartphone

Aplikasi mobile adalah software yang dirancang agar bisa berfungsi pada mobile device seperti smartphone [5]. Fitur yang ditawarkan juga beragam seperti, fitur dasar dalam berkomunikasi, mengirim pesan, hingga mengirimkan video. Sebagian besar mobile devices sudah memiliki aplikasi dasarnya terlebih dahulu, seperti SMS/MMS, video player, dan browser yang sudah terpasang pada perangkat. Beberapa aplikasi yang tidak tersedia dapat diunduh melalui portal online yang sudah disediakan masing-masing vendor.

Terdapat beberapa macam tipe aplikasi mobile, yaitu:

1. SMS

Short Message Service (SMS) merupakan aplikasi paling sederhana yang berguna untuk saling mengirim pesan. Aplikasi ini sangat berguna karena terintegrasi pada berbagai macam tipe devices.

2. Mobile Websites

Mobile website merupakan website yang dirancang khusus untuk mobile devices. Mobile website biasanya memiliki design yang sederhana dengan elemen interaktif yang sedikit dibandingkan dengan desktop website.

3. Mobile Web Widgets

Merupakan aplikasi web sederhana (pelengkap) yang tidak dapat dijalankan sendirian.

4. Mobile Web Applications

Mobile web application merupakan aplikasi mobile yang tidak membutuhkan instalasi ataupun melakukan compile pada perangkat yang diinginkan. Dengan tetap bergantung pada internet seperti pada mobile website, pada mobile web application memberikan pengalaman seperti menggunakan sebuah aplikasi native.

5. Native Applications

Native Application memerlukan instalasi sebelum digunakan. Native application biasanya disebut juga platform application karena biasanya dikembangkan dan melakukan compile pada masing-masing mobile platform.

6. Games

Tipe aplikasi ini merupakan aplikasi yang ditujukan untuk menghibur penggunanya. Dapat berupa Native Application ataupun web application.

2.3 Prestasi Akademik

2.3.1 Pengertian Prestasi

Akademik adalah perubahan dalam hal kemampuan yang disebabkan karena proses belajar. Bentuk hasil proses belajar dapat berupa pemecahan tulisan atau lisan, keterampilan dan pemecahan masalah yang dapat diukur dan dinilai dengan menggunakan tes yang terstandar [7].

Hal ini didukung oleh pernyataan Soemantri dalam [8] yang menyatakan prestasi akademik adalah hasil yang dicapai siswa dalam kurun waktu tertentu pada mata pelajaran tertentu yang diwujudkan dalam bentuk angka dan dirumuskan dalam rapor. Menurut [3] prestasi akademik adalah tingkat pencapaian keberhasilan terhadap suatu tujuan, karena suatu usaha belajar telah dilakukan secara optimal. Sementara prestasi akademik menurut Opit dalam [9] adalah output sekolah yang merupakan alat untuk mengukur kemampuan kognitif siswa.

Maka dapat disimpulkan bahwa prestasi akademik adalah hasil belajar berupa pemecahan masalah lisan atau tulisan, dan keterampilan serta pemecahan masalah secara langsung yang diwujudkan dalam bentuk angka yaitu melalui rapor.

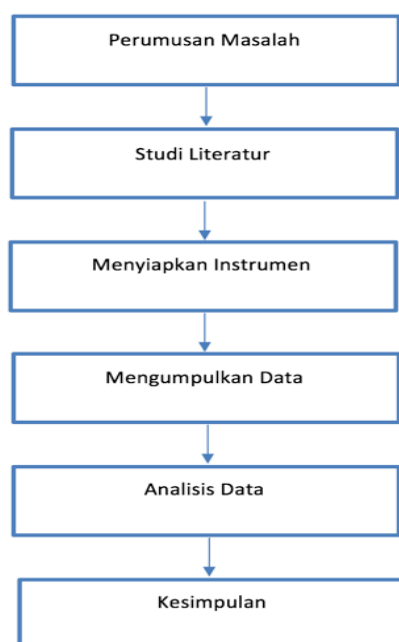
2.3.2 Ciri-ciri Individu yang berprestasi

Sobur dalam [10] menyatakan bahwa ciri individu yang memiliki keinginan untuk memperoleh prestasi yang tinggi dihubungkan dengan seperangkat standar. Seperangkat standart tersebut dihubungkan dengan prestasi orang lain, prestasi yang lampau, serta tugas yang harus dilakukan. Memiliki tanggung jawab pribadi terhadap kegiatan yang dilakukan. Adanya kebutuhan untuk mendapatkan umpan balik atas pekerjaan yang dilakukan sehingga dapat diketahui dengan cepat hasil yang diperoleh dari kegiatannya, lebih baik atau lebih buruk. Menghindari tugas yang terlalu sulit atau terlalu mudah, akan tetapi memilih tugas yang tingkat kesulitannya sedang. Inovatif, yaitu dalam melakukan pekerjaan dilakukan dengan cara yang berbeda, efisien dan lebih baik dari pada sebelumnya. Hal ini dilakukan agar individu mendapatkan cara yang lebih baik dan menguntungkan dalam pencapaian tujuan. Tidak menyukai keberhasilan yang bersifat kebetulan atau karena tindakan orang lain, dan ingin merasakan kesuksesan atau kegagalan disebabkan oleh individu itu sendiri.

Dengan demikian individu yang memiliki keinginan untuk berprestasi tinggi adalah individu yang memiliki standar berprestasi, memiliki tanggung jawab pribadi atas apa yang dilakukannya, individu tidak menyukai keberhasilan yang bersifat kebetulan atau tindakan orang lain, individu suka bekerja pada tingkat kesulitan menengah dan realistis dalam pencapaian tujuannya, individu bersifat inovatif, dimana dalam melakukan tugas selalu dengan cara yang berbeda, efisien dan lebih baik dari sebelumnya, dengan demikian individu merasa lebih dapat menerima kegagalan atas apa yang dilakukannya.

3. METODE PENELITIAN

Kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan dalam pengembangan sistem ini adalah pertama perumusan masalah. Pada tahap ini dilakukan perumusan terhadap masalah yang ada. Tahap ini juga akan dilakukan penentuan kebutuhan akan konsep-konsep yang diperlukan juga kebutuhan akan informasi yang berasal dari lapangan dalam hal ini fakultas. Langkah yang kedua yaitu studi literature. Tahap ini yaitu tahap dimana dilakukan studi literature. Pada studi literature ini dicari mengenai literatur tentang pemanfaatan smartphone serta metode penerimaan teknologi. Tahap yang ketiga yaitu tahap menyiapkan instrument. Tahap ini dilakukan persiapan terhadap instrument yang digunakan. Tahap keempat yaitu mengumpulkan data. Dalam tahap ini data dari mahasiswa tentang penggunaan smartphone dikumpulkan. Tahap selanjutnya yaitu analisis data. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis. Tahap terakhir yaitu merumuskan kesimpulan. Tahap terakhir dari penelitian ini yaitu membuat kesimpulan. Gambaran metode penelitian dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1 Metode Penelitian

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah pengumpulan data dan pengolahan dilakukan maka didapati hasil gambaran pemanfaatan smartphone yaitu seperti terlihat pada tabel 1

Tabel 1 Gambaran Analisis Deskriptif

| | Mean | Std. Deviation | N |
|-------------|--------|----------------|----|
| GPA | 3.8667 | .73030 | 30 |
| Intensitas | 4.2767 | .42135 | 30 |
| Kebergunaan | 3.8900 | .47003 | 30 |
| Motivasi | 3.8333 | .69893 | 30 |

Konversi dilakukan untuk untuk GPA, 1 menunjukkan GPA mahasiswa rata-ratanya diantara 0 – 1.99, 2 menunjukkan GPA mahasiswa rata-ratanya diantara 2-2.49, 3 menunjukkan GPA mahasiswa rata-ratanya diantara 2.5 – 2.99, 4 menunjukkan GPA mahasiswa rata-ratanya 3 – 3.49 dan 5 menunjukkan GPA mahasiswa rata-ratanya adalah 3.5 – 4. Gambar 4.1 menunjukkan hasil yang didapat yaitu ada di angka 3.86 yang artinya GPA tersebut berada di angka 2.5 – 2.99. Intensitas penggunaan smartphone ada diangka 4.27 artinya sangat sering mahasiswa menggunakan smartphone yang mereka miliki baik membawanya kemana saja setiap hari, menggunakan smartphone untuk aplikasi-aplikasi yang tersedia juga untuk mengambil gambar ataupun video. Mahasiswa juga menggunakan smartphone ketika mau menghitung kalkulator ataupun mahasiswa merekam suara. Mahasiswa juga menggunakan aplikasi yang ada yaitu

seperti mengirim pesan, facebook, twitter dan aplikasi chatting untuk mengirim pesan kepada teman.

Kebergunaan smartphone ada diangka 3.8 yang artinya para mahasiswa menggunakan smartphone ada ditengah-tengah yang memiliki arti mahasiswa tidak berkurang bebannya ketika menyelesaikan tugas dengan adanya smartphone. Angka ini juga mengartikan bahwa smartphone tidak membantu ketika mahasiswa mencari jurnal ataupun buku elektronik. Hasil dari kuesioner yang sudah dijalankan didapati bahwa smartphone tidak mempunyai dampak yang positif bila menggunakan smartphone. Setelah hasil diperoleh maka didapati bahwa motivasi mahasiswa ketika menggunakan smartphone ada diangka 3,8 artinya dengan adanya smartphone maka mahasiswa tidak bertambah motivasinya untuk belajar.

3.1 Koefisien Hasil

Tabel 2 menunjukkan koefisien hasil variable independen secara keseluruhan dengan variable dependen

Tabel 2 Koefisien Hasil

| Model | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | t | Sig. | 95.0% Confidence Interval for B | |
|--------------|-----------------------------|------------|---------------------------|--------|------|---------------------------------|-------------|
| | B | Std. Error | Beta | | | Lower Bound | Upper Bound |
| 1 (Constant) | 3.984 | 1.436 | | 2.773 | .010 | 1.031 | 6.936 |
| Intensitas | .474 | .285 | .273 | 1.664 | .108 | -.112 | 1.059 |
| Kebergunaan | -1.079 | .339 | -.695 | -3.187 | .004 | -1.775 | -.383 |
| Motivasi | .536 | .227 | .513 | 2.366 | .026 | .070 | 1.002 |

a. Dependent Variable: GPA

Dilihat dari angka Sig maka independen variable untuk Intensitas menunjukkan angka .108 artinya tidak ada hubungan intensitas penggunaan smartphone dengan GPA. Angka untuk Sig kebergunaan yaitu .004 artinya keperluan untuk menggunakan smartphone bagi tugas-tugas kuliah mempunyai hubungan yang signifikan dengan GPA. Sig untuk motivasi ada diangka .026 artinya tidak ada hubungan motivasi dengan GPA.

3.2 Koefisien GPA dan Intensitas

Tabel 3 menunjukkan koefisien hasil variable independen Intensitas dengan variable dependen yaitu GPA

Tabel 3 Koefisien GPA dan Intensitas

| Model | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | t | Sig. | 95.0% Confidence Interval for B | |
|--------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|---------------------------------|-------------|
| | B | Std. Error | Beta | | | Lower Bound | Upper Bound |
| 1 (Constant) | 2.176 | 1.370 | | 1.588 | .124 | -.631 | 4.983 |
| Intensitas | .395 | .319 | .228 | 1.240 | .225 | -.258 | 1.049 |

a. Dependent Variable: GPA

3.3 Koefisien GPA dan Kebergunaan

Tabel 4 menunjukkan koefisien hasil variable independen Kebergunaan dengan variable dependen yaitu GPA.

Tabel 4 Koefisien GPA dan Kebergunaan

| Model | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | t | Sig. | 95.0% Confidence Interval for B | |
|--------------|-----------------------------|------------|---------------------------|--------|------|---------------------------------|-------------|
| | B | Std. Error | Beta | | | Lower Bound | Upper Bound |
| 1 (Constant) | 5.712 | 1.095 | | 5.215 | .000 | 3.469 | 7.956 |
| Kebergunaan | -.474 | .280 | -.305 | -1.697 | .101 | -1.047 | .098 |

a. Dependent Variable: GPA

Tabel 4 menunjukkan hasil koefisien dari GPA dan kebergunaan yang menunjukkan angka .101 yang artinya tidak ada hubungan antara kebergunaan smartphone dengan GPA dari mahasiswa.

3.4 Koefisien GPA dan Motivasi

Tabel 5 menunjukkan koefisien hasil variable independen Motivasi dengan variable dependen yaitu GPA.

Tabel 5 Koefisien GPA dan Motivasi

| Model | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | t | Sig. | 95.0% Confidence Interval for B | |
|--------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|---------------------------------|-------------|
| | B | Std. Error | Beta | | | Lower Bound | Upper Bound |
| 1 (Constant) | 3.506 | .766 | | 4.578 | .000 | 1.937 | 5.075 |
| Motivasi | .094 | .197 | .090 | .479 | .636 | -.309 | .497 |

a. Dependent Variable: GPA

Tabel 5 menunjukkan hasil koefisien dari GPA dan motivasi. Angka Sig menunjukkan .636 yang artinya tidak ada hubungan antara penggunaan smartphone dan motivasi belajar dari mahasiswa.

4. KESIMPULAN

Setelah penelitian dilakukan maka didapati kesimpulan yaitu hubungan smartphone dan GPA mahasiswa tidak ada. Ini ditunjukkan dengan angka yang dihitung masing-masing variabel dan didapati dibawah 5% yang artinya hubungan prestasi mahasiswa fakultas ilmu komputer dengan smartphone tidak ada. Bila data dihitung sekaligus maka kebergunaan dan motivasi memiliki hubungan yang signifikan dengan prestasi mahasiswa fakultas ilmu komputer Universitas Klabat ditunjukkan dengan angka dibawah 5%. Saran dari penelitian ini yaitu Bagi para dosen sekiranya memberikan pengarahan dan kepehaman yang lebih bagi para mahasiswa akan kebergunaan dari teknologi yang ada. Mengontrol penggunaan smartphone agar tidak dipakai untuk kepentingan yang merusak proses belajar mahasiswa sehingga prestasi mahasiswa boleh meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Azwar, R., & Bambang, W. (2008, September 1). Analisa Pengaruh Penggunaan Internet sebagai Media Belajar, Motivasi Belajar dan Kreativitas Terhadap Prestasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Structural Equation Modeling (Studi Kasus SMAN 1 Probolinggo). Diambil kembali dari Digital Library ITS: <http://digilib.its.ac.id/public/ITS-Undergraduate-9307-Paper.pdf>
- [2] Srinadi, N. (2015). Analisis pengaruh penggunaan teknologi informasi sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa. *Kns&i bali. KNS & I* (hal. 891-895). Bali: STIKOM BALI.
- [3] Dewi, D. P. (2017). Hubungan Karakteristik Smartphone Pada Perubahan Budaya Komunikasi Remaja Di RT 12 Kelurahan Sempaja Selatan Samarinda. Available : [http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2016/12/JURNAL%20UPLOAD%20\(12-14-16-02-04-09\).pdf](http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2016/12/JURNAL%20UPLOAD%20(12-14-16-02-04-09).pdf)
- [4] Setiawan. (2000, January 31). Meraih Nilai Akademik Maksimal. Dipetik August 24, 2014, dari Pendidikan Tinggi: Available: <http://www.pendidikan.com/nilai098+akademik/html>
- [5] Budiyatna, M. (2005, January 31). Pengembangan Sistem Informasi : Permasalahan dan Prospeknya. *KOMUNIKA : Majalah Ilmiah Populer Komunikasi dalam Pembangunan*, 8. Dipetik December 6, 2014
- [6] Fling, B. (2009). *Mobile Design and Development*. CA, United States: O'Reilly Media.
- [7] Davis, F., Bagozzi, R., & Warshaw, P. (1989). User Acceptance of Computer Technology: A Comparison of Two Theoretical Models. *Management Science*, 35(8), 982.
- [8] Sobur, A. (2003). *Psikologi Umum*. Bandung: Pusaka Setia.
- [9] Nurani, A. (2004). *Pengaruh Kualitas Perkawinan, Pengasuhan Anak Dan Kecerdasan Emosional Terhadap Prestasi Belajar Anak*. Bogor: Institut Pertanian Bogor .
- [10] Hawadi, R. A. (2001). *Psikologi Perkembangan Anak : Mengenal Sifat, Bakat Dan Kemampuan Anak*. Jakarta: PT Grasindo.
- [11] Sahputra, N. (2009). Hubungan konsep diri dengan prestasi akademik mahasiswa S1 keperawatan semester III kelas ekstensi PSIK FK USU Medan . Medan: USU.