

## **Hubungan Ketergantungan Gadget dengan Pendekatan REBT terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi PG-PAUD FKIP UNILAK**

Sean Marta Efastri, M.Pd<sup>1)</sup>, Azlin Atika Putri, M.Pd<sup>2)</sup>, Siti Fadillah, M.Pd<sup>3)</sup>

<sup>1</sup>Universitas Lancang Kuning

email: [sean@unilak.ac.id](mailto:sean@unilak.ac.id)

<sup>2</sup>Universitas Lancang Kuning

email: [azlin@unilak.ac.id](mailto:azlin@unilak.ac.id)

### **Abstrak**

Penggunaan gadget yang tepat secara langsung atau tidak langsung mempunyai pengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa di lingkungan kampus. Mahasiswa yang memiliki cara belajar yang baik akan selalu membagi waktu secara efektif dan efisien untuk melaksanakan semua aktifitas belajar, baik di kampus maupun di luar kampus. Di samping itu, mereka juga akan mampu menetapkan skala prioritas, membagi waktu yang jelas terhadap objek atau kegiatan yang dilakukan. Dalam kaitan pentingnya menggunakan gadget yang baik terhadap motivasi belajar siswa sehingga dengan menggunakan pendekatan REBT dapat mengurangi pengaruh negatif dari penggunaan gadget tersebut.

*Kata Kunci: Ketergantungan gadget, pendekatan rebt, motivasi belajar*

### **Abstract**

The use of the right gadgets directly or indirectly has an effect on students' motivation in the campus environment. Students who have a good way of learning will always divide the time effectively and efficiently to carry out all learning activities, both on campus and off campus. In addition, they will also be able to set priorities, share clear time with objects or activities undertaken. In terms of the importance of using good gadgets for student learning motivation so using the REBT approach can reduce the negative influence of the use of the gadget.

*Keywords: gadget dependency, rebt approach, learning motivation*

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi komputasi *mobile* telah meningkat pesat, hal ini ditandai dengan semakin banyaknya fungsi pada perangkat *mobile* tersebut. Ini menjadi sebuah evolusi perangkat *mobile* dalam hal ini adalah *handphone* yang ditandai lahirnya teknologi *gadget* yang kemampuannya hampir mirip dengan sebuah personal komputer. *Gadget smartphone* merupakan kelas baru dari teknologi telepon seluler yang bisa memfasilitasi akses dan pemrosesan data dengan kekuatan komputasi yang signifikan.

Di zaman yang serba teknologi ini, *gadget smartphone* merupakan sebuah alat yang sangat luar biasa. *Gadget smartphone* tidak hanya membantu anda untuk tetap terhubung dengan teman-teman dan keluarga, mereka juga memiliki banyak aplikasi multimedia seperti browsing internet, mendengarkan musik, menonton video dan film. *Gadget smartphone* adalah sebuah ponsel yang menawarkan kemampuan komputasi yang lebih maju dan konektivitas dari fitur telepon kontemporer. *Gadget smartphone* dan fitur ponsel terkadang dianggap sebagai komputer genggam yang terintegrasi dengan telepon seluler.

Mengingat perkembangan aplikasi pada *gadget smartphone* saat ini sedang berkembang, maka banyak yang menggunakan *gadget smartphone* itu selain untuk browsing, internet, mendengarkan musik dan menonton video dan film. Dikarenakan aktifitas masyarakat dan kebutuhan mereka yang beragam dan memacu, kemudian dengan keinginan yang serba *instan* atau cepat dan mudah, membuat penggunaan *smartphone* semakin banyak dan beragam pula. Dampak positif dan negatif pun bermunculan, seperti dampak negatifnya yaitu mengganggu perkembangan kualitas keagamaan, bahaya kesehatan, rawan terhadap tindak kejahatan, perubahan perilaku, dan pemborosan. Sedangkan dampak positifnya yaitu mempermudah komunikasi, menambah pengetahuan tentang perkembangan teknologi, dan memperluas jaringan persahabatan.

Dalam hal ini, yang menjadi perhatian peneliti pada dampak *gadget smartphone* adalah terhadap sisi *motivasi belajar* para mahasiswa, khususnya di kalangan mahasiswa PG.PAUD FKIP UNILAK. Bertolak dari permasalahan di atas, maka sangat urgen untuk melakukan

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana ketergantungan gadget mahasiswa PG-PAUD FKIP UNILAK?
2. Bagaimana motivasi belajar mahasiswa PG.PAUD FKIP UNILAK?
3. Bagaimana hubungan antara ketergantungan gadget dengan pendekatan REBT terhadap motivasi belajar mahasiswa PG-PAUD FKIP UNILAK?

## 2. KAJIAN PUSTAKA

Gadget merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna. Seiring perkembangan Pengertian Gadget pun menjadi berkembang yang sering kali menganggap smartphone adalah sebuah gadget dan juga teknologi komputer ataupun laptop bila telah diluncurkan produk baru juga dianggap sebagai gadget.

Definisi Gadget sebagai objek baru baik berupa sebuah barang ataupun alat baru sering menjadi ungkapan dalam menunjukkan sebuah alat/barang yang baru di ciptakan dan diluncurkan. Kata Gadget sendiri telah banyak menjadi sebuah kata kontroversi di berbagai media dan pernah juga dibahas oleh berbagai

ahlinya asal muasal kata tersebut tetapi hasil yang didapatkan adalah saling tindih menindih yang membuat makna Gadget semakin pudar. Sekarang orang lebih mengenal Definisi Gadget - Pengertian Gadget dengan teknologi terbaru yang telah diciptakan dengan kemampuan cerdas yang berfungsi memiliki faktor kegunaan.

Manusia pada dasarnya adalah unik yang memiliki kecenderungan untuk berpikir rasional dan irasional. Ketika berpikir dan bertingkah laku rasional manusia akan efektif, bahagia, dan kompeten. Ketika berpikir dan bertingkah laku irasional individu itu menjadi tidak efektif. Reaksi emosional seseorang sebagian besar disebabkan oleh evaluasi, interpretasi, dan filosofi yang disadari maupun tidak disadari. Hambatan psikologis atau emosional adalah akibat dari cara berpikir yang tidak logis dan irasional. Emosi menyertai individu yang berpikir dengan penuh prasangka, sangat personal, dan irasional. Berpikir irasional diawali dengan belajar secara tidak logis yang diperoleh dari orang tua dan budaya tempat dibesarkan. Berpikir secara irasional akan tercermin dari verbalisasi yang digunakan. Verbalisasi yang tidak logis menunjukkan cara berpikir yang salah dan verbalisasi yang tepat menunjukkan cara berpikir yang

tepat. Perasaan dan pikiran negatif serta penolakan diri harus dilawan dengan cara berpikir yang rasional dan logis, yang dapat diterima menurut akal sehat, serta menggunakan cara verbalisasi yang rasional.

Menurut pendapat Winkel (2004: 429) konseling *Rational Emotive Therapy* adalah Corak konseling yang menekankan kebersamaan dan interaksi antara berfikir dan akal sehat (rational thinking), berperasaan (emoting), dan berperilaku (acting) serta sekaligus menekankan bahwa suatu perubahan yang mendalam dalam cara berfikir dapat menghasilkan perubahan yang berarti dalam cara berperasaan dan berperilaku.

Sedangkan Sukardi (1985: 88) menjelaskan pendekatan konseling *Rational Emotive Therapy* adalah suatu pendekatan konseling yang bertujuan untuk mengatasi pikiran yang tidak logis tentang diri sendiri dan lingkungannya.

Dari definisi-definisi konseling *Rational Emotive Therapy* di atas maka kami dapat menyimpulkan bahwa yang dimaksud dengan pendekatan konseling *Rational Emotive Therapy* yaitu suatu model pendekatan konseling yang berorientasi kepada perubahan dalam sikap dan pandangan konseli yang

tidak logis tentang diri sendiri dan lingkungan, serta menggantinya atau dirubah dengan cara-cara yang logis.

Belajar merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia. Namun masalahnya, terkadang kita malas untuk melakukannya, merasa lelah terhadap hasil yang kita capai sekarang ataupun kita melakukannya dengan cara yang kurang tepat. Orang yang rajin belajar berarti serius dan mempunyai komitmen dalam belajarnya, tetapi mereka juga tahu bagaimana caranya bersenang-senang. Semua itu dilakukan agar proses belajar menjadi menyenangkan dan perlahan-lahan kita bisa menyukainya.

### 3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan pada bulan September-November 2017 di Program studi PG-PAUD FKIP UNILAK Pekanbaru.

Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah angket. Menurut A. Muri Yusuf (2005:249) angket adalah suatu rangkaian pernyataan yang berhubungan dengan topik tertentu yang diberikan kepada sekelompok individu dengan maksud untuk memperoleh data. Jadi angket adalah seperangkat pernyataan yang harus

dijawab oleh responden secara tertulis yang digunakan untuk memperoleh berbagai keterangan langsung dari responden.

1. Menentukan permasalahan yang akan diteliti
2. Mengurus perizinan penelitian
3. Membuat instrument berupa angket ketergantungan gadget
4. Penyebaran dan pengisian angket penelitian oleh sampel
5. Pengumpulan dokumen penelitian
6. Mewawancarai beberapa mahasiswa
7. Analisis data
8. Pelaporan hasil penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif korelasional yang bertujuan untuk menemukan fakta-fakta yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. **Sampel Penelitian**

Populasi penelitian ini mencakup mahasiswa tingkat 1 dan 3 Program studi PG-PAUD FKIP UNILAK yang terdaftar pada semester ganjil tahun ajaran 2017-2018. Populasi pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel**  
**Populasi Penelitian**

No	Kelas	Jumlah mahasiswa
1.	Tingkat 1	10
2.	Tingkat 3	17
3.	Jumlah	27

1.	Tingkat 1	10
2.	Tingkat 3	17
3.	Jumlah	27

*Sumber: Tata Usaha FKIP UNILAK 2017*

Sampel merupakan perwakilan dari populasi. Sesuai dengan pendapat A. Muri Yusuf (2005:186) menyatakan bahwa sampel adalah sebagian dari populasi yang terpilih dan mewakili populasi tersebut.

Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah angket. Menurut A. Muri Yusuf (2005:249) angket adalah suatu rangkaian pernyataan yang berhubungan dengan topik tertentu yang diberikan kepada sekelompok individu dengan maksud untuk memperoleh data.

### 3.HASIL DAN PEMBAHASAN

#### a. Hasil Penelitian

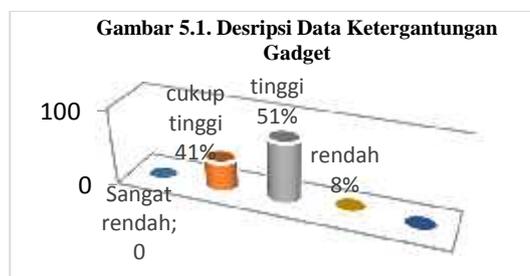
Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel ketergantungan gadget (X) dan motivasi belajar (Y). Berdasarkan pengolahan data yang telah dilakukan, maka data dapat dianalisis berdasarkan pertanyaan penelitian yang telah diajukan yaitu (1) untuk mengetahui bagaimana

tingkat ketergantungan gadget mahasiswa PG-PAUD FKIP UNILAK. (2) untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar mahasiswa PG-PAUD FKIP UNILAK. (3) untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara ketergantungan gadget dengan pendekatan ret terhadap motivasi belajar mahasiswa PG-PAUD FKIP UNILAK.

Adapun deskripsi hasil penelitian adalah sebagai berikut:

#### b. Ketergantungan Gadget

Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh gambaran secara keseluruhan ketergantungan gadget terhadap mahasiswa dapat dilihat dari gambar berikut ini:

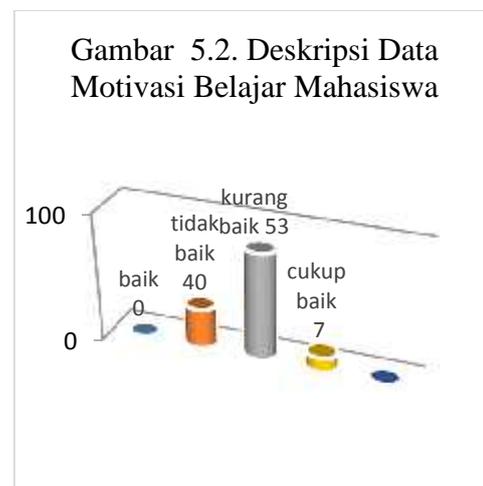


Dari Gambar di atas dapat dilihat bahwa sebagian mahasiswa kategori tinggi ketergantungan gadget nya yaitu 51% dari keseluruhan responden, selanjutnya 41% mahasiswa berada pada kategori cukup tinggi. Namun masih ada 8%

mahasiswa yang kategori rendah ketergantungan gadget.

#### c. Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh gambaran secara keseluruhan motivasi belajar mahasiswa dapat dilihat dari gambar berikut ini:



Dari tabel dan grafik di atas dapat dilihat bahwa motivasi belajar mahasiswa di kampus berada pada kategori kurang baik yaitu sebanyak 53% , pada kategori tidak baik yaitu 40% dan masih ada 7% mahasiswa yang memiliki motivasi belajar cukup baik.

#### a. Hubungan Ketergantungan Gadget Dengan Pendekatan REBT Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa PG-PAUD FKIP UNILAK

Berikut ini gambaran hasil uji korelasi antara ketergantungan gadget dengan motivasi belajar mahasiswa PG-PAUD FKIP UNILAK yaitu “terdapat hubungan signifikan antara ketergantungan gadget dengan motivasi belajar mahasiswa PG-PAUD FKIP UNILAK”. Pengujian korelasi menggunakan rumus *Person Product Moment*, dengan bantuan program *SPSS for Windows 20.00* yang hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 5.1. Hasil Uji Korelasi Correlations**

		Ketergantungan Gadget	Motivasi Belajar
Ketergantungan gadget	Pearson Correlation	1	,509(**)
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	125	125
Motivasi Belajar	Pearson Correlation	,509(**)	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	125	125

\*\* Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel 5.1 terungkap bahwa indeks korelasi  $r$  hitung antara ketergantungan gadget dengan motivasi belajar mahasiswa diketahui sebesar 0.509 yang berarti lebih besar dari 0,05 sehingga  $H_1$  yang menyatakan terdapat hubungan

antara ketergantungan gadget dengan motivasi belajar mahasiswa PG-PAUD FKIP UNILAK diterima. Dengan korelasi yang kuat.

### A. Pembahasan

Pada bagian pembahasan hasil penelitian ini akan dikemukakan pembahasan berdasarkan temuan penelitian mengenai hubungan ketergantungan gadget dengan motivasi belajar mahasiswa PG-PAUD FKIP UNILAK. Adapun pembahasan tentang hasil penelitian ini adalah:

#### a. Ketergantungan Gadget mahasiswa PG-PAUD FKIP UNILAK

Hasil temuan penelitian menunjukkan ketergantungan gadget mahasiswa PG-PAUD FKIP UNILAK berada pada kategori kurang baik. Artinya sebagian besar mahasiswa sangat ketergantungan dengan gadget. Gadget (terutama smartphone) adalah alat komunikasi yang berkembang pesat, setiap hari rata – rata pengguna smartphone menghabiskan waktunya selama 140 menit setiap hari untuk berinteraksi dengan smartphone. Sedangkan untuk laptop digunakan antara 4-6 jam perharinya, jika di hitung, maka hampir 30% waktu telah habis digunakan untuk berinteraksi dengan

gadget, untuk mencegahnya, bisa menggunakan cara mengatur waktu penggunaan, menggunakan smartphone selama 30 menit berturut-turut akan semakin memicu peningkatan stres pada seseorang. Sebaiknya gunakan gadget Anda dengan bijak, hindari kegiatan yang tidak perlu pada gadget Anda, terutama smartphone, dan ketika Anda berinteraksi dengan smartphone, usahakan tidak lebih dari 10 menit di setiap sesinya untuk menghindari stres yang mungkin muncul.

#### **b. Motivasi Belajar Mahasiswa**

Berdasarkan temuan penelitian menunjukkan bahwa secara umum motivasi belajar mahasiswa kurang baik. Kita semua sadar bahwa belajar merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia. Namun masalahnya, terkadang kita malas untuk melakukannya, merasa lelah terhadap hasil yang kita capai sekarang ataupun kita melakukannya dengan cara yang kurang tepat. Orang yang rajin belajar berarti serius dan mempunyai komitmen dalam belajarnya, tetapi mereka juga tahu bagaimana caranya bersenang-senang. Semua itu dilakukan agar proses belajar menjadi menyenangkan dan perlahan-lahan kita bisa menyukainya.

#### **c. Hubungan Ketergantungan Gadget dengan Motivasi Belajar Mahasiswa PG-PAUD FKIP UNILAK**

Selanjutnya penelitian ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara ketergantungan gadget dengan motivasi belajar mahasiswa PG-PAUD FKIP UNILAK. Setelah melakukan analisis uji korelasi dengan menggunakan program komputer SPSS (*Statistic Product and Service Solution*) for Windows release 20,00 dengan menggunakan rumus *Korelasi Pearson Product Moment*, hasil penelitian menunjukkan bahwa  $H_1$  yang menyatakan terdapat hubungan atau signifikan antara ketergantungan gadget dengan motivasi belajar mahasiswa PG-PAUD FKIP UNILAK. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara ketergantungan gadget dengan motivasi belajar mahasiswa PG-PAUD FKIP UNILAK.

### **1. KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, maka penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Hasil temuan penelitian tingkat ketergantungan gadget mahasiswa di PG-PAUD FKIP UNILAK

- menunjukkan bahwa tingkat ketergantungan gadget mahasiswa dapat dikategorikan kurang baik.
- b. Hasil temuan penelitian tentang motivasi belajar mahasiswa di PG-PAUD FKIP UNILAK menunjukkan bahwa motivasi belajar mahasiswa sudah kurang baik.
  - c. Terdapat hubungan yang signifikan antara ketergantungan gadget dengan motivasi belajar mahasiswa PG-PAUD FKIP UNILAK dengan  $r$  hitung sebesar 0,509 pada taraf signifikansi 0,000.
- b. Lingkungan akademik, agar mampu memberikan perlakuan yang baik dalam mendukung pengembangan kepribadian anak khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dengan adanya taman bacaan, pustaka yang nyaman agar tidak fokus hanya gadget saja mencari informasi mata kuliah.
  - c. Peneliti selanjutnya, sebagai bahan masukan untuk mengembangkan aspek kajiannya pada bidang-bidang lain misalnya pada bidang ketergantungan gadget dan motivasi belajar mahasiswa di kampus.

## B. Saran

- a. Pihak kampus, agar membantu mahasiswa dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa yang baik di kampus yaitu dengan pendekatan REBT serta memberikan bantuan sesuai kebutuhan mahasiswa seperti memberikan layanan informasi seperti sosialisasi, seminar ESQ dan sebagainya (khususnya kepada calon guru PAUD) terkait dengan motivasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad Sudrajat. 2008. 'IQ, EQ, dan SQ: Dari Kecerdasan Tunggal ke Kecerdasan Majemuk'.  
<http://www.psb-psma.org/content/blog>.  
 Diakses pada tanggal 21 Oktober 2013 pada pukul 12.30.
- Anas Sudjiono. 2009. *Pengantar Statis Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers

- Arikunto, Suharsimi. 2000. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Anesty, Esha. 2009. *Konseling Kelompok Behavioral untuk Mereduksi Perilaku Bullying Siswa SMA*. Skripsi. Bandung: Jurusan PBB FIB Universitas Pendidikan Indonesia. (Tidak diterbitkan).
- Badrujaman, Aip. 2011. *Penggunaan Pendekatan Rasional Emotif Behaviour Therapy (REBT) pada Setting Sekolah di Indonesia*. Bandung. Makalah.
- Corey, Gerald. 2009. *Teori dan Praktek Konseling dan Psikoterapi*. Bandung: Refika Aditama.
- Sriwahyuni, S., & Efastri, S. M. (2017). PENDAMPINGAN PEMBUATAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DARI POTENSI SUMBER DAYA ALAM. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1, Des), 5-9.
- Creswell, J.W.2009. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.