

**KONTRIBUSI PENGGUNAAN *GADGET* SEBAGAI SARANA AKSES
INFORMASI DAN PERILAKU BELAJAR MAHASISWA
TERHADAP INDEKS PRESTASI MAHASISWA
(Studi Kasus pada Mahasiswa Jurusan Teknik Elektronika FT-UNP)**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Teknik Elektronika Sebagai Salah Satu
Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



**OLEH
RESKITA LUSI MARTI
NIM. 55764/2010**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

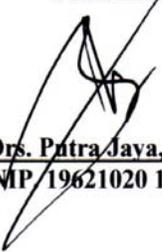
**KONTRIBUSI PENGGUNAAN *GADGET* SEBAGAI SARANA AKSES
INFORMASI DAN PERILAKU BELAJAR MAHASISWA
TERHADAP INDEKS PRESTASI MAHASISWA
(Studi Kasus pada Mahasiswa Jurusan Teknik Elektronika FT-UNP)**

Nama : Reskita Lusi Marti
NIM : 55764
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, September 2014

Disetujui Oleh :

Pembimbing I


Drs. Putra Jaya, MT
NIP. 19621020 198602 1 001

Pembimbing II


Dra. Hj. Nelda Azhar, M.Pd
NIP. 19550521 198403 2 001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Elektronika FT UNP


Drs. Putra Jaya, M.T
NIP. 19621020 198602 1 001

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

**Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang**

**Judul : Kontribusi Penggunaan *Gadget* Sebagai Sarana Akses
Informasi dan Perilaku Belajar Mahasiswa Terhadap
Indeks Prestasi Mahasiswa (Studi Kasus pada
Mahasiswa Jurusan Teknik Elektronika FT-UNP)**

Nama : Reskita Lusi Marti
NIM : 55764
Prog. Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, September 2014

		Tim Penguji	
		Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Hanesman, M.M		
2. Sekretaris	: Drs. Putra Jaya, M.T		
3. Anggota	: 1. Dra. Hj. Nelda Azhar, M.Pd		
	2. Drs. Almasri, MT		
	3. Yasdinul Huda, S.Pd, MT		

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, September 2014

Yang menyatakan,

Reskita Lusi Marti



ABSTRAK

Reskita Lusi Marti : Kontribusi Penggunaan *Gadget* Sebagai Sarana Akses Informasi dan Perilaku Belajar Mahasiswa Terhadap Indeks Prestasi Mahasiswa

Penelitian ini dilatarbelakangi masalah belum maksimalnya indeks prestasi mahasiswa Jurusan Teknik Elektronika FT-UNP. Jenis penelitian ini adalah penelitian korelasional. Tujuan penelitian ini untuk mengungkap seberapa besar kontribusi penggunaan *gadget* sebagai sarana akses informasi dan perilaku belajar mahasiswa terhadap indeks prestasi mahasiswa. Populasi penelitian ini berjumlah 855 orang dan sampel berjumlah 100 orang mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika pada Jurusan Teknik Elektronika FT-UNP. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara teknik penarikan *Nonprobability Sampling Design* yaitu dengan teknik *sampling insidental*. *Sampling insidental* adalah teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel bila dipandang orang yang kebetulan ditemui itu cocok sebagai sumber data. Data mengenai indeks prestasi mahasiswa diperoleh dari mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika pada Jurusan Teknik Elektronika FT-UNP. Sedangkan data penggunaan *gadget* sebagai sarana akses informasi dan perilaku belajar mahasiswa dikumpulkan melalui angket yang disebar kepada mahasiswa dengan menggunakan skala Likert yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil analisis data menunjukkan bahwa (1) penggunaan *gadget* sebagai sarana akses informasi dan perilaku belajar mahasiswa secara bersama-sama berkontribusi secara signifikan terhadap indeks prestasi mahasiswa Jurusan Teknik Elektronika FT-UNP sebesar 28%, (2) penggunaan *gadget* sebagai sarana akses informasi berkontribusi secara signifikan terhadap indeks prestasi mahasiswa Jurusan Teknik Elektronika FT-UNP sebesar 10,04%, (3) perilaku belajar mahasiswa berkontribusi secara signifikan terhadap indeks prestasi mahasiswa Jurusan Teknik Elektronika FT-UNP sebesar 10,62%. Jadi dapat disimpulkan bahwa Penggunaan *Gadget* Sebagai Sarana Akses Informasi dan Perilaku Belajar Mahasiswa Berkontribusi terhadap indeks prestasi mahasiswa Jurusan Teknik Elektronika FT-UNP.

Kata Kunci : Penggunaan *Gadget* Sebagai Sarana Akses Informasi, Perilaku Belajar Mahasiswa, Indeks Prestasi.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **”Kontribusi Penggunaan *Gadget* Sebagai Sarana Akses Informasi dan Perilaku Belajar Mahasiswa Terhadap Indeks Prestasi Mahasiswa (Studi Kasus pada Mahasiswa Jurusan Teknik Elektronika FT-UNP)”**. Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. Dalam penyelesaian skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. H. Ganefri, M.Pd, Ph.D selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Drs. Putra Jaya, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika dan Pembimbing I.
3. Bapak Yasdinul Huda, MT selaku Sekretaris Jurusan Teknik Elektronika dan Dosen Penguji.
4. Bapak Ahmaddul Hadi, S.Pd, M.Kom selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika.
5. Bapak Muhammad Adri, S.Pd, MT selaku Penasehat Akademik.
6. Ibu Dra. Hj. Nelda Azhar, M.Pd, selaku Pembimbing II.
7. Bapak Drs. Hanesman, MM, selaku Dosen Penguji.
8. Bapak Drs. Almasri, MT, selaku Dosen Penguji.

Semoga bantuan dan bimbingan serta arahan semoga menjadi amal saleh dan mendapat pahala dari Allah SWT, amin.

Skripsi ini tidak terlepas dari kesalahan dan kekeliruan, oleh sebab itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun. Akhirnya besar harapan agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan diterima sebagai perwujudan penulis dalam dunia pendidikan.

Padang, September 2014

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTARK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Teknologi	10
B. Teknologi Informasi dan Komunikasi	11
C. Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pendidikan.....	15
D. <i>Gadget</i>	17
E. Perilaku Belajar	33
F. Indeks Prestasi	39
G. Penelitian Relevan	43
H. Kerangka Berfikir	44
I. Hipotesis Penelitian.....	45

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	46
B. Definisi Operasional Variabel	46
C. Populasi dan Sampel	47
D. Teknik Pengumpulan Data	49
E. Instrumen Penelitian	49
F. Teknik Analisa Data	58
1. Analisis Deskripsi	58
2. Persyaratan Uji Analisis	62
a. Uji Normalitas	63
b. Pengujin Homogenitas	63
c. Uji Linieritas	63
d. Uji Multikolinieritas	64
3. Analisis Regresi Berganda	64
4. Uji Hipotesis	66
5. Koefisien Kontribusi	67

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian	68
B. Prasyarat Uji Analisis	78
C. Analisis Regresi Berganda	81
D. Uji Hipotesis	83
E. Pembahasan	86

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	89
B. Saran	89

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Predikat Indeks Prestasi Kumulatif	41
2. Nilai skala likert	51
3. Indikator Instrumen Penelitian.....	52
4. Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r	56
5. Hasil Uji Coba Instrumen Penggunaan <i>Gadget</i> Sebagai Sarana Akses Informasi	57
6. Hasil Uji Coba Instrumen Perilaku Belajar Mahasiswa.....	58
7. Rentang Skala TCR.....	62
8. Hasil Perhitungan Statistik Penggunaan <i>Gadget</i> Sebagai Sarana Akes Informai.....	69
9. Distribusi Frekuensi Skor Penggunaan <i>Gadget</i> Sebagai Sarana Akes Informasi.....	70
10. Hasil Perhitungan Statistik Perilaku Belajar Mahasiswa	71
11. Distribusi Frekuensi Skor Perilaku Belajar Mahasiswa.....	72
12. Hasil Perhitungan Statistik Indeks Prestasi Mahasiswa.....	73
13. Distribusi Frekuensi Indeks Prestasi Mahasiswa	74
14. Tingkat Pencapaian Responden Penggunaan <i>Gadget</i> Sebagai Sarana Akes Informasi	75
15. Tingkat Pencapaian Responden Perilaku Belajar Mahasiswa	77
16. Uji Normalitas	78

17. Uji Homogenitas Penggunaan <i>Gadget</i> Sebagai Sarana Akses Informasi	79
18. Uji Homogenitas Perilaku Belajar Mahasiswa	79
19. Uji Linearitas Penggunaan <i>Gadget</i> Sebagai Sarana Akses Informasi.....	80
20. Uji Linearitas Perilaku Belajar Mahasiswa.....	80
21. Uji Multikolinearitas	81
22. Nilai Korelasi R	82
23. Uji Regresi Berganda	82
24. Nilai Uji F	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. <i>Smartphone Symbian</i>	20
2. <i>Smartphone Android</i>	21
3. <i>Smartphone Windows phone</i>	22
4. <i>Smartphone IOS</i>	23
5. <i>Smartphone Blackberry</i>	24
6. Notebook.....	25
7. Convertible Notebook.....	26
8. Slim & Thin.....	26
9. Mainstrem Laptop.....	27
10. Gaming Laptop.....	28
11. Tough Laptop.....	29
12. Desktop Replacement.....	29
13. Tablet.....	30
14. Hubungan antara variable bebas dab variable terikat.....	45
15. Histogram Skor Pegguna <i>Gadget</i> Sebagai Sarana Akses Informasi.....	70
16. Histogram Skor Perilaku Belajar Mahasiswa.....	72
17. Histogram Skor Indeks Prestasi Mahasiswa.....	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-kisi Angket sebelum Uji Validitas	93
2. Angket Penelitian Uji Coba	96
3. Kisi-kisi Angket Sesudah Uji Validitas	102
4. Angket Penelitian Sudah Valid	105
5. Hasil Uji Validitas X_1	110
6. Hasil Uji Validitas X_2	111
7. Tabulasi Data Ujicoba X_1	112
8. Tabulasi Data Ujicoba X_2	113
9. Hitung Manual Ujicoba X_1	114
10. Hitung Manual Ujicoba X_2	116
11. Reliabilitas X_1	118
12. Reliabilitas X_2	119
13. Hitung Manual Reliabilitas X_1	120
14. Hitung Manual Reliabilitas X_2	122
15. Tabulasi Data Penelitian X_1	124
16. Tabulasi Data Penelitian X_2	127
17. Hasil Belajar (Y)	130
18. Hitung Mean, Median, Modus, Varian, dan Standar Deviasi	133
19. Tabel Distribusi t	137
20. Tabel Nilai r	138

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi saat ini telah berkembang dengan pesat. Sekarang ini hampir di seluruh aspek kehidupan, tidak terlepas dari teknologi dan informasi. Menurut Sutarman (2012: 59) “Dewasa ini teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menempati peran yang sentral, karena hampir seluruh bidang kehidupan manusia menggunakan teknologi”. Hal ini juga beriringan dengan perubahan waktu, banyak usaha-usaha yang telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas kehidupan, salah satunya dengan memanfaatkan teknologi dan informasi. Menurut Sutarman (2012: 21) “ Teknologi telah memberikan banyak kemudahan dalam kehidupan manusia, baik dalam berkomunikasi ataupun mendapatkan informasi”.

Keberadaan dan peranan teknologi informasi di semua sektor kehidupan tanpa sadar telah membawa dunia memasuki era globalisasi yang merupakan sebuah fenomena yang sangat dekat dengan kehidupan di negara-negara secara langsung maupun tidak langsung mengharapkan terjadinya sebuah interaksi masyarakat yang jauh lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan sebelumnya.

Teknologi Informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang

digunakan untuk keperluan pribadi, pendidikan, bisnis, dan pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan. Sehingga pencarian informasi secara manual dapat dikurangi karena membutuhkan waktu yang lama. Menurut Ashby dalam Bambang (2008: 113) “Dalam kaitan pemanfaatan teknologi komunikasi untuk pendidikan, bahwa dunia pendidikan telah memasuki revolusi yang kelima”. Dengan dimanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi mutakhir, khususnya komputer dan internet untuk pendidikan.

Keberadaan teknologi maka akan dapat menyajikan materi secara logis, ilmiah dan sistematis serta mampu melengkapi, menunjang, memperjelas konsep-konsep materi pelajaran. Disamping itu Teknologi dapat mewujudkan proses belajar mengajar yang efektif , efisien dan produktif sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan, selain itu juga dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar. Menurut Munir (2009:2) “Pemanfaatan TIK merupakan salah satu solusi tepat bagi pemecahan masalah pendidikan di Indonesia. Setidaknya pemanfaatan TIK dalam pendidikan, akan mengatasi masalah sebagai berikut”:

1. Masalah geografis, waktu dan sosial ekonomi Indonesia Negara Republik Indonesia merupakan Negara kepulauan, daerah tropis dan pegunungan hal ini akan mempengaruhi terhadap pengembangan infrastruktur pendidikan sehingga dapat menyebabkan distribusi informasi yang tidak merata.
2. Mengurangi ketertinggalan dalam pemanfaatan TIK dalam pendidikan dibandingkan dengan Negara berkembang dan Negara maju lainnya.
3. Akselerasi pemerataan kesempatan belajar dan peningkatan mutu pendidikan yang sulit diatasi dengan cara-cara konvensional.
4. Peningkatan kualitas sumber daya manusia melalui pengembangan dan pendayagunaan teknologi informasi dan komunikasi.

Salah satu contoh teknologi yang digunakan mahasiswa adalah *gadget*. Menurut Prastyo Prakoso (2013:2) menyatakan bahwa “*gadget* adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru”. Hal ini ditandai dengan bermunculannya perangkat teknologi seperti, laptop dan *smartphone*.

Pertama kalinya *smartphone* dikenalkan oleh IBM di tahun 1992 dengan nama Simon. *Smartphone* memang telah memenuhi fungsi sebagai alat komunikasi. Menurut Dijey (2013: 3) bahwa “*Smartphone* adalah telepon yang memiliki kemampuan seperti komputer, biasanya memiliki layar yang besar dan sistem operasinya mampu menjalankan tujuan aplikasi-aplikasi yang umum”.

Keberagaman setiap individu ketika menggunakan atau memanfaatkan sebuah media, maka dapat dilihat bahwa tidak hanya media massa yang dapat memenuhi kebutuhan para individu, kenyataan saat ini bahwa dengan hadirnya *gadget* dimana terbukti dapat menjadi sebuah sarana akses informasi dan komunikasi bagi mahasiswa saat ini khususnya para mahasiswa untuk menjalin sebuah hubungan komunikasi ataupun pencariann informasi secara global, sehingga dengan media *gadget* pada dasarnya mampu menjadi sebuah media yang dapat memberikan sebuah kepuasan dalam hal penggunaannya bagi mahasiswa.

Pendidikan dan pengajaran adalah suatu proses yang sadar tujuan. Tujuan dapat diartikan sebagai suatu usaha untuk memberikan rumusan hasil

yang diharapkan mahasiswa setelah melaksanakan pengalaman belajar. Tercapai tidaknya tujuan pengajaran salah satunya adalah terlihat dari prestasi belajar yang diraih. Dengan prestasi yang tinggi, mahasiswa mempunyai indikasi berpengetahuan yang baik. Kualitas mahasiswa dapat dilihat dari prestasi akademik yang diraihinya.

Banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran, diantaranya dengan hadirnya teknologi terbaru di kalangan mahasiswa. Pemanfaatan Teknologi komunikasi untuk kegiatan pendidikan perlu dalam rangka kegiatan belajar mengajar. Teknologi mempunyai karakteristik tertentu yang sangat relevan bagi kepentingan pendidikan yang memungkinkan adanya penyebaran informasi secara luas, merata, cepat, seragam dan terintegrasi, sehingga dengan demikian pesan dapat disampaikan sesuai dengan isi yang dimaksud.

Pada Fakultas Teknik terdapat Jurusan Teknik Elektronika. Dimana pada Jurusan Teknik Elektronika juga terdapat Prodi Pendidikan Teknik Informatika. Sebagian besar dari 855 mahasiswa sudah menggunakan *gadget*, disebabkan karena mahasiswa lebih sering berinteraksi dengan menggunakan *gadget* dalam perkuliahannya.

Kemudahan untuk mengakses dan mendapatkan Informasi yang saat ini diminati adalah melalui media internet dengan kecepatan tinggi dan didukung teknologi. Media *gadget* adalah salah satu akses informasi yang saat ini telah dimiliki oleh sebagian besar mahasiswa. Mahasiswa dengan mudah mendapat informasi yang dibutuhkan dari mana dan kapan saja.

Gadget mempunyai dampak dan pengaruh yang besar, terutama dalam segi intensitas penggunaannya.

Dikalangan mahasiswa *gadget* telah mempermudah dalam browsing mencari Informasi yang dibutuhkan ataupun berkomunikasi, dengan adanya layanan tersebut mahasiswa dapat bertukar informasi ataupun melakukan *sharing* informasi secara cepat dan mudah. *Gadget* juga dapat membantu mahasiswa dalam *searching* informasi melalui Google, berkirim tugas melalui *e-mail*, *mendownload file* dalam berbagai bentuk format *file* dan *mendownloade-book, music danvideo*.

Gadget yang tidak digunakan untuk pendidikan membuat mahasiswa semakin terlena dengan kesenangan yang didapatkan melalui *gadget*. Sebagian mahasiswa merasa fitur yang disediakan *gadget* dapat membantu menghilangkan rasa bosan dan dapat menghibur, terkadang mahasiswa cenderung menggunakan *gadget* tersebut secara berlebihan. Sehingga sangat mempengaruhi indeks prestasi dan perilaku belajar. Menurut Sobry (2013: 3) bahwa “ belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Pada proses belajar diperlukan perilaku belajar yang sesuai dengan tujuan pendidikan, dimana dengan perilaku belajar tersebut tujuan pendidikan dapat dicapai secara efektif dan efisien, sehingga indeks prestasi mahasiswa dapat ditingkatkan.

Prestasi akademik yang dicapai seorang mahasiswa merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik dari dalam diri mahasiswa (faktor internal) maupun dari luar diri mahasiswa (faktor eksternal). Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi akademik diperlukan untuk memahami bagaimana perubahan dalam determinan tersebut berhubungan dengan perubahan prestasi, sehingga pada akhirnya menjadi rekomendasi bagi pengambilan kebijakan dalam pendidikan. Menurut Oemar (2004: 139) salah satu faktor yang bersumber dari dalam diri sendiri adalah kebiasaan belajar, atau tepatnya perilaku belajar.

Kegiatan belajar mengajar dipengaruhi oleh faktor yang saling berhubungan antara satu dengan yang lain, dan dapat pula mempengaruhi prestasi belajar. Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa menurut Oemar (2004: 139) adalah :

1. Faktor yang bersumber dari diri sendiri, seperti tidak mempunyai tujuan yang jelas, kurangnya minat terhadap bahan pelajaran, kesehatan yang sering terganggu, kecakapan mengikuti pelajaran, kebiasaan belajar, dan kurangnya penguasaan bahan.
2. Faktor yang bersumber dari lingkungan belajar, seperti kurangnya bahan pelajaran, kurangnya alat-alat, bahan pelajaran tidak sesuai dengan kemampuan, penyelenggara perkuliahan terlalu padat.
3. Faktor yang bersumber dari lingkungan keluarga, seperti masalah kemampuan ekonomi, masalah broken home dan kurangnya control dari orang tua.

Menurut Hanifah dan Syukriy (2003: 63) “Perilaku belajar, sering juga disebut kebiasaan belajar, merupakan dimensi yang dilakukan individu secara berulang-ulang sehingga menjadi otomatis atau spontan”. Perilaku belajar mempengaruhi prestasi akademik.

Bertitik tolak dari permasalahan yang telah dikemukakan, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “**Kontribusi Penggunaan Gadget Sebagai Sarana Akses Informasi dan Perilaku Belajar Mahasiswa Terhadap Indeks Prestasi Mahasiswa (Studi Kasus pada Mahasiswa Jurusan Teknik Elektronika FT-UNP)**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Dibutuhkan teknologi sebagai pendukung sarana akses informasi.
2. Keterbatasan akses informasi karena masih ada pencarian secara manual
3. Masih ada perilaku belajar mahasiswa yang belum sesuai dengan tujuan pendidikan.
4. Pentingnya seorang mahasiswa memiliki perilaku belajar yang baik.

C. Batasan Masalah

Agar lebih terfokusnya penelitian ini maka penulis membatasi permasalahan yang akan diteliti yaitu :

1. Kontribusi penggunaan *gadget* sebagai sarana akses informasi dan perilaku belajar mahasiswa secara bersama-sama terhadap indeks prestasi mahasiswa (Studi kasus pada mahasiswa jurusan Teknik Elektronika FT-UNP).
2. Kontribusi penggunaan *gadget* sebagai sarana akses informasi terhadap indeks prestasi mahasiswa (Studi kasus pada mahasiswa jurusan Teknik Elektronika FT-UNP).

3. Kontribusi perilaku belajar mahasiswa terhadap indeks prestasi mahasiswa (Studi kasus pada mahasiswa jurusan Teknik Elektronika FT-UNP).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu :

1. Seberapa besar kontribusi penggunaan *gadget* sebagai sarana akses informasi dan perilaku belajar mahasiswa secara bersama-sama terhadap indeks prestasi mahasiswa (Studi kasus pada mahasiswa jurusan Teknik Elektronika FT-UNP) ?
2. Seberapa besar kontribusi penggunaan *gadget* sebagai sarana akses informasi terhadap indeks prestasi mahasiswa (Studi kasus pada mahasiswa jurusan Teknik Elektronika FT-UNP)?
3. Seberapa besar kontribusi perilaku belajar mahasiswa terhadap indeks prestasi mahasiswa (Studi kasus pada mahasiswa jurusan Teknik Elektronika FT-UNP) .

E. Tujuan

Sesuai dengan masalah yang dirumuskan, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengungkapkan besarnya kontribusi penggunaan *gadget* sebagai sarana akses informasi dan perilaku belajar mahasiswa secara bersama-sama terhadap indeks prestasi mahasiswa (Studi kasus pada mahasiswa jurusan Teknik Elektronika FT-UNP).

2. Mengungkapkan besarnya kontribusi penggunaan *gadget* sebagai sarana akses informasi terhadap indeks prestasi mahasiswa (Studi kasus pada mahasiswa jurusan Teknik Elektronika FT-UNP).
3. Mengungkap besarnya kontribusi perilaku belajar mahasiswa terhadap indeks prestasi mahasiswa (Studi kasus pada mahasiswa jurusan Teknik Elektronika FT-UNP).

F. Manfaat Penelitian

Berdarkan latar belakang, rumusan masalah dan tujuan penelitian tersebut maka manfaat penelitian ini dapat dinyatakan sebagai berikut :

1. Hasil penelitian dapat digunakan bagi pembaca sebagai pengetahuan tentang kontribusi penggunaan *gadget* sebagai sarana akses informasi dan perilaku belajar mahasiswa terhadap indeks prestasi mahasiswa (Studi kasus pada mahasiswa jurusan Teknik Elektronika FT-UNP).
2. Sebagai bahan referensi, sehingga dapat digunakan untuk mendapat gambaran mengenai penggunaan *gadget* sebagai sarana akses informasi, perilaku belajar mahasiswa dan indeks prestasi mahasiswa.
3. Sebagai bahan masukan bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian lebih lanjut.

BAB II

KAJIAN TEORI

Teori yang akan diuraikan dalam kajian teori ini adalah sebagai berikut : (1) Teknologi, (2) Teknologi Komunikasi dan Informasi, (3) Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan, (3) *Gadget* sebagai sarana akses informasi, (4) Perilaku Belajar Mahasiswa, (5) Indeks Prestasi Mahasiswa.

A. Teknologi

Perkembangan teknologi berkembang secara drastis dan terus berevolusi hingga sekarang. Hingga menciptakan obyek-obyek, teknik yang dapat membantu manusia dalam pengerjaan sesuatu lebih efisien dan cepat. Teknologi menurut Ishak dan Deni (2013: 106) “Mengembangkan suatu produk, kedisiplinan, prosedur-prosedur, alat-alat dan teknik-teknik yang disatukan untuk membuat suatu inovasi”. Teknologi merupakan hasil olah pikir manusia untuk mengembangkan tata cara atau sistem dan menggunakannya untuk menyelesaikan persoalan dalam hidup.

Di zaman sekarang era teknologi baru bermunculan. Teknologi baru membawa dampak bagi kehidupan. Teknologi masa kini yang diciptakan oleh manusia selalu mengalami perkembangan yang pesat. Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan teknologi adalah suatu benda atau objek yang diciptakan oleh manusia yang bisa bermanfaat bagi kelangsungan hidup manusia. Teknologi yang diciptakkan oleh manusia pada mulanya hanya sebuah alat-alat sederhana namun besar akan manfaatnya. Dengan inovatif nya manusia membuat teknologi sangat

cepat berkembang. Menurut Deni (2012: 24-25) untuk memahami teknologi maka dapat dilakukan dengan empat perspektif :

1. Perspektif Teknologi sebagai ide

Individu memahami teknologi sebagai “ide”, dan dapat memahami bagaimana alat tersebut ada dibuat hingga bisa sampai kepada dirinya sebagai konsumen alat yang dimaksud.

2. Perspektif Teknologi sebagai Rancang Bangun

Individu memahami teknologi sebagai rancang bangun. Bentuk, mode, versi atau tampilan kebendaan bisa memberikan manfaat bagi kehidupan manusia oleh individu tertentu dapat dikatakan sebagai hasil pikiran seseorang.

3. Perspektif berfikir inovatif

Individu diharapkan dapat menjadi seorang teknolog yang dapat memahami tentang teknologi sebagai ide dan teknologi sebagai rancang bangun.

4. Perspektif kebahasaan

Pengembangan dan aplikasi dari alat, mesin, material, dan proses yang menolong manusia menyelesaikan masalahnya.

B. Teknologi Informasi dan Komunikasi

1. Definisi Teknologi Informasi dan Komunikasi

a. Teknologi Informasi

Menurut Bambang (2008: 135) “Teknologi informasi adalah sarana dan prasarana (*hardware, software, useware*) sistem metode

untuk memperoleh, mengirim, mengolah, menafsirkan, menyimpan, mengorganisasikan dan menggunakan data secara bermakna”.

Menurut *Information Technology Association of Amerika* (ITAA) dalam Sutarman (2012: 13) “Teknologi informasi adalah suatu studi, perancangan, pengembangan, implementasi, dukungan atau manajemen sistem informasi berbasis komputer, khususnya aplikasi perangkat lunak dan perangkat keras komputer”.

Menurut Deni (2012: 55) “Teknologi informasi adalah hasil kreasi manusia dalam mempermudah dan mempercepat penyebaran informasi untuk manusia yang disebarkan melalui berbagai media” .

Teknologi Informasi adalah suatu yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, pendidikan dan pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan.

b. Teknologi Komunikasi

Penerapan teknologi komunikasi ditentukan oleh sejauh mana teknologi komunikasi mampu membuka akses pada berbagai pelayanan dan jaringan informasi. Menurut Bambang (2008: 111) “Teknologi komunikasi adalah sarana dan prasarana struktur kelembagaan dan nilai-nilai sosial yang dikumpulkan, disimpan,

diolah dan dipertukarkan informasi sehingga memungkinkan untuk terjadinya persamaan persepsi dan atau tindakan”.

Menurut Deni (2012: 39) “ Teknologi komunikasi pada dasarnya merupakan wujud hasil pemikiran dari komunikasi bermedia sebagai salah upaya dalam memenuhi kebutuhan informasi dengan cepat, jelas, dan melampaui batas ruang dan waktu”.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan teknologi komunikasi adalah peralatan perangkat keras (hardware) dalam sebuah struktur organisasi yang mengandung nilai-nilai sosial, yang memungkinkan setiap individu mengumpulkan, memproses dan saling tukar menukar dengan individu lainnya.

2. Fungsi Teknologi Informasi dan Komunikasi

Menurut Sutarman (2012: 18) fungsi dari teknologi informasi, yaitu sebagai berikut :

- a. Menangkap (*Capture*)
- b. Mengolah (*Processing*)
- c. Mengolah/memproses data masukan yang diterima untuk menjadi informasi.
- d. Menghasilkan (*Generating*)
Menghasilkan atau mengorganisasikan informasi ke dalam bentuk yang berguna.
- e. Menyimpan (*Storage*)
Merekam atau menyimpan data dan informasi dalam suatu media yang dapat digunakan untuk keperluan lainnya.
- f. Mencari Kembali (*Retrival*)
Menelusuri mendapatkan kembali informasi atau menyalin (*copy*) data dan informasi yang sudah tersimpan.
- g. Transmisi (*Trasnmission*)
Mengirim data dan informasi dari suatu lokasi ke lokasi lain melalui jaringan komputer.

Berdasarkan penjelasan diatas maka fungsi teknologi informasi adalah sebagai strategis untuk pengambilan keputusan dan mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

Menurut Sutarman (2012: 64-72) “Dampak positif atau keuntungan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi :

- a. Memudahkan dalam berkomunikasi dan memperoleh informasi.
- b. Mengembangkan kemampuan dan kesadaran masyarakat.
- c. Menunjang dan meningkatkan kualitas pendidikan (Media Pembelajaran).
- d. Meningkatkan kualitas dan kuantitas layanan public.
- e. Mendorong pertumbuhan demokrasi.
- f. Membuka peluang bisnis baru.
- g. Memperkaya kebudayaan.
- h. Menunjang teknologi pertanian.
- i. Menciptakan lapangan kerja.
- j. Meningkatkan layanan bidang kesehatan (kedokteran).

Menurut Sutarman (2012: 73-83) dampak negatif atau kekurangan pengguna teknologi informasi dan komunikasi:

- a. Mendorong munculnya kejahatan jenis baru.
- b. Mempermudah masuknya nilai-nilai budaya asing yang negatif.
- c. Mempermudah penyebaran karya – karya pornografi.
- d. Mendorong tindakan konsumtif dan pemborosan dalam masyarakat.
- e. Mendorong kekejaman dan kesadisan (*Violence and Gore*).
- f. Etika berinternet (*Netiquette*).
- g. Dampak negatif komputer terhadap kesehatan.

C. Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan

1. Defenisi Teknologi dalam Pendidikan

Perkembangan teknologi terutama teknologi komunikasi dan teknologi informasi (ICT), telah mempengaruhi aspek kehidupan seperti pendidikan, bisa dimanfaatkan untuk memberikan dukungan terhadap adanya tuntutan reformasi dalam sistem pendidikan. Pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis TI baik yang bersifat *off-line* maupun *on-line*, bisa dimanfaatkan sebagai bahan masukan bagi pihak-pihak yang berminat. Teknologi informasi dan Komunikasi (TIK), dalam jangka waktu yang relatif singkat, berkembang dengan sangat pesat. Menurut Bambang (2008: 136) Fungsi teknologi dalam pendidikan adalah :

- a. Sebagai gudang ilmu
- b. Sebagai alat bantu pembelajaran
- c. Sebagai fasilitas pendidikan
- d. Sebagai standar kompetensi
- e. Sebagai penunjang administrasi
- f. Sebagai alat bantu manajemen
- g. Sebagai infrastruktur pendidikan

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan fungsi teknologi dalam pendidikan adalah sebagai alat bantu dalam membantu kesuksesan pendidikan, dan menjadi alat bantu dalam pembelajaran.

2. Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pendidikan (*E-Education*)

Globalisasi telah memicu kecenderungan pergeseran dalam dunia pendidikan dari pendidikan tatap muka yang konvensional ke arah pendidikan yang lebih terbuka. Pendidikan masa mendatang akan lebih flexible, terbuka dan dapat diakses oleh siapapun yang memerlukan tanpa pandang faktor jenis, usia, maupun pengalaman pendidikan sebelumnya.

Menurut Hamzah dan Nina (2011: 61) Kecenderungan dunia pendidikan di Indonesia dimasa mendatang adalah:

- a. Berkembangnya pendidikan terbuka dengan modus belajar jarak jauh (*distance learning*). Kemudahan untuk menyelenggarakan pendidikan terbuka dan jarak jauh perlu dimasukkan sebagai strategi utama.
- b. *Sharing resource* bersama antara lembaga pendidikan/ latihan dalam sebuah jaringan perpustakaan dan instrument pendidikan lainnya(guru, laboratorium) berubah fungsi menjadi sumber informasi dari pada sekedar rak buku.
- c. Penggunaan perangkat teknologi informasi interaktif, seperti CD-ROM, multimedia, dalam pendidikan secara bertahap menggantikan televisi dan video.

Menurut Deni (2012: 55-56) menjelaskan tentang pemanfaatan teknologi :

Pemanfaatan teknologi Informasi untuk pendidikan teknologi informasi yang telah diterapkan dapat dikategorikan menjadi tiga kelompok. Kelompok yang pertama adalah memanfaatkan komputer untuk menyampaikan materi pelajaran itu sendiri, yang biasa dikenal dengan istilah *Computer Assisted Instructional (CAI) atau Computer-Based Training (CBT)*. Pemakaian kelompok kedua adalah untuk pendistribusian materi ajar melalui jaringan internet. Pemanfaatan kelompok ketiga adalah sebagai media komunikasi dengan pakar, atau narasumber, atau peserta didik yang lain.

D. Gadget

1. Definisi Gadget

Gadget merupakan sebuah alat telekomunikasi yang mempunyai dampak dan pengaruh yang lebih besar, terutama dalam segi intensitas penggunaannya. *Gadget* lebih dominan di kalangan mahasiswa, dikarenakan dari segi fitur yang ditawarkan, dapat memenuhi kebutuhan pengguna dalam kegiatannya. Seperti *gadget* yang banyak digunakan untuk alat berkomunikasi dan sarana akses informasi adalah *smartphone* dan laptop.

Menurut Prastyo Prakoso (2013: 2) menyatakan bahwa “*gadget* adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru”.

Menurut Prastyo Prakoso (2013: 2) menyatakan bahwa “sekarang *gadget* bukanlah benda yang asing lagi, hampir setiap orang memilikinya”. Tidak hanya masyarakat perkotaan, *gadget* juga dimiliki

oleh masyarakat pedesaan”. Jenis-jenis *gadget* sebagai sarana akses informasi :

1. *Smartphone*

Perkembangan *smartphone* saat ini berkembang dengan pesat dan cepat. Teknologinya tidak hanya digunakan oleh penggunanya sebagai media komunikasi, tetapi untuk berkoneksi dengan dunia luar seperti internet.

Menurut Chuzaimah (2010: 15) “*Smartphone* atau ponsel cerdas merupakan kombinasi dari PDA dan ponsel namun lebih berfokus pada bagian ponselnya”. *Smartphone* mampu menyimpan informasi, *e-mail*, dan instalasi program, seperti menggunakan *mobile phone* dalam satu *device*. Sebagian besar perangkat *mobile* yang melebihi kemampuan ponsel dapat dikategorikan sebagai *smartphone*. Banyak yang mendefinisikan *smartphone* adalah ponsel yang di dalamnya berisi inovasi *gadget* termutakhir.

Berdasarkan penjelasan tersebut *smartphone* merupakan teknologi canggih yang merupakan kombinasi PDA dan *mobile phone*. Bagi beberapa orang, *smartphone* merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembang aplikasi. Selain itu, *smartphone* hanyalah merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti surat elektronik, internet dan kemampuan membaca buku elektronik (*e-book*). Dengan kata lain,

smartphone merupakan komputer kecil yang mempunyai kemampuan sebuah telepon.

Smartphone tidak lagi digunakan sebagai alat komunikasi tapi juga merupakan sebuah kebutuhan sosial dan pekerjaan. Di negara-negara berkembang dan yang sedang berkembang, banyak orang telah mengadopsi penggunaan telepon seluler dalam proses pembelajaran. Banyak penelitian telah dilakukan oleh sejumlah peneliti untuk mengidentifikasi penggunaan teknologi di antara para mahasiswa, termasuk penggunaan *smartphone*. Menurut Rohmanah (2013) jenis-jenis *smartphone* :

1) Jenis *Smartphone Symbian*

Jenis *smartphone* yang dikeluarkan oleh brand terkemuka Nokia ini merupakan awal mula munculnya *smartphone*. Banyaknya *handphone* Nokia berbasis *symbian* ini membuat OS ini melekat pada brand Nokia. Berikut ini kelebihan *symbian* :

- a) Penginstalan file ekstensis *sis** dan *jar** sekaligus.
- b) Kualitas gambar untuk game bagus.
- c) Aplikasi *sis** yang menyatu dengan HP jadi lebih ringan.
- d) Pembuatan tema dengan HP *symbian*

Kekurangan HP *symbian*

- a) Masih mudah di hack.
- b) Masih rentan terhadap virus.
- c) Masalah pada RAM sehingga pemrosesan lambat.



Gambar 1. *Smartphone Symbian*

2) Jenis *Smartphone Android*

Jenis *smartphone android* semakin digemari saat ini, apalagi perkembangan versi android yang meningkatkan performa OS tersebut disetiap versinya. Terlebih lagi android yang dipublikasikan oleh google seperti sudah memiliki source dunia maya. Kebanyakan *smartphone* keluaran Samsung yang menjadi pesaing IOS keluaran Apple. Berikut ini kelebihan android :

- a) Sifat open source android membuatnya mudah dikembangkan oleh siapapun.
- b) Akses aplikasi market yang mudah dan gratis
- c) Banyak aplikasi.
- d) Android sangat fleksibel
- e) Browsernya sudah didukung flash

Kekurangan android :

- a) Pengguna masih membutuhkan waktu untuk menemukan beberapa opsi sistem dan third-party file manager.
- b) Iklan yang gampang masuk pada aplikasi android

- c) Android sangat membutuhkan koneksi internet untuk menjalankan aplikasinya



Gambar 2. *Smartphone Android*

3) Jenis *Smartphone Windows phone*

Vendor terkemuka Microsoft ini mengeluarkan OS untuk perangkat mobile pertama dengan *platform windows mobile*. Microsoft merupakan brand besar yang merajai operating system untuk personal computer, windows mobile ini merupakan perkembangannya yang seakan membawa perangkat windows dalam satu genggam. Nokia lumia menjadi windows mobile pertama di Indonesia. Berikut ini kelebihanannya :

- a) Interfacenya yang terkesan berbeda dengan smartphone lain yang terdiri atas dua bagian, yaitu sejumlah kotak yang disebut hub dan bagian kedua untuk Tools dan Options.
- b) Diferensiasi produk sengaja ditempuh Microsoft agar smartphone berada “diluar” pesaingnya.

Kekurangannya *windows phone* :

Potensi platform yang baru dan kurang maksimal ini seperti terpaksa diluncurkan seperti aplikasi pihak ketiga (third party) tidak boleh aktif dilatar belakang, tidak ada folder, akses file multimedia harus melalui Zune, dan data *Office* harus disimpan dilayanan *onlineSkyDrive*.



Gambar 3. *Smartphone Windows phone*

4) Jenis *Smartphone IOS*

Perangkat lunak buatan Apple ini dikenal dengan iPhone *Operating System* (iOS). Berbagai macam perangkat mobile keluaran apple menggunakan iOS untuk sistem operasinya seperti iPhone, iPad, iPod touch dan Apple TV. Kelebihan iOS :

- a) Aplikasi third-party nya yang selalu konsisten dengan Apple.
- b) Pengelolaan aplikasi dalam satu folder.
- c) Sinkronisasi data dengan iTunes semakin mudah dikelola.
- d) Aplikasi store terbesar.

Kekurangan iOS :

- a) Ada hambatan dalam pengelolaan aplikasi standar bawaan *smartphone*.
- b) Tidak bisa bebas memaket-maketkan data sesuai keinginan pada satu folder.



Gambar 4. *Smartphone IOS*

5) Jenis *Smartphone Blackberry*

Jenis *smartphone* yang masih menjadi primadona di Indonesia ini merupakan keluaran RIM dengan nama produk yang sama yaitu *blackberry*. Ponsel keypad QWERTY merupakan ciri khas *smartphone* ini. Berikut kelebihan *blackberry* :

- a) Home screen yang user friendly dengan layar yang mudah difungsikan.
- b) Dukungan transfer multimedia data melalui WLAN.

Kekurangan *blackberry* :

- a) Sedikitnya aplikasi pendukung.

- b) Adanya *trackpad* pada *Blackberry* semakin mempermudah pengguna dalam “bermanuver ” pada setiap bagian interfacedi layar. Meskipun demikian, beberapa menunya justru menjadi rumit dan terkesan mubazir.
- c) Mekanisme input antara input di layar dan slider QWERTY keyboard-nya yang masih butuh penyempurnaan.



Gambar 5. *Smartphone Blackberry*

2. Laptop

Laptop memiliki fungsi yang sama dengan komputer desktop meskipun dengan kemampuan yang lebih rendah. Komponen yang terdapat didalamnya adalah sama dengan yang terdapat pada komputer desktop dengan ukuran yang diperkecil, lebih ringan, tidak panas dan irit listrik. Menurut Wicak dan Sudarma (2011 : 6 – 10) penggolongan laptop berdasarkan kategori-kategori umum :

1) Netbook

Netbook merujuk pada spesies komputer jinjing yang memiliki spesifikasi tertentu.

- a) Sebuah netbook umumnya menggunakan prosesor Intel Atom.
- b) Jenis komputer jinjing berukuran kecil, biasanya dengan layar di bawah 12 inci dan berat kurang lebih 1kg.

Netbook mulai populer ketika Asus mengeluarkan produk bernama Eee PC D dan mempunyai media penyimpanan portable USB Flash Disk (UFD), dengan kapasitas rendah 4GB. Saat ini netbook umumnya memiliki harddisk pada kisaran ratusan gigabyte (120GB,250GB). Netbook juga dilengkapi dengan modem 3G.



Gambar 6. Netbook

2) Convertible Notebook

Menurut <http://themaniax.blogspot.com/2012/11/Apa-itu-Convertible-Komputer-Notebook-Tablet> “Convertible notebook merupakan perangkat yang menggabungkan fungsi Laptop dengan Tablet PC”. Perangkat ini layar bisa dilepas dan menggunakannya

seperti PC tablet. Pada gadget ini spesifikasinya prosesor Core i5, RAM 4GB dan menggunakan OS Windows 8”.



Gambar 7. *Convertible Notebook*

3) Slim & Thin / Ultra Low Voltage (ULV) Laptop

Kategori utama dari jenis ini adalah :

- a) Ukurannya sangat tipis sehingga tidak membuat tas laptop terasa penuh dan hemat tempat.
- b) Ukuran yang tipis juga biasanya diikuti dengan bobot yang ringan.
- c) Konsumsi listrik dari baterai sangat hemat, sehingga bisa digunakan dalam waktu yang cukup lama.
- d) Memiliki desain yang bagus.

Kategori laptop ini kurang populer karena tidak memiliki pemutar DVD.



Gambar 8. *Slim & Thin*

4) Mainstream Laptop

Di setiap generasi, laptop yang masuk kategori ini bervariasi. Secara umum, laptop mainstream memiliki ciri antara lain :

- a) Processor pada jajaran yang umum digunakan, Intel Core i5, Core i3, atau Core 2 Duo.
- b) Memori yang digunakan juga pada spesifikasi yang umum, minimal 2 GB.
- c) Memiliki drive membaca dan menulis DVD.
- d) Keyboard berukuran penuh atau setidaknya 80 persen dari lebarnya

Laptop ini adalah pilihan tepat bagi kebanyakan pengguna. Variasi di dalam kelas ini cukup banyak sehingga tersedia banyak pilihan dan bisa disesuaikan dengan kebutuhan.



Gambar 9. Mainstream Laptop

5) Gaming Laptop

Secara umum, laptop kategori ini memiliki cirri antara lain :

Hal yang paling utama, adalah chipset grafis yang digunakan harus ada di atas rata-rata. Kemampuan grafis adalah syarat utama dari sebuah komputer gaming. Oleh karena itu laptop gaming harus memiliki kemampuan grafis yang sesuai dengan kebanyakan game saat ini.



Gambar 10. Gaming Laptop

6) Tough Laptop

Golongan laptop ini memiliki cirri fisik yang jauh berbeda di bandingkan golongan lainnya. Kata “tough” pada namanya menunjukkan kekuatan laptop ini dalam menghadapi kondisi yang ekstrim. Tidak terlalu banyak produsen yang menawarkan jajaran tough laptop, karena untuk produk ini memang kurang besar.

Berikut beberapa cirri Tough Laptop :

- a) Biasanya memiliki karet keras di bagian luar.
- b) Tahan air, debu, dan suhu ekstrim.

- c) Ukuran bisa jadi tak terlalu besar, tetapi umumnya akan menjadi tebal karena berbagai pelindungnya.



Gambar 11. Tough Laptop

7) Desktop Replacement

Ini adalah kelas laptop yang sebenarnya juga banyak ada di pasaran. Laptop kelas ini kadang dianggap sama dengan golongan mainstream laptop. Ciri perangkat ini adalah daya tahan baterainya yang lemah, karena laptop kelas ini memang dimaksudkan untuk digunakan dalam keadaan tersambung dengan sumber listrik bukan dengan baterai. Perangkat jenis ini biasanya memiliki ukuran agak besar.



Gambar 12. Desktop Replacement

8) Tablet

Perangkat ini memiliki layar sentuh yang bisa di putar sedemikian rupa. Mulai tahun 2010, perangkat tablet menjadi tren baru,. Trend ini dikomandani oleh Apple Inc yang menghadirkan perangkat iPad. Perbedaan antara Tablet PC pada era 2000 awal dengan Tablet era iPad, antara lain :

- a) Tablet PC biasanya membutuhkan stylus untuk digunakan. Sedangkan tablet generasi baru biasanya menggunakan layar sentuh yang bisa dioperasikan dengan jari.
- b) Tablet PC dimaksudkan sebagai laptop dengan bentuk berbeda, sedangkan Tablet generasi baru dimaksudkan sebagai gadget atau perangkat genggam berukuran besar.



Gambar 13. Tablet

2. Gadget sebagai sarana akses informasi

Menurut Nurudin (2013: 191-192) “Teori *uses and gratification* (kegunaan dan kepuasan) ini dikenalkan pada tahun 1972, dalam teori *uses and gratification* di tekankan bahwa *audience* aktif untuk menentukan media mana yang harus dipilih untuk memuaskan kebutuhan”. Pada awalnya teori *Uses and Gratification* digunakan

untuk meneliti penggunaan media seperti radio dan televisi sebagai sarana akses informasi. Namun, pada perkembangannya muncul banyak media lain yang dapat digunakan sebagai sarana akses informasi.

Kemunculan media baru seperti *gadget*, merupakan salah satu sarana akses informasi yang dapat menelusur sebuah informasi dengan cepat karena media ini didukung oleh jaringan internet. Sehingga kehadiran *gadget* ini dapat memudahkan mahasiswa dalam mengakses informasi.

Dari kemudahan penggunaan fitur-fitur yang ditawarkan oleh *gadget* dapat memudahkan terutama bagi para mahasiswa untuk mengakses informasi mengenai perkuliahan dan membantu kegiatan untuk *searching dan sharing* berbagai informasi melalui *gadget*.

Menurut Nurudin (2013: 194-195) Indikator dalam mengukur penggunaan *gadget* berdasarkan pemenuhan kebutuhan informasi oleh individu dikaji dengan 5 komponen dari *Uses and Gratification*

a. *Cognitive need* (kebutuhan kognitif)

Kebutuhan ini berkaitan dengan peneguhan informasi, pengetahuan dan pemahaman mengenai lingkungan. Kebutuhan ini didasarkan pada keinginan sebuah informasi atau pengetahuan sehingga memenuhi informasi yang dibutuhkan. Contohnya dalam pencarian informasi untuk memperoleh informasi terbaru.

b. *Affective needs* (kebutuhan afektif)

Kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan pengalaman-pengalaman yang estetis, menyenangkan, dan emosional. Adanya hubungan antara pengalaman dan kesenangan atau estetika serta pengalaman emosional individu agar terwujudnya pengalaman baru ketika menggunakan media demi memenuhi kebutuhan.

c. *Personal integrative needs* (kebutuhan pribadi secara integrative)

Kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan kredibilitas, kepercayaan, stabilitas, dan status individual. Kebutuhan ini berhubungan dengan kepercayaan atau kredibilitas individu akan sebuah status di dalam ruang lingkup setiap individu.

d. *Social Integrative needs* (kebutuhan sosial secara integrative)

Kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan kontak dengan keluarga, teman, dan dunia. Komunikasi ini erat hubungannya dengan komunikasi dengan keluarga.

e. *Escapist needs* (kebutuhan pelepasan)

Kebutuhan yang berkaitan dengan upaya menghindarkan tekanan, ketegangan, dan hasrat akan keanekaragaman. Hal tersebut bertujuan untuk mengurangi kejenuhan dengan mencari hiburan.

Dari beragamnya setiap kebutuhan pada setiap individu ketika menggunakan atau memanfaatkan akan sebuah media, maka dapat dilihat bahwa tidak hanya media massa yang dapat memenuhi kebutuhan para individu, kenyataan saat ini bahwa dengan hadirnya

gadget dimana terbukti dapat menjadi sebuah sarana akses informasi dan komunikasi bagi mahasiswa saat ini khususnya para mahasiswa untuk menjalin sebuah hubungan komunikasi ataupun pencarian informasi secara global, sehingga dengan media *gadget* pada dasarnya mampu menjadi sebuah media yang dapat memberikan sebuah kepuasan dalam hal penggunaannya bagi mahasiswa.

Dengan demikian teori *user and gratification* dikaitkan dengan penggunaan *gadget* di kalangan mahasiswa dalam mengakses / menelusuri informasi tersebut :

- a. Pada dasarnya pengguna media yaitu *gadget* digunakan mahasiswa secara sadar untuk mencapai tujuan khusus. Dengan demikian mahasiswa ikut terlibat aktif dalam pemilihan media yang akan digunakan untuk mengakses/ menelusuri informasi dan menggunakan media *gadget* sebagai salah satu sarana akses untuk menelusuri informasi.
- b. Efek kelompok merupakan juga salah satu faktor yang menyebabkan meledaknya penggunaan *gadget* dikalangan masyarakat terutama mahasiswa. Penggunaan *gadget* oleh mahasiswa akan memberikan kelancaran komunikasi dengan kelompok mereka masing-masing.

E. Perilaku Belajar

Perilaku belajar menurut Syah dalam Yora (2013: 4) “peristiwa ikatan antara stimulus respon dan melibatkan proses kognitif”. Prinsip

belajar memberi indikasi serta arahan mengenai perilaku belajar. Azwar dalam Yora (2013: 4) menjelaskan yang mendasari orang berperilaku menjadi tiga komponen yang saling menunjang, yaitu:

1. Kognitif, menyangkut pengetahuan yang biasanya digunakan dalam proses berfikir.
2. Afektif, menyangkut kehidupan emosional seseorang yang mewarnai pengetahuan serta gagasan yang terdapat dalam komponen kognitif yang meliputi nilai rasa baik atau tidak baik, suka atau tidak suka.
3. Konatif, merupakan kecendrungan untuk bertindak laku dengan cara tertentu terhadap suatu keadaan.

Pada proses belajar diperlukan perilaku belajar yang sesuai dengan tujuan pendidikan, dimana dengan perilaku belajar tersebut tujuan pendidikan dapat dicapai secara efektif dan efisien, sehingga prestasi akademik dapat ditingkatkan. Dalam konteks perilaku belajar, mempersiapkan diri mengikuti kuliah merupakan suatu komponen perilaku belajar.

Skinner dalam Sobry (2013: 3) menyatakan bahwa “belajar sebagai proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif”. Belajar merupakan suatu proses usaha dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru, sebagai hasil pengamatan sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Suwardjono dalam Handyka (2011: 5) indikator mengukur perilaku belajar yang baik terdiri dari :

1. Kebiasaan Mengikuti Pelajaran

Kebiasaan mengikuti pelajaran adalah kebiasaan yang dilakukan mahasiswa pada saat pelajaran sedang berlangsung. Mahasiswa yang mengikuti pelajaran dengan tertib dan penuh perhatian serta dicatat dengan baik akan memperoleh pengetahuan lebih banyak. Kebiasaan mengikuti pelajaran ini ditekankan pada kebiasaan memperhatikan penjelasan dosen, membuat catatan, dan keaktifan di kelas. Menurut Danang (2013: 18) hal-hal yang perlu dilakukan selama mengikuti kuliah adalah :

a. Memusatkan perhatian pada materi.

Pemusatan perhatian merupakan suatu perilaku dimana seseorang hanya fokus pada suatu hal tanpa memerhatikan yang lain disaat itu. Dengan memusatkan perhatian, seseorang bisa memahami suatu hal secara mendalam dan mendetail.

b. Membuat catatan.

Mencatat materi membantu mahasiswa mengulangi dan merekam bahan kuliah agar lebih mudah dipelajari. Menurut Gie dalam Danang (2013: 21) “Pembacaan buku yang dilakukan mahasiswa akan menjadi sia-sia kalau ia tidak membuat catatan-catatan dari bahan bacaannya”.

c. Meminta penjelasan atau bertanya.

Bertanya atau mengajukan pertanyaan merupakan salah satu fungsi pokok bahasa selain fungsi lain seperti menyatakan pendapat, perasaan, mengajukan alasan, mempertegas pendapat dan sebagainya. Asril dalam Danang (2013: 20) menyatakan “bertanya merupakan ucapan verbal yang meminta respon atau jawaban dari seorang dari seorang (guru atau antar siswa)”.

d. Pemenuhan kewajiban belajar atau tugas.

Disetiap mata kuliah dapat dipastikan akan ada tugas kuliah baik secara individu maupun kelompok. Tugas kuliah adalah kebutuhan untuk menempa keahlian dan pemahaman. Pengerjaan tugas-tugas kuliah adalah dalam rangka membentuk *hard skill* dan *soft skill*. *Hard skill* karena ini berkaitan dengan kemampuan teknis. *Soft skill* karena hampir semua tugas besar itu dikerjakan berkelompok sehingga membutuhkan komunikasi yang baik antar anggota, kerjasama, dan penghargaan.

e. Penempatan posisi duduk selama perkuliahan.

Posisi duduk didepan memiliki keuntungan yang lebih daripada yang duduk dibelakang. Duduk didepan merupakan posisi yang paling terbaik. Duduk didepan dapat membuat anda mendengarkan penjelasan dosen dengan sungguh-sungguh, mencegah mengantuk, dan lain-lain. Selain posisi duduk, kehadiran selama kuliah sangatlah penting.

2. Kebiasaan Membaca Buku

Buku merupakan sumber ilmu pengetahuan. Dengan membaca buku maka ilmu akan terbuka sehingga siswa akan siap menerima tambahan ilmu sesuai dengan buku yang ia baca. Mahardika dalam Danang (2013: 22) menyatakan “tiga manfaat membaca buku yaitu untuk meluaskan pengetahuan, untuk menjadi bahan perbandingan, dan untuk mendorong lebih lanjut kegiatan belajar”.

Kebiasaan membaca buku merupakan merupakan ketrampilan membaca yang paling penting untuk dikuasai mahasiswa. Kebiasaan membaca harus di budidayakan agar pengetahuan mahasiswa dapat bertambah dan dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa dalam mempelajari suatu pelajaran. Surachmand dalam Danang (2013: 23) Kebiasaan membaca buku mencakup:

- a. Mempersiapkan bahan sebelum pelajaran.
- b. Membaca buku sampai memiliki pemahaman yang baik pada materi tertentu.
- c. Memperhatikan kesehatan membaca.
- d. Memberi tanda bagian penting.
- e. Memusatkan perhatian pada bacaan.
- f. Membaca buku yang dianjurkan.
- g. Membaca buku yang berkaitan dengan materi.

3. Kunjungan ke Perpustakaan

Kunjungan ke perpustakaan merupakan kebiasaan mahasiswa mengunjungi perpustakaan untuk mencari referensi yang dibutuhkan agar dapat menambah wawasan dan pemahaman terhadap pelajaran. Walaupun pada dasarnya sumber bacaan bisa ditemukan dimana-mana, namun tempat yang paling umum dan memiliki sumber yang lengkap adalah perpustakaan. Surachmand dalam Danang (2013: 24) kebiasaan yang dilakukan dalam mengunjungi perpustakaan adalah sebagai berikut:

- a. Mengunjungi perpustakaan pada waktu luang.
- b. Meminjam buku setiap berkunjung ke perpustakaan.
- c. Meminjam buku ke perpustakaan apabila membutuhkan informasi.

Gie dalam Danang (2013: 24) “menyatakan bahwa mahasiswa haruslah mengunjungi perpustakaan agar dapat membantu usaha belajarnya”. Perpustakaan merupakan tempat berkumpulnya buku, literature, referensi yang disediakan oleh lembaga terkait. Hal ini membantu mahasiswa yang memiliki kekurangan dalam hal bahan bacaan atau literatur.

4. Kebiasaan Menghadapi Ujian

Kebiasaan menghadapi ujian merupakan persiapan yang biasa dilakukan mahasiswa ketika akan menghadapi ujian.

Surachmand dalam Danang (2012: 25) kebiasaannya adalah sebagai berikut:

- a. Membaca catatan sebelum ujian. Membaca catatan merupakan perilaku belajar yang bisa dilakukan selama di rumah atau di kampus. Membaca membantu mahasiswa mengingat kuliah yang telah diberikan.
- b. Belajar dan memahami materi dengan baik. Belajar sebelum ujian merupakan hal mutlak yang harus dilakukan mahasiswa. Belajar bisa dengan membaca, mencatat, mereview, berlatih, dan lain-lain. Belajar yang teratur harus dengan pembagian waktu yang ideal antara belajar sebagai prioritas dengan kegiatan lain
- c. Perasaan gugup dan bingung ketika menghadapi ujian.

F. Indeks Prestasi

Hasil belajar merupakan hasil dari kegiatan belajar dalam bentuk pengetahuan. Dimiyati dan Mudjiono (2009:21) mengemukakan bahwa “hasil belajar adalah tingkah laku yang timbul, misalnya dari tidak tahu, timbul pengertian-pengertian baru, perubahan sikap, kebiasaan, keterampilan, kesanggupan, menghargai, perkembangan sifat-sifat sosial emosional dan pertumbuhan jasmani”.

Menurut Peraturan Akademik Universitas Negeri Padang Pasal 31 “Penilaian hasil belajar dilakukan oleh dosen untuk memantau proses, kemajuan dan perbaikan proses pembelajaran mahasiswa secara

berkesinambungan dalam rangka control mutu. Hasil belajar mahasiswa dapat terlihat dari indeks prestasi yang dihasilkan.

Menurut Peraturan Akademik Universitas Negeri Padang Pasal 19 no 3 “Beban studi untuk setiap program studi pada jenjang pendidikan S1 adalah 144-160 sks yang dijadwalkan untuk 8 semester dan dapat ditempuh dalam waktu kurang dari 8 semester dan selama-lamanya 14 semester”. Prestasi belajar mahasiswa dalam satu semester diukur pada akhir srtiap semester, meliputi seluruh mata kuliah yang menjadi beban mahasiswa dalam semester yang bersangkutan, dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$p = \frac{xy}{y}$$

Penjelasan :

p = indeks prestasi
 x = nilai ujian mata kuliah
 y = SKS untuk mata kuliah tersebut

Perhitungan IP dihitung sampai dua decimal untuk dipakai dalam menentukan beban studi (jumlah SKS) yang boleh diambil oleh mahasiswa dalam semester berikutnya. Menurut Yahya (2010: 79) menyatakan bahwa “seluruh perguruan tinggi di Indonesia diwajibkan melaksanakan program pendidikan berdasarkan Sistem Kredit Semester sebagaimana ditetapkan dalam Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tanggal 26 Juni 1982 nomor 021/U/1982”. Predikat kelulusan diberikan atas dasar Indeks

Prestasi Kumulatif (IPK) mahasiswa. Klasifikasi Predikat Kelulusan seperti Tabel di bawah ini :

Tabel 1. Predikat Indeks Prestasi Kumulatif

JENJANG PROGRAM	Predikat Kelulusan
Diploma dan S1	
3,51 - 4,00	Dengan Pujian
2,76 - 3,50	Sangat memuaskan
2,00 – 2,75	Memuaskan

Sumber Panduan Akademik Universitas Negeri Padang 2010

Indeks Prestasi Semester adalah penghitungan indeks prestasi (IP) dengan semua mata kuliah yang telah ditempuh untuk tiap semester tertentu.

1. Pengukuran dalam Pendidikan

Penilaian pendidikan harus mengetahui standar penilain yang telah ditetapkan oleh pemerintah sebagai acuan dasar. Umumnya sebuah pengukuran, akan dapat dilakukan dengan baik apabila mengetahui dengan pasti objek apa yang akan diukur, dengan begitu dapat menentukan instrument yang digunakan dalam pengukuran.

Menurut Mustaqim dan Abdul (2010: 130) “Karena pendidikan merupakan sebagian dari aspek kehidupan, maka terjadilah pengukuran dan penilaian itu. Evaluasi dapat berwujud pertanyaan dapat juga hasil daripada mata pengamatan. Tentunya pengukuran dan penilaian yang demikian itu adalah bersifat kasar dan belum dapat memenuhi syarat ilmu pengetahuan”.

Berdasarkan penjelasan tersebut pengukuran adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk menentukan fakta kuantitatif yang disesuaikan dengan kriteria-kriteria tertentu sesuai dengan objek yang akan diukur.

2. Fungsi Pengukuran dan Penilaian dalam Pendidikan

Menurut Mustaqim dan Abdul (2010: 132) “ Pengukuran yang berbentuk test atau ujian itu mempunyai fungsi yang bermacam-macam antara lain :

- a. Untuk mengukur hasil belajar.
- b. Untuk mengadakan evaluasi terhadap perbuatan mengajar.
- c. Pengukuran dapat juga dipergunakan sebagai alat menimbulkan motivasi.
- d. Pengukur dapat juga dipergunakan untuk menyadarkan anak kepada kemampuannya.
- e. Pengukuran dapat dijadikan petunjuk dalam usaha belajar (semangat belajar)
- f. Pengukuran dapat dijadikan dasar menentukan penghargaan atau hadiah.

Menurut Anni dalam Putriaji (2004:11) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terbagi menjadi 2 yaitu faktor *internal* dan faktor *eksternal*.

- a. Faktor *internal*, yang mencakup aspek fisik, misalnya kesehatan organ tubuh, aspek psikis, misalnya intelektual, emosional,

motivasi, dan aspek sosial, misalnya kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan.

- b. Faktor *eksternal*, misalnya variasi dan derajat kesulitan materi yang dipelajari, tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, budaya belajar masyarakat dan sebagainya.

G. Penelitian Relevan

Hasil penelitian yang relevan ini merupakan bagian yang menguraikan tentang hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti. Melalui studi kepustakaan ditemukan penelitian yang relevan dengan penelitian diantaranya :

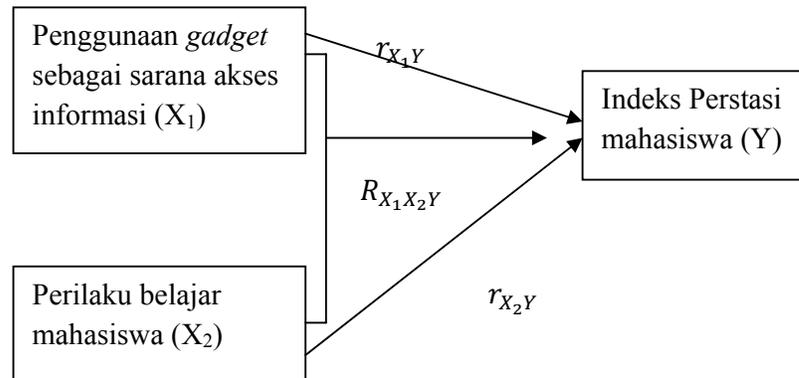
1. Wihda Ayu Masyitoh (2013) yang berjudul Penggunaan *Gadget* Sebagai Sarana akses Informasi di Kalangan Mahasiswa menyimpulkan bahwa *gadget* dapat memberi kemudahan bagi mahasiswa sebagai sarana akses informasi yang dibutuhkan secara *up to date* terutama informasi mengenai berbagai jenis informasi yang dibutuhkan bagi para mahasiswa FISIP Universitas Airlangga.
2. Penelitian Hanifah dan Syukriy Abdullah (2003) yang berjudul Pengaruh perilaku belajar terhadap prestasi akademik mahasiswa akuntansi di Universitas Syiah Kuala “menyatakan pada pengujian hipotesis yang menunjukkan bahwa pengaruh variabel perilaku belajar terhadap indeks prestasi dari persamaan regresi adalah sebesar 0,69 ($r=0,687$) yang bermakna adanya keterkaitan antara prestasi akademik dengan perilaku belajar sebesar 69 %.

3. Penelitian Tjahjaning Poerwati (2007) yang berjudul Pengaruh Perilaku Belajar dan Motivasi Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Akutansi di Universitas Stikubank (UNISBANK) Semarang “menyatakan pada pengujian hipotesis yang menunjukkan bahwa pengaruh variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependen. Hasil yang diperoleh besarnya pengaruh perilaku belajar dan motivasi belajar sebesar 16,4% sedangkan 83,6% (100%-16,4%) dipengaruhi oleh faktor lain selain perilaku belajar dan motivasi yang menunjukkan koefisien determinasi sebesar $r=0,447$.

H. Kerangka Berfikir

Berdasarkan deskripsi teoritis yang telah dikemukakan, lebih lanjut akan diajukan kerangka pikir dan model hubungan antar masing-masing variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini.

1. Kontribusi penggunaan *gadget* sebagai sarana akses informasi dan perilaku belajar mahasiswa secara bersama-sama terhadap indeks prestasi mahasiswa (Studi kasus pada mahasiswa jurusan Teknik Elektronika FT-UNP).
2. Kontribusi penggunaan *gadget* sebagai sarana akses informasi terhadap indeks prestasi mahasiswa (Studi kasus pada mahasiswa jurusan Teknik Elektronika FT-UNP).
3. Kontribusi perilaku belajar mahasiswa terhadap indeks prestasi mahasiswa (Studi kasus pada mahasiswa jurusan Teknik Elektronika FT-UNP).



Gambar 14. Hubungan antar variabel bebas dengan variabel terikat.

I. Hipotesis penelitian

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka berfikir yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

1. Kontribusi Penggunaan *Gadget* Sebagai Sarana Akses Informasi dan Perilaku Belajar Mahasiswa secara bersama-sama dan signifikan terhadap Indeks Prestasi Mahasiswa (Studi kasus pada mahasiswa jurusan Teknik Elektronika FT-UNP).
2. Kontribusi Penggunaan *Gadget* Sebagai Sarana Akses Informasi dan signifikan terhadap Indeks Prestasi Mahasiswa (Studi kasus pada mahasiswa jurusan Teknik Elektronika FT-UNP).
3. Kontribusi Perilaku Belajar Mahasiswa dan signifikan terhadap Indeks Prestasi Mahasiswa (Studi kasus pada mahasiswa jurusan Teknik Elektronika FT-UNP).

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Penggunaan *gadget* sebagai sarana akses informasi dan perilaku belajar mahasiswa secara bersama-sama memberikan kontribusi yang signifikan sebesar 28% terhadap indeks prestasi mahasiswa Jurusan Teknik Elektronika FT-UNP. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* sebagai sarana akses informasi dan perilaku belajar mahasiswa secara bersama-sama berkontribusi terhadap indeks prestasi.
2. Penggunaan *gadget* sebagai sarana akses informasi memberikan kontribusi yang signifikan sebesar 10,04 % terhadap indeks prestasi mahasiswa Jurusan Teknik Elektronika FT-UNP. Hal ini menunjukkan penggunaan *gadget* sebagai sarana akses informasi berkontribusi terhadap indeks prestasi.
3. Perilaku belajar mahasiswa memberikan kontribusi yang signifikan sebesar 10,62% terhadap indeks prestasi mahasiswa Jurusan Teknik Elektronika FT-UNP. Hal ini menunjukkan perilaku belajar mahasiswa berkontribusi terhadap indeks prestasi.

B. Saran

Berdasarkan temuan-temuan dalam penelitian yang telah dikemukakan pada BAB IV, diperoleh variabel penggunaan *gadget* sebagai sarana akses

informasi (X_1) dan perilaku belajar mahasiswa (X_2) memiliki Tingkat Capaian Responden (TCR) *sangat kuat*. Kedua variabel penelitian ini memberi kontribusi yang signifikan terhadap variabel indeks prestasi (Y). Namun pada masing-masing indikator penelitian (penggunaan *gadget* sebagai sarana akses informasi dan perilaku belajar mahasiswa) terdapat sub indikator yang perlu disarankan untuk ditingkatkan guna meningkatkan indeks prestasi mahasiswa Jurusan Teknik Elektronika FT-UNP. Untuk itu penulis menyarankan kepada mahasiswa:

1. Variabel Penggunaan *Gadget* Sebagai Sarana Akses Informasi (X_1)

Secara keseluruhan variabel penggunaan *gadget* sebagai sarana akses informasi (X_1) pada Tabel 14 memiliki nilai rerata distribusi frekuensi sebesar 4,13 dengan TCR 83% (*sangat kuat*). Dari 7 sub indikator, 28 prediktor dan 28 item pernyataan kuisisioner, terdapat nilai skor rata-rata yang rendah pencarian informasi melalui social media yaitu sebesar 3,7 dengan TCR 74,0%. Data ini menunjukkan bahwa mahasiswa Jurusan Teknik Elektronika FT-UNP dalam kategori kuat. Namun, akan lebih baik lagi apabila mahasiswa Jurusan Teknik Elektronika FT-UNP dalam pencarian informasi agar lebih terpacu lagi dalam mencari informasi perkuliahan di sosial media.

2. Variabel Perilaku Belajar Mahasiswa (X_2)

Secara keseluruhan variabel perilaku belajar mahasiswa (X_2) pada Tabel 15 memiliki nilai rerata distribusi frekuensi sebesar 4,31 dengan TCR 86% (*sangat kuat*). Dari 7 sub indikator, 28 prediktor dan 28 item

pernyataan kuisioner, terdapat nilai skor rata-rata terendah adalah mengenai kelengkapan catatan mahasiswa dalam kegiatan perkuliahan, yaitu sebesar 3,91 dengan TCR 78,2%. Data ini menunjukkan perilaku belajar mahasiswa (X_2) mahasiswa Jurusan Teknik Elektronika FT-UNP dalam kategori *Kuat*. Namun, akan lebih baik bila mahasiswa Jurusan Teknik Elektronika FT-UNP mampu meningkatkan perilaku belajar (X_2) dengan lebih bervariasi lagi dalam melengkapi catatan, agar materi perkuliahan lengkap dan bisa membantu dalam menghadapi ujian.

3. Variabel Indeks Prestasi (Y)

Hasil penelitian ini menemukan bahwa kontribusi penggunaan *gadget* sebagai sarana akses informasi (X_1) dan perilaku belajar mahasiswa (X_2) secara bersama-sama terhadap indeks prestasi mahasiswa (Y) sebesar 28%. Angka ini memberikan indikasi bahwa masih terdapat 72% membutuhkan perhatian mahasiswa Jurusan Teknik Elektronika FT-UNP untuk lebih fokus terhadap seluruh kegiatan pendidikan. Bila terdapat hal-hal yang berhubungan dengan penggunaan *gadget* sebagai sarana akses informasi dan perilaku belajar mahasiswa yang dapat menurunkan indeks prestasi mahasiswa, perlu untuk ditingkatkan dan ditanggapi secara cepat, sehingga penggunaan *gadget* sebagai sarana akses informasi dan perilaku belajar mahasiswa akan tetap mendukung peningkatan indeks prestasi mahasiswa Jurusan Teknik Elektronika FT-UNP dilakukan dengan mengoptimalkan penggunaan

gadget sebagai saran akses informasi serta meningkatkan perilaku belajar mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Bambang Warsita. (2008). *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta : Rineka Cipta
- Chuzaimah. (2012). *Smartphone Antara Kebutuhan dan E-Lifestyle*.Jurnal
- Danang Januar. (2013). *Bentuk dan Faktor Determinan Perilaku Belajar Mahasiswa Universitas Negeri Semarang (UNNES) Tahun Ajaran 2012/2013*. Jurnal
- Deni Darmawan.(2012). *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Dijey Pratiwi Barakati. (2013). *Dampak Penggunaan Smartphone Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. Jurnal
- Dimiyati dan Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Duwi Priyatno. (2010). *Paham Analisa Statistik Data Dengan SPSS*.Yogyakarta: MediaKom
- Handyka Galuh. (2011). *Perilaku Belajar Mahasiswa Akutansi*. Jurnal
- Hanifah dan Syukriy Abdullah. (2003). *Pengaruh Perilaku Belajar Terhadap Pestaasi Akademik Mahasiswa Akutansi*. Jurnal
- Hamzah dan Nina Lamatenggo. (2011). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Ishak Abdulhak dan Deni Darmawan.(2013). *Tekonologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Munir. (2009). *Kontribusi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi Pendidikan Indonesia*. Jurnal
- Mustaqim dan Abdul Wahib. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Nurudin. (2013). *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Oemar Hamalik. (2004). *Metode Belajar dan Kesulitan-kesulitan Belajar*. Bandung: Tarsito

- Prastyo Prakoso. (2013). *Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Mahasiswa dan Hubungannya dengan Prestasi Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa FMIPA UNAM)*. . Jurnal
- Putriaji Hendikawati. (2004). *Analisis Faktor yang Mempengaruhi Indeks Prestasi Mahasiswa*. Jurnal
- Riduwan. (2010). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung : Alfabeta
- Rohmanah . (2013). *Jenis-jenis Smartphone*. (<http://blogging.co.id/jenis-jenis-smartphone>). Diakses tanggal 5 Mei 4014
- Sudjana. (2009). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sobry Sutikno.(2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Lombok: Perpustakaan Nasional
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sutarman.(2012). *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta : Bumi Aksara
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- Tjahjaning Poerwati. (2007). *Pengaruh Perilaku Belajar dan Motivasi Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Akutansi Di Universitas STIKUBANK (UNISBANK) Semarang*. Jurnal
- Universitas Negeri Padang. (2010). *Buku Peraturan Akademik Universitas Negeri Padang*. Padang
- _____. (2010). *Buku Panduan Penulisan Tugas Akhir/Skripsi Universitas Negeri Padang*. Padang
- Yahya Ganda . (2010). *Cara Mahasiswa Belajar di Perguruan Tinggi*. Jakarta : Grasindo
- Yora Komala Sari. (2013). *Pengaruh Pengendalian Diri dan Perilaku Belajar Terhadap Tingkat Pemahaman Pengantar Akutansi*. Jurnal
- Wicak Hidayat dan Sudarma. (2011). *Buku Pintar Komputer, Laptop Notebook dan Tablet*. Jakarta : Mediakita
- Wihda Ayu Masyitoh. (2013). *Penggunaan Blackberry sebagai sarana akses Informasi di kalangan Mahasiswa*. Jurnal