

PERSPEKTIF MAHASISWA TEKNIK K3 PPNS TENTANG DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KUALITAS KEHIDUPAN SOSIAL DAN AKADEMIK

Kharisma Innayatul Zulfa¹, Rhino Aryo Wicaksono², Muhammad Rafli Al Thariq³, Denny Oktavina Radianto⁴

¹Politeknik Perkapalan Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia
^{2,3,4}Politeknik Perkapalan Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia
kharismazulfa07@gmail.com

Abstract: *The Use of Gadgets Within the scope of Occupational Safety and Health Engineering Students of the Surabaya State Shipping Polytechnic are often used to access and learn E-Learning provided by the campus. Students can access E-Learning anytime and anywhere. The use of E-Learning is used from the time of the COVID-19 outbreak until now. But at this time the learning system applied by the Surabaya State Shipping Polytechnic is Hybrid with Online and Offline. Therefore, gadgets are very attached to student life. This research was conducted to find out how the quality of social and academic life of students in this digitalization era. Our research uses a qualitative approach method by distributing online questionnaires to Occupational Safety and Health Engineering Students class of 2019 – 2022. From the questionnaires that have been distributed, it can be known the impact of using gadgets for students. The positive impact of the existence of gadgets in academic terms is that respondents can find information and references regarding lecture assignments. In addition, respondents can also find new things that are not taught in lectures. Meanwhile, the negative impact of the existence of gadgets in academic terms is that they become lazy to study when they play gadgets. In addition, according to respondents with the presence of gadgets can have an impact on the surrounding environment such as less care when spoken directly by the interlocutor, this is also related to our ethics in respecting the interlocutor. From these results, a wise attitude is needed in using gadgets in order to get benefits for students.*

Keywords: *Gadget Impact, Students academic, social interaction*

Abstrak: Penggunaan Gadget Pada lingkup Mahasiswa Teknik keselamatan dan Kesehatan Kerja Politeknik Perkapalan Negeri Surabaya seringkali digunakan untuk mengakses dan mempelajari E-Learning yang disediakan oleh kampus. Mahasiswa dapat mengakses E-Learning kapanpun dan dimanapun. Penggunaan E-Learning ini digunakan mulai saat adanya wabah covid-19 hingga sekarang. Namun pada saat ini sistem pembelajaran yang diterapkan oleh Politeknik Perkapalan Negeri Surabaya adalah Hybrid dengan Online dan Offline. Oleh karena itu, gadget sangat melekat dengan kehidupan mahasiswa. Dilakukannya penelitian ini dikarenakan untuk mengetahui bagaimana kualitas kehidupan sosial dan akademik mahasiswa pada era digitalisasi ini. Penelitian kami menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan menyebarkan kuesioner secara online kepada Mahasiswa Teknik Keselamatan dan Kesehatan Kerja angkatan 2019 – 2022. Dari kuesioner yang telah dibagikan, dapat diketahui dampak dari penggunaan gadget bagi mahasiswa. Dampak positif dari adanya gadget dalam hal akademik yaitu responden dapat mencari informasi dan referensi mengenai tugas perkuliahan. Selain itu, responden juga dapat menemukan hal-hal baru yang tidak diajarkan di perkuliahan. Sedangkan, dampak negatif dari adanya gadget dalam hal akademik yaitu mereka menjadi malas belajar ketika sudah bermain gadget. Selain itu, menurut responden dengan adanya gadget dapat berdampak pada lingkungan sekitar seperti kepedulian yang kurang ketika diajak berbicara secara langsung oleh lawan bicara, hal ini juga berhubungan dengan etika kita dalam menghargai lawan bicara. Dari hasil tersebut diperlukan sikap yang bijak dalam menggunakan gadget agar dapat mendapatkan manfaat bagi mahasiswa.

Kata kunci: Dampak Penggunaan Gadget, Akademik mahasiswa, interaksi sosial.

Pendahuluan

Arus globalisasi yang terjadi pada dunia saat ini menyebabkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi semakin pesat, begitu juga di Indonesia. Perkembangan teknologi informasi di Indonesia berkembang di berbagai bidang diantaranya kesehatan, pemerintahan, maupun pendidikan. Perkembangan tersebut terjadi seiring berkembangnya ilmu pengetahuan

yang dipengaruhi oleh era globalisasi. Teknologi yang muncul dalam berbagai macam jenis dan fitur. Teknologi yang selalu baru dari hari ke hari. Manusia sebagai pengendali teknologi seharusnya dapat mengimbangi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut. Namun pada kenyataannya tidak sedikit orang dengan sadar atau tanpa sadar berubah pola pikir dan perilakunya diakibatkan oleh kemajuan teknologi tersebut. Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari perkembangan teknologi informasi tersebut. (Afriani, 2022)

Gadget menjadi salah satu kebutuhan tersier manusia yang artinya kebutuhan itu diperlukan untuk sifat kemewahan. Kehidupan sosial adalah kehidupan yang di dalamnya terdapat unsur-unsur sosial/kemasyarakatan. Sebuah kehidupan disebut sebagai kehidupan sosial jika di sana ada interaksi antara individu satu dengan individu lainnya, dan dengannya terjadi komunikasi yang kemudian berkembang menjadi saling membutuhkan sesama. Remaja saat ini tidak bisa lepas dari gadget, karena ini sudah menjadi salah satu dampak dari globalisasi. (Meitha Tri Herlina, 2023). Menurut Data BPS yang dikutip dari laman web databoks, Pada 2021, persentase penduduk di Indonesia yang telah memiliki ponsel tercatat sekitar 65,87%. Angka tersebut melonjak sekitar 68% jika dibandingkan dengan kondisi pada satu dekade lalu. Pada 2011, persentase penduduk tanah air yang telah memiliki ponsel baru mencapai 39,19%. Adapun menurut BPS, rerata peningkatan persentase penduduk yang telah memiliki ponsel sepanjang 2011 hingga 2021 sebesar 2,53% per tahun. Berdasarkan provinsinya, DKI Jakarta tercatat memiliki persentase penduduk yang telah memiliki ponsel tertinggi nasional yakni sebanyak 81,83%. Diikuti oleh Kalimantan Timur dan Kepulauan Riau yakni masing-masing sebanyak 81,10% dan 80,51%. Sementara, provinsi dengan persentase penduduk yang telah memiliki ponsel terendah nasional yakni berada di Papua. Persentasenya hanya 38,94%. Jika dilihat berdasarkan klasifikasi daerah, rerata pertumbuhan penduduk yang memiliki ponsel di daerah perdesaan lebih besar, yaitu 2,77%, sedangkan perkotaan 2,09%. "Hal ini menunjukkan kuatnya penetrasi telepon seluler sampai ke pelosok perdesaan," demikian dikutip dari laporan BPS pada Rabu (7/9/2022).

Penggunaan gadget mampu untuk media pembelajaran namun beberapa faktor dapat menjadi pengaruh penggunaan gadget tidak berdampak positif bagi intelektual adapun salah satunya tidak adanya pengawasan yang baik saat pembelajaran dapat membuat mahasiswa menggunakan gadget bukan hanya melakukan pembelajaran namun terkadang mampu untuk membuat mahasiswa berselancar pada media sosial. Sehingga terkadang mahasiswa tidak focus pada saat pembelajaran dan membuat ilmu/ informasi yang diberikan tidak tertuju dengan baik. (Cha & Seo, 2018). Kemunculan *gadget* di tengah-tengah masyarakat disikapi berbeda oleh para ahli di mana mereka memandang adanya sisi baik maupun buruk yang ditimbulkan oleh dalam penggunaan *gadget*. *Gadget* memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam berkomunikasi dengan orang lain, fungsinya bahkan berkembang menjadi alat yang betul-betul membantu pekerjaan-pekerjaan yang dilakukan oleh manusia. Dikutip dari situs Kementerian

Komunikasi dan Informasi, pada tahun 2016 tercatat ada sekitar 80 juta pengguna smartphone, bahkan di tahun 2018 jumlah tersebut melonjak menjadi 100 juta. Hal ini menempatkan Indonesia menjadi negara terbesar keempat didunia setelah Cina, India, dan Amerika sebagai negara aktif pengguna smartphone. Walaupun gadget membawa sisi positif dalam membantu pekerjaan, namun para praktisi pendidikan begitu cemas dan khawatir terhadap dampak destruktif yang ditimbulkan salah satunya yaitu reduksi nilai-nilai moralitas dan spiritualitas dalam kepribadian masyarakat kontemporer pada umumnya, generasi muda pada khususnya. Hal ini diakibatkan dari derasnya konten-konten berbahaya yang begitu bebas berkeliaran dalam dunia cyber yang belum bisa difilter secara optimal, sehingga berpotensi dikonsumsi secara bebas oleh generasi muda yang pada akhirnya akan berbahaya dalam jangka panjang.(Hyangsewu et al., 2021)

Gadget memiliki fungsi dan manfaat yang relatif sesuai dengan penggunaannya. Fungsi dan manfaat *gadget* secara umum diantaranya untuk mempermudah dalam berkomunikasi, interaksi sosial, dan sarana pendidikan. dampak positif dari penggunaan gadget, yaitu: mempermudah komunikasi, menambah pengetahuan, menambah teman, munculnya metode pembelajaran baru. Sedangkan dampak negatif dari penggunaan gadget, yaitu: merusak mata, mengubah postur tubuh, kulit wajah kendur, mengganggu pendengaran, mengganggu istirahat.(Puji Asmaul Chusna, 2017). Dengan dilakukannya penelitian ini yaitu untuk mengetahui seberapa penting kegunaan *gadget* dalam lingkup mahasiswa baik dari pengaruh terhadap lingkup sosial dan akademiknya, penelitian ini menggunakan metode kualitatif berupa kuesioner yang disebarakan kepada mahasiswa Teknik Keselamatan dan Kesehatan Kerja Politeknik Perkapalan Negeri Surabaya.

Dalam satu penelitian, Iswanti menyimpulkan bahwa *gadget* sangat berpengaruh terhadap perilaku sosial seseorang. Perilaku sosial yang positif di antaranya adalah bagaimana alat ini dapat membantu para remaja membangun satu komunikasi efektif dengan teman sebayanya maupun orang-orang terdekat dengannya. Selain itu, sisi baik lainnya adalah dengannya dapat memudahkan seseorang untuk dapat mengekspresikan berbagai macam perasaan dalam sebuah kondisi psikologis tertentu (DI Iswanti,SP Lestari, 2020). Hal ini tentunya agak selaras dengan data temuan di lapangan, di mana dari hasil pernyataan mahasiswa responden di atas diketahui bahwasannya mayoritas mahasiswa responden bergantung kepada gadget dalam kehidupan sehari-harinya. Hal ini dikarenakan *gadget* mendatangkan manfaat bagi mahasiswa. Manfaat yang diperoleh mahasiswa melalui gadget diantaranya adalah membantu dalam mengerjakan tugas, menjalankan bisnis, dan juga terhibur karena membaca buku/*webtoon*, bermain game, dan juga menonton film genre romantis/aksi dengan gadget. Mayoritas mahasiswa pun masih beretika ketika menggunakan media sosial, terbukti salah satu perilaku yang tidak mencemooh atau

berkomentar miring terhadap orang lain di media sosial. Begitu pula ketika menggunakan gadget untuk melihat video, mayoritas mahasiswa tidak mengakses konten-konten yang destruktif.(Parhan et al., 2020).

Dampak buruk penggunaan gadget disoroti oleh Rahmandani dan timnya dalam sebuah studi riset yang dilakukan pada sejumlah siswa SMA, di antara perubahan karakter yang dialami siswa yaitu lebih pasif, lebih individualis, lebih apatis Id, ego dan superego merupakan sistem yang membentuk kepribadian dengan berisikan nilai-nilai dan aturan yang sifatnya evaluatif atau dianggap sebagai aspek filtering. Jadi pengaruh penggunaan *gadget (smartphone)* yang berlebihan perlahan bisa membentuk suatu pola kebiasaan yang individualistik dan oportunistis.(Rahmandani et al., 2018). Interaksi sosial Penggunaan *gadget* di lingkup mahasiswa Teknik Keselamatan dan Kesehatan Kerja Politeknik Perkapalan Negeri Surabaya menurut hasil kuisisioner yang telah kami buat sangat bervariasi, beberapa responden mengungkapkan bahwa mereka lebih sering diabaikan jika mengajak lawan bicara saat mereka menggunakan *gadget* hal tersebut menunjukkan bahwa banyak dari responden mengungkapkan bahwa sebagian besar mahasiswa lebih mementingkan gadget daripada berinteraksi atau berkomunikasi langsung.

Pada awalnya *gadget* hanya digunakan oleh kalangan menengah atas seperti pembisnis, namun seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi serta dikarenakan merebaknya kasus pandemi covid-19, para pelajar baik remaja bahkan anak-anak diharuskan untuk menggunakan gadget karena diberlakukannya belajar daring. *Gadget* sendiri diibaratkan seperti dua sisi mata pisau yang memiliki manfaat serta memiliki dampak buruk, sebagaimana segala hal yang ada di muka bumi apabila dipergunakan dengan bijak dan tidak berlebihan maka akan mendatangkan manfaat namun apabila digunakan secara tidak baik dan berlebihan maka akan mendatangkan keburukan, begitu juga dengan gadget apabila dipergunakan dengan baik maka akan menghasilkan manfaat bagi penggunanya namun apabila digunakan dengan tidak baik dan secara berlebihan maka akan menghasilkan dampak buruk yang merugikan penggunanya. (Galingging et al., 2022). Seiring pesatnya perkembangan dan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi serta era digitalisasi saat ini, banyak teknologi canggih yang telah diciptakan, seperti *gadget*. *Gadget* sendiri sudah tidak asing lagi bagi masyarakat modern bahkan semua perangkat teknologi seperti smartphone, laptop, tablet dan lain sebagainya telah menjadi kebutuhan sehari-hari(Ngafifi, 2014).

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi cukup besar memberikan sumbangsih bagi kehidupan manusia di segala bidang serta menimbulkan pengaruh yang sangat besar kepada nilai-nilai kebudayaan, ekonomi, sosial bahkan agama. Smartphone sendiri bahkan

sudah menjadi kebutuhan dasar bagi manusia, maka dari itu tidak heran apabila banyak masyarakat modern yang tidak bisa lepas dari smartphone hingga lupa waktu. Penggunaan *Gadget* Pada lingkup Mahasiswa Teknik keselamatan dan Kesehatan Kerja Politeknik Perkapalan Negeri Surabaya seringkali digunakan untuk mengakses dan mempelajari *E-Learning* yang disediakan oleh kampus. Mahasiswa dapat mengakses *E-Learning* kapanpun dan dimanapun. Penggunaan *E-Learning* ini digunakan mulai saat adanya wabah *covid-19* hingga sekarang. Namun pada saat ini system pembelajaran yang diterapkan oleh Politeknik perkapalan Negeri Surabaya adalah *Hybrid* dengan Online dan Offline. Penggunaan *Gadget* tersebut sangat berperan penting bagi Mahasiswa dengan alasan media pembelajaran yang masih ada system online yang mewajibkan Mahasiswa mengakses, Mempelajari dan mengumpulkan Tugas pada *E-learning* tersebut.

Metode

Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode Kualitatif yang dilakukan dalam rentang waktu 5 hari yang dimulai pada tanggal 9 April 2023 – 13 April 2023 di Politeknik Perkapalan Negeri Surabaya, metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah dimana penelitian kami menggunakan metode pendekatan kualitatif yang menyebarkan kuesioner secara online kepada mahasiswa teknik Keselamatan dan Kesehatan Kerja angkatan 2019 – 2022. Angket yang diberikan merupakan kuesioner tertutup, kuesioner tertutup merupakan kuesioner penelitian dengan daftar pertanyaan atau pernyataan yang sudah dilengkapi pilihan jawabannya sekaligus. Kuesioner yang digunakan terdiri dari 11 pertanyaan terkait dampak penggunaan gadget terhadap kualitas kehidupan sosial dan akademik program studi teknik Keselamatan dan Kesehatan kerja, Politeknik Perkapalan Negeri Surabaya. Setelah data terkumpul peneliti akan menganalisis data pada penelitian kualitatif ini menggali maksud dibalik dampak *gadget* terhadap kualitas kehidupan sosial dan akademik, dilanjutkan dengan pengolahan data reduksi data, penyajian data dan verifikasi serta menarik kesimpulan. (Abdussamad, n.d.)

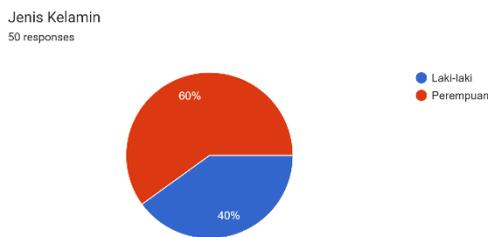
Hasil dan Pembahasan

Dalam upaya peningkatan mutu kecerdasan intelektual manusia di bidang pendidikan yang lebih spesifik dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai upaya, misalnya dengan menyediakan media dan fasilitas yang memadai. Dengan berkembangnya gadget sebagai teknologi memberikan peluang besar bagi mahasiswa dalam memperoleh ilmu dan informasi. Dari Program studi Keselamatan dan Kesehatan Kerja sebanyak 50 mahasiswa yang berhasil melakukan pengisian kuesioner, diantaranya angkatan 2019-2022. Selanjutnya dilakukan analisis

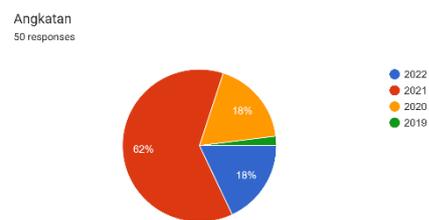
data dengan bantuan dari kuesioner yang telah di isi oleh mahasiswa Program studi Keselamatan dan Kesehatan Kerja dan diperoleh hasil sebagai berikut.

a. Karakteristik responden

Jumlah responden perempuan lebih banyak dibandingkan responden laki-laki (Gambar 1) dengan rata-rata dari angkatan 2021, yang tersebar dari angkatan 2019 sampai 2022 (Gambar 2). Karakteristik responden ini sebagai gambaran atas responden sebagai subyek dalam penelitian ini.



Gambar 1. Jenis kelamin responden

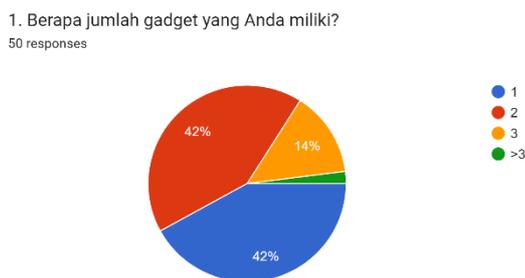


Gambar 2. Responden berdasarkan angkatan

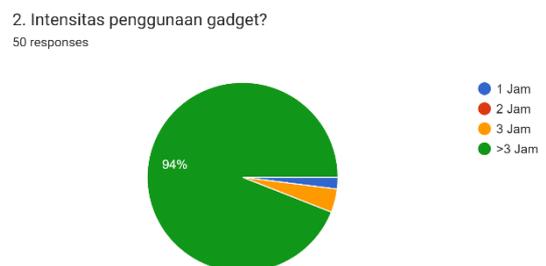
b. Analisis penggunaan *Gadget*

Responden Sebagai Pengguna

Semua responden mempunyai *gadget*. Mayoritas responden mempunyai 1 buah *gadget*. Bahkan ada 7 responden yang mempunyai *gadget* 3 buah (Gambar 3). Hal ini tentu tidak mengherankan jika dikaitkan dengan fenomena yang terjadi saat ini. *Gadget* sudah menjadi kebutuhan pokok dalam kehidupan pada era saat ini. Apalagi dalam hal ini responden adalah mahasiswa Program studi Teknik Keselamatan dan Kesehatan Kerja, yang tentunya tidak bisa terlepas dari penggunaan *gadget*, khususnya untuk penunjang perkuliahan.



Gambar 3. Jumlah gadget responden



Gambar 4. Intensitas penggunaan gadget

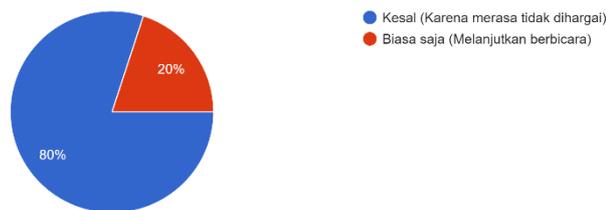
Pengguna *gadget* harusnya bijak dalam menggunakannya, baik terkait dengan pemanfaatannya maupun dengan durasi penggunaannya. Gambar 4 menunjukkan bahwa mayoritas responden menggunakan *gadget* >3 jam/hari dengan

rata-rata penggunaan *gadget* adalah kurang lebih 10 jam/hari. bahkan ada 1 responden yang menyatakan menggunakan *gadget* hanya 1 jam dalam sehari. Tentu saja ini menjadi point penting, karena menggunakan *gadget* seperlunya.

c. Interaksi Responden Dengan Pengguna Gadget

Sudah menjadi sesuatu yang biasa ketika berhadapan dengan orang yang sibuk dengan *gadget*. Pemikiran atau perasaan seperti ini terbentuk karena kita sendiri melakukan hal yang sama, cuek dengan sekitar, sibuk dengan aktivitas *gadgetnya*.

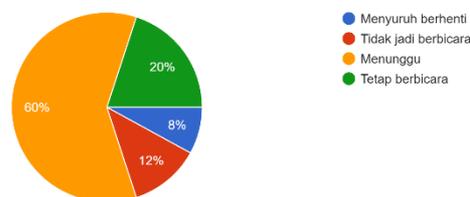
3. Bagaimana perasaan Anda ketika lawan bicara sibuk dengan bermain gadget?
50 responses



Gambar 5. Perasaan responden

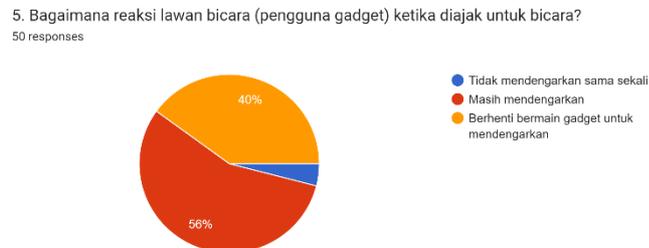
Seperti hasil pada (gambar 5), mayoritas responden merasa kesal dengan lawan bicara jika sibuk dengan bermain *gadget*. Hanya 10 responden saja merasa hal itu biasa aja. Gadget tanpa disadari membuat kita tidak peka dengan lingkungan sekitar. Tidak sedikit orang terlalu asyik menggunakan *gadget* hingga tidak menyadari ada orang yang perlu direspon atau dibantu. Responden mungkin merasa biasa atau tidak terganggu ketika menghadapi orang tersebut. 10 responden lebih memilih tetap berbicara, lalu juga ada sebagian mengisi kuesioner sebanyak 6 dengan tidak jadi berbicara ketika menyadari lawan bicara asyik dengan *gadgetnya*. 30 responden lagi memilih untuk menunggu orang tersebut sadar akan kehadiran dan keinginannya. 4 responden juga memilih untuk menegur, menyuruh berhenti dan mulai mendengarkan pembicaraan (Gambar 6).

4. Bagaimana reaksi Anda ketika lawan bicara masih bermain gadget ketika berbicara?
50 responses



Gambar 6. Reaksi responen kepada lawan bicara

Saat responden melakukan pembicaraan dengan pengguna *gadget*, mayoritas dari pengguna responden tersebut memilih masih mendengarkan. Sebagian besar dari orang tersebut memilih berhenti bermain gadget untuk mendengarkan dengan baik. Hanya 1 responden tersebut yang memilih untuk tidak mendengarkan sama sekali dari lawan bicara. (Gambar 7).



Gambar 7. Reaksi lawan bicara

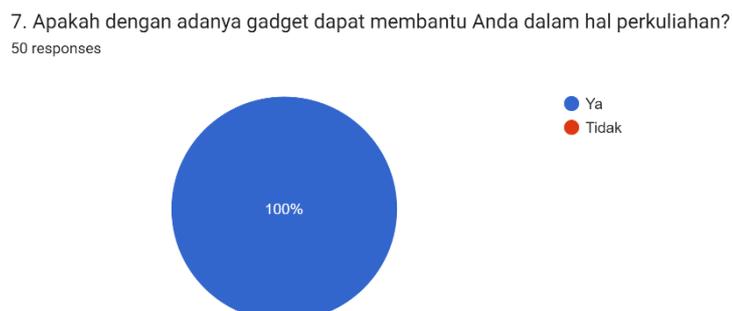
Ternyata walaupun dilakukan secara tidak langsung, komunikasi dengan orang yang lebih tua melalui gadget masih mempertahankan sopan santun. Sopan santun yang dirasakan pada penggunaan *gadget* masih tinggi. Sebanyak 44 responden memilih YA, sebagian 5 dari responden memilih kadang-kadang dan 1 responden memilih jawaban tidak. (Gambar 8)



Gambar 8. Sikap responden saat berkomunikasi

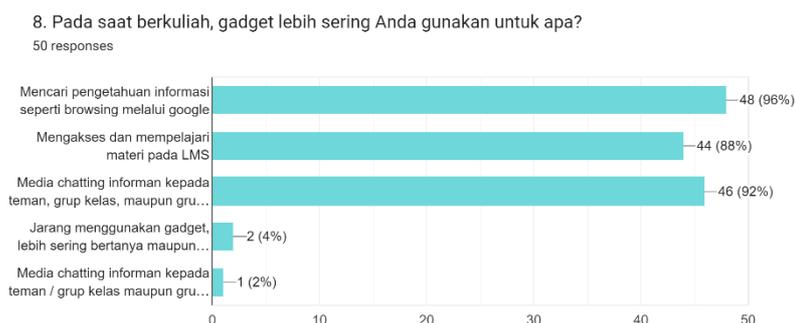
d. Pengaruh *Gadget* pada aktivitas Akademik menurut responden

Gadget dimasa sekarang merupakan kebutuhan bagi mahasiswa, sebanyak 50 responden memilih jawaban YA karena dengan adanya *gadget* bisa membantu mempermudah dalam perkuliahan dan mempermudah komunikasi dengan orang orang tanpa harus bertemu. Seperti (Gambar 9)



Gambar 9. Pengaruh gadget dalam membantu perkuliahan

Gadget memberikan banyak keuntungan diwaktu kuliah diantaranya 48 Mahasiswa Teknik Keselamatan Kerja dan Kesehatan Kerja memilih mencari pengetahuan informasi seperti browsing melalui google, 44 Mahasiswa Teknik Keselamatan Kerja dan Kesehatan Kerja memilih mengakses dan mempelajari materi pada LMS, lalu 46 Mahasiswa Teknik Keselamatan Kerja dan Kesehatan Kerja memilih gadget sebagai media chatting informan kepada teman, grup kelas, maupun organisasi. Hanya Sebagian kecil responden memilih jarang menggunakan gadget lebih sering bertanya maupun mengobrol dengan teman. (Gambar 10).



Gambar 10. Penggunaan gadget oleh responden

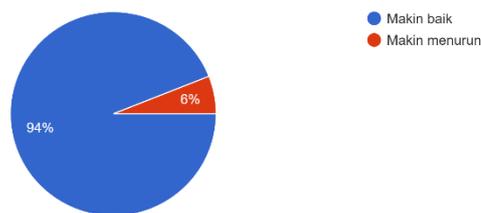
Pada masa kuliah tentunya juga terdapat waktu senggang lalu sebanyak 41 responden memilih mengisi waktu luang dengan menggunakan gadget untuk bersosial media seperti Instagram, Tiktok, Twitter, Facebook, dsb. lalu 6 responden memilih mengisi waktu luang dengan Mencari informasi mengenai materi/ tugas yang belum paham melalui google ataupun jurnal dan hanya sebagian kecil yang mengisi waktu luang den gan bermain game. (Gambar 11).



Gambar 11. Penggunaan gadget saat senggang

Pada era sekarang jarang orang yang tidak memiliki gadget karena manfaat dari gadget itu sendiri membawa dampak positif bagi pengguna gadget. Namun juga bisa membawa dampak negatif bagi penggunaannya jadi tergantung dari cara pemakaian si pengguna. 47 responden memilih makin baik karena gadget di dunia perkuliahan sangat membantu dan mempermudah pembelajaran, namun 3 responden memilih makin menurun dikarenakan pengaruh adanya gadget membuat malas untuk belajar. (Gambar 12)

10. Apakah gadget membantu Anda mendapatkan nilai yang memuaskan atau membuat nilai Anda kurang memuaskan dalam hal akademik?
50 responses



Gambar 12. Gadget dalam menunjang akademik

Dari kuesioner yang telah disebar, beberapa responden mengungkapkan berbagai alasan mereka dari pertanyaan "Apakah gadget membantu Anda mendapatkan nilai yang memuaskan atau membuat nilai Anda kurang memuaskan dalam hal akademik?" dari hasil jawaban tersebut terdapat 2 alasan yang memiliki dampak berbeda yaitu dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif dari adanya *gadget* dalam hal akademik yaitu responden dapat mencari informasi dan referensi mengenai tugas perkuliahan. Selain itu, responden juga dapat menemukan hal-hal baru yang tidak diajarkan di perkuliahan. Sedangkan, dampak negatif dari adanya *gadget* dalam hal akademik yaitu mereka menjadi malas belajar ketika sudah bermain *gadget*. Selain itu, menurut responden dengan adanya gadget dapat berdampak pada lingkungan sekitar seperti kepedulian yang kurang ketika diajak berbicara secara langsung oleh lawan bicara, hal ini juga berhubungan dengan etika kita dalam menghargai lawan bicara.

Kesimpulan

Dari penelitian dan pembahasan mengenai "Perspektif Mahasiswa Teknik K3 Ppns Tentang Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Kualitas Kehidupan Sosial Dan Akademik" yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Di era globalisasi ini gadget merupakan teknologi yang sangat penting dan tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia khususnya mahasiswa.
2. *Gadget* juga berfungsi untuk mempermudah pekerjaan mahasiswa sebagai alat komunikasi, sarana atau alat bantu untuk melakukan pembelajaran atau segala kegiatan yang dapat menunjang perkuliahan. *Gadget* juga merupakan sarana yang digunakan

- mahasiswa untuk *refreshing* dari kegiatan-kegiatan perkuliahan yang terkadang melelahkan.
3. Penggunaan *gadget* dapat memengaruhi sikap interaksi sosial mahasiswa, hal tersebut juga berdampak pada berkurangnya kepedulian antar mahasiswa.
 4. Diperlukannya sikap yang bijak dalam menggunakan *gadget* agar mahasiswa dapat mendapatkan manfaat *gadget* untuk kehidupan yang lebih maksimal.

Ucapan Terima Kasih

Kami ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian jurnal ini. Terima kasih kepada peneliti yang memberikan informasi dan wawasan yang berharga dalam penulisan jurnal ini. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada editor dan reviewer yang telah memberikan saran dan kritik yang membangun dalam meningkatkan kualitas jurnal ini. Kami juga ingin mengucapkan terima kasih kepada keluarga, teman-teman kami yang selalu memberikan semangat dan bantuan dalam pengisian kuesioner dalam proses penulisan ini, dan kepada Pak Denny Oktavina Radianto selaku Dosen mata kuliah Bahasa Indonesia yang telah memberikan saran, arahan dan dukungannya dalam pengerjaan jurnal ini. Terima kasih atas segala bantuan dan dukungan yang telah diberikan. Semoga artikel ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang berarti bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

Referensi

- Abdussamad, H. Z. (n.d.). *METODE PENELITIAN KUALITATIF*.
- Afriani, D. & K. Y. (2022). *ANALISIS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA*. 17(1), 9–19.
- Cha, S. S., & Seo, B. K. (2018). Smartphone use and smartphone addiction in middle school students in Korea: Prevalence, social networking service, and game use. *Health Psychology Open*, 5(1). <https://doi.org/10.1177/2055102918755046>
- DI Iswanti, SP Lestari, U. H. (2020). Penggunaan Gadget terhadap perilaku sosial remaja. *Jurnal Keperawatan, Cited by 4*.
- Galingging, C. I. S., Pratiwi, D. S., Amaliah, D., Ananda, E., Mubarak, M. Z., Ilmi, R. B., & Asyifa, S. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa Man 3 Medan Di Masa Pandemi Covid-19. *Handayam*, 13(1), 14–20.
- Hyangsewu, P., Islamy, M. R. F., Parhan, M., & Nugraha, R. H. (2021). Efek Penggunaan Gadget terhadap Social Behavior Mahasiswa dalam Dimensi Globalisasi. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(2), 127–136. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v14i2.39156>
- Meitha Tri Herlina, dkk. (2023). Pengaruh Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Dan Multimedia Universitas Mercubuana Yogyakarta 2021. *Ilmu Komunikasi Dan Media Sosial*, 2(1), 29.
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 2(1), 33–47. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v2i1.2616>
- Parhan, M., Lukman, D. I. N., Hikhmalia, A. A., & Rosid, A. A. A. A. (2020). Aktualisasi Iman dan Taqwa Terhadap Penggunaan Smartphone di Kalangan Mahasiswa. *HIKMAH: Jurnal Ilmu Dakwah Dan Komunikasi Islam*, 14(2), 255–270. <https://doi.org/10.24952/hik.v14i2.3210>
- Puji Asmaul Chusna. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, vol 17(no 2), 318.

Rahmandani, F., Tinus, A., & Ibrahim, M. M. (2018). Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar) Peserta Didik Di Sma Negeri 9 Malang. *Jurnal Civic Hukum*, 3(1), 18. <https://doi.org/10.22219/jch.v3i1.7726>