

## DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PROSES PERKEMBANGAN BAHASA MAHASISWA

Rosalia<sup>1</sup>, Ocha Rivana Sabila<sup>2</sup>, Ajeng Pramudyasari<sup>3</sup>, Mai Yuliasri Simarmata<sup>4</sup>  
[rosaliarosalia839@gmail.com](mailto:rosaliarosalia839@gmail.com)<sup>1</sup>, [ocharivanasabila@gmail.com](mailto:ocharivanasabila@gmail.com)<sup>2</sup>, [pramudyasari@gmail.com](mailto:pramudyasari@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[mayuliastrisimarmata85@gmail.com](mailto:mayuliastrisimarmata85@gmail.com)<sup>4</sup>  
Universitas PGRI Pontianak

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap proses perkembangan bahasa mahasiswa. Perkembangan teknologi digital telah menjadikan gadget sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari mahasiswa, baik untuk kebutuhan akademik maupun komunikasi. Penggunaan gadget yang intensif dapat memberikan dampak positif berupa peningkatan akses informasi, perluasan kosakata, dan kemudahan dalam berkomunikasi. Namun, penggunaan yang berlebihan juga berpotensi menimbulkan dampak negatif, seperti berkurangnya interaksi verbal secara langsung, menurunnya kemampuan komunikasi interpersonal, serta penggunaan bahasa yang kurang sesuai dalam konteks akademik. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui kuesioner yang disebarakan kepada mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh terhadap perkembangan bahasa mahasiswa, baik dalam aspek kemampuan berkomunikasi, pemahaman bahasa, maupun penggunaan kosakata. Oleh karena itu, diperlukan pemanfaatan gadget secara bijak agar dapat mendukung perkembangan bahasa yang optimal tanpa mengurangi kualitas interaksi sosial secara langsung.

**Kata kunci:** Gadget, Perkembangan Bahasa, Mahasiswa.

### ABSTRACT

*This study aims to analyze the impact of gadget usage on the language development process of university students. The advancement of digital technology has made gadgets an inseparable part of students' daily lives, both for academic purposes and communication. Intensive gadget use can provide positive impacts, such as increasing access to information, expanding vocabulary, and facilitating communication. However, excessive use may also lead to negative effects, including reduced face-to-face verbal interaction, decreased interpersonal communication skills, and inappropriate language usage in academic contexts. This study employs a quantitative descriptive approach, with data collected through questionnaires distributed to university students. The findings indicate that gadget usage influences students' language development in terms of communication skills, language comprehension, and vocabulary usage. Therefore, wise and balanced use of gadgets is necessary to support optimal language development while maintaining the quality of direct social interaction.*

**Keywords:** *Gadget, Language Development, University Students.*

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital di zaman sekarang telah mengubah banyak aspek kehidupan, khususnya dalam sektor pendidikan. Salah satu jenis teknologi yang paling sering dimanfaatkan oleh mahasiswa adalah perangkat seperti ponsel pintar, laptop, dan tablet. Perangkat ini menjadi alat penting yang mendukung proses belajar karena fungsinya dalam mencari informasi, mengakses bahan kuliah, mengikuti kelas daring, serta berkomunikasi dengan pengajar dan teman sekelas. Menurut Munir (2019), teknologi digital dapat meningkatkan efektivitas pendidikan karena menawarkan kemudahan akses informasi dan mendukung pembelajaran yang lebih fleksibel.

Penggunaan perangkat di sektor pendidikan juga terkait dengan program Asta Cita yang berfokus pada pengembangan sumber daya manusia, pendidikan, dan kesehatan.

Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran merupakan salah satu inovasi pendidikan yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia di era kontemporer. Mahasiswa dituntut untuk memiliki kemampuan literasi digital agar dapat mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Selain itu, penggunaan teknologi digital juga berkontribusi untuk menciptakan cara belajar yang lebih efektif, inovatif, dan mudah diakses oleh masyarakat umum.

Selaras dengan sasaran SDG Pendidikan Berkualitas, penggunaan perangkat dalam proses belajar mahasiswa dapat memfasilitasi penelitian dan inovasi dalam pembelajaran berbasis teknologi. Perangkat membantu mahasiswa untuk mendapatkan berbagai sumber belajar digital, meningkatkan kemampuan literasi media mereka, serta mendukung pembelajaran interaktif melalui platform digital. Daryanto (2017) menyatakan bahwa media pembelajaran digital dapat meningkatkan minat belajar dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar.

Namun, pemakaian perangkat tidak hanya membawa dampak positif, tetapi juga bisa menghasilkan efek negatif terhadap aspek belajar mahasiswa. Banyak mahasiswa yang menggunakan perangkat secara berlebihan untuk beraktivitas di media sosial, bermain game online, atau melakukan hiburan lainnya, yang berdampak pada berkurangnya konsentrasi belajar. Pemakaian perangkat yang tidak teratur bisa menurunkan motivasi belajar dan prestasi akademik mahasiswa. Yuberti (2020) menyebutkan bahwa penggunaan perangkat yang terlalu banyak dapat mengganggu fokus belajar dan memengaruhi produktivitas akademik mahasiswa.

Studi tentang dampak penggunaan perangkat juga termasuk dalam pengembangan dan penerapan ilmu pengetahuan, teknologi, sosial, dan humaniora. Penelitian ini tidak hanya membahas teknologi dalam pendidikan, tetapi juga mengeksplorasi dampaknya terhadap perilaku belajar mahasiswa dalam konteks sosial yang modern. Teknologi digital memainkan peran penting dalam membentuk pola belajar mahasiswa, sehingga penggunaannya perlu dilakukan dengan bijaksana agar dapat memberikan manfaat optimal dalam dunia pendidikan.

Penelitian ini juga relevan dengan karakteristik Indonesia sebagai negara berkembang yang jumlah pengguna internet dan perangkatnya terus meningkat setiap tahun. Penggunaan perangkat di kalangan mahasiswa di Indonesia telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, baik dalam aspek akademis maupun nonakademis. Oleh karena itu, penting untuk melakukan penelitian tentang dampak penggunaan perangkat terhadap proses belajar mahasiswa guna memahami cara penggunaan perangkat dalam kegiatan belajar, dampak positif dan negatifnya, serta pengaruhnya terhadap hasil belajar mahasiswa. Dengan penelitian ini, diharapkan mahasiswa dapat menggunakan perangkat dengan lebih bijak dan membantu meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan bentuk penelitian deskriptif. Penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami dan mendeskripsikan suatu fenomena berdasarkan kondisi yang terjadi secara alami di lapangan. Menurut Sugiyono (2023), penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah dengan peneliti sebagai instrumen kunci dan lebih menekankan pada makna daripada generalisasi. Bentuk penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif. Menurut Abdussamad (2021), penelitian deskriptif bertujuan menggambarkan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta dan karakteristik suatu objek atau fenomena yang diteliti. Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan dampak penggunaan gadget terhadap proses belajar mahasiswa.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

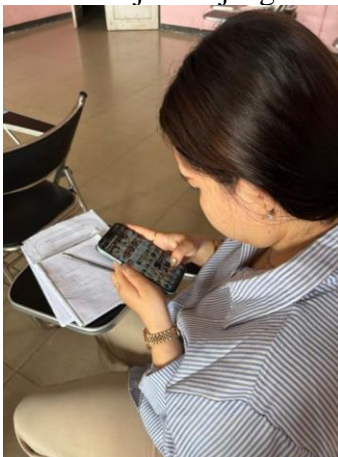
### **HASIL ANALISIS**

Berdasarkan hasil penelitian, gadget banyak digunakan untuk komunikasi, belajar, mencari informasi, dan hiburan. Penggunaan gadget memberikan kemudahan dalam memperoleh informasi dan menyelesaikan tugas, tetapi penggunaan berlebihan dapat menurunkan konsentrasi dan interaksi sosial.

### **PEMBAHASAN**

Gadget memberikan dampak positif dan negatif bagi penggunanya. Jika digunakan dengan bijak, gadget dapat meningkatkan efektivitas belajar dan aktivitas sehari-hari. Namun, penggunaan yang berlebihan dapat menimbulkan ketergantungan dan mengurangi produktivitas. Oleh karena itu, penggunaan gadget perlu dibatasi dan dikendalikan dengan

Untuk yg data foto nya kasi 3 foto saja kak jangan ikut kan sama naskah nya itu



**DATA 1**

#### **Pembahasan Dampak Kecanduan Gadget pada Mahasiswa**

Berdasarkan hasil pengamatan, terlihat seorang mahasiswi sedang menggunakan telepon genggam (gadget) saat berada di lingkungan kampus. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menimbulkan berbagai dampak, baik positif maupun negatif. Salah satu dampak negatif yang sering terjadi adalah kecanduan bermain telepon genggam sehingga mengurangi fokus terhadap kegiatan belajar.

Kecanduan gadget merupakan kondisi ketika seseorang menggunakan gadget secara berlebihan dan sulit mengontrol waktu penggunaannya. Akibatnya, individu cenderung lebih banyak menghabiskan waktu untuk membuka media sosial, menonton video, bermain gim, atau aktivitas digital lainnya dibandingkan menyelesaikan tugas dan kewajiban akademik. Dalam jangka panjang, kondisi ini dapat menurunkan konsentrasi belajar, mengurangi produktivitas, mengganggu pola tidur, serta menghambat interaksi sosial secara langsung.

Pada gambar terlihat bahwa meskipun terdapat buku dan alat tulis yang dapat digunakan untuk belajar, perhatian lebih tertuju pada telepon genggam yang sedang digunakan. Situasi ini menggambarkan bagaimana gadget dapat menjadi sumber distraksi apabila tidak digunakan secara bijak. Oleh karena itu, diperlukan pengelolaan waktu yang baik agar penggunaan gadget tetap memberikan manfaat dan tidak mengganggu aktivitas belajar.

Hasil Wawancara

Nama Narasumber: Rosalia

Pewawancara: “Bagaimana pendapat Anda tentang penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari?”

Rosalia: “Menurut saya gadget sangat membantu untuk mencari informasi, mengerjakan tugas kuliah, dan berkomunikasi dengan teman maupun dosen.”

Pewawancara: “Apakah Anda sering menggunakan gadget dalam waktu yang lama?”

Rosalia: “Iya, saya sering menggunakan gadget selama beberapa jam dalam sehari. Kadang saya membuka media sosial atau menonton video tanpa terasa waktu sudah berlalu cukup lama.”

Pewawancara: “Apakah penggunaan gadget tersebut pernah mengganggu aktivitas belajar Anda?”

Rosalia: “Pernah. Saat sedang mengerjakan tugas, saya sering terganggu oleh notifikasi media sosial sehingga fokus belajar menjadi berkurang dan tugas terkadang selesai lebih lama.”

Pewawancara: “Apa yang Anda lakukan untuk mengurangi ketergantungan terhadap gadget?”

Rosalia: “Saya mencoba membatasi waktu bermain media sosial, mematikan notifikasi yang tidak penting, dan lebih fokus pada kegiatan belajar ketika sedang mengerjakan tugas.”

**Kesimpulan**

Berdasarkan hasil wawancara dengan Rosalia, dapat disimpulkan bahwa gadget memberikan banyak manfaat dalam mendukung aktivitas akademik dan komunikasi. Namun, penggunaan yang berlebihan dapat menimbulkan kecanduan sehingga mengurangi konsentrasi belajar dan produktivitas. Oleh karena itu, diperlukan kesadaran dan pengendalian diri dalam menggunakan gadget agar manfaat yang diperoleh lebih besar daripada dampak negatifnya.



**DATA 2**

Berdasarkan gambar, terlihat seorang mahasiswi sedang menggunakan telepon genggam (gadget) saat berada di dalam kelas. Penggunaan gadget memang dapat membantu memperoleh informasi dan memudahkan komunikasi. Namun, jika digunakan secara berlebihan, gadget dapat menimbulkan kecanduan yang berdampak negatif terhadap aktivitas belajar.

Kecanduan gadget adalah kondisi ketika seseorang sulit melepaskan diri dari penggunaan telepon genggam dan merasa selalu ingin menggunakannya, meskipun sedang melakukan kegiatan lain yang lebih penting. Pada kalangan mahasiswa, kecanduan gadget dapat menyebabkan berkurangnya konsentrasi saat mengikuti perkuliahan, menurunnya produktivitas belajar, serta berkurangnya interaksi sosial dengan teman di sekitar.

Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat mengganggu kesehatan, seperti menyebabkan kelelahan mata, gangguan tidur, dan menurunkan kemampuan fokus. Oleh karena itu, penggunaan gadget perlu dikontrol agar tetap memberikan manfaat tanpa

mengganggu proses pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari.

Hasil Wawancara Pengguna Gadget

Nama Narasumber: Abel

Pewawancara: Bagaimana pendapat Anda tentang penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari?

Abel: Menurut saya, gadget sangat membantu untuk mencari informasi, berkomunikasi dengan teman, dan mengerjakan tugas kuliah. Hampir semua kegiatan sekarang menggunakan HP.

Pewawancara: Berapa lama Anda menggunakan HP setiap hari? Abel: Kalau dihitung-hitung, saya bisa menggunakan HP sekitar 6 sampai 8 jam sehari. Kadang lebih lama kalau sedang banyak membuka media sosial atau menonton video.

Pewawancara: Apakah Anda merasa kesulitan jika tidak memegang HP?

Abel: Iya, terkadang saya merasa tidak nyaman kalau HP jauh dari saya. Rasanya ingin terus mengecek notifikasi atau membuka media sosial.

Pewawancara: Apakah penggunaan HP pernah mengganggu kegiatan belajar Anda?

Abel: Pernah. Saat belajar atau berada di kelas, saya kadang tergoda membuka media sosial sehingga fokus belajar menjadi berkurang.

Pewawancara: Menurut Anda, bagaimana cara mengurangi kecanduan gadget?

Abel: Saya mencoba membatasi waktu bermain HP, mematikan notifikasi yang tidak penting, dan lebih fokus pada kegiatan belajar atau berinteraksi langsung dengan teman-teman.

Kesimpulan Wawancara:

Berdasarkan hasil wawancara dengan Abel, penggunaan gadget memberikan banyak manfaat, tetapi juga dapat menimbulkan kecanduan apabila tidak digunakan secara bijak. Kecanduan gadget dapat mengurangi konsentrasi belajar dan mengganggu aktivitas sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan pengendalian diri dalam penggunaan gadget agar manfaatnya dapat dirasakan secara optimal tanpa menimbulkan dampak negatif.



**DATA 3**

Berdasarkan hasil pengamatan, Aisyah merupakan salah satu pengguna gadget yang cukup sering menggunakan telepon genggam (HP) dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan, yaitu kondisi ketika seseorang merasa sulit melepaskan diri dari HP meskipun tidak ada keperluan yang mendesak. Kegiatan yang sering dilakukan Aisyah melalui gadget antara lain bermain media

sosial, menonton video, bermain gim, dan berkomunikasi dengan teman-temannya.

Kecanduan gadget dapat memberikan dampak positif maupun negatif. Dampak positifnya adalah Aisyah dapat memperoleh informasi dengan cepat, berkomunikasi dengan mudah, serta memanfaatkan internet untuk belajar. Namun, jika digunakan secara berlebihan, gadget dapat menimbulkan dampak negatif seperti berkurangnya waktu belajar, menurunnya konsentrasi, gangguan pola tidur, serta berkurangnya interaksi secara langsung dengan keluarga dan teman.

Dari hasil pengamatan, Aisyah mengakui bahwa ia sering menghabiskan waktu berjam-jam menggunakan HP, terutama saat sedang tidak memiliki kegiatan. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gadget perlu dikendalikan agar tidak mengganggu aktivitas sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan pengaturan waktu penggunaan gadget sehingga manfaat teknologi dapat diperoleh tanpa menimbulkan dampak yang merugikan.

Hasil Wawancara dengan Aisyah

Pewawancara: Sejak kapan Aisyah sering menggunakan gadget?

Aisyah: Saya mulai sering menggunakan gadget sejak memiliki HP sendiri. Awalnya untuk belajar dan berkomunikasi, tetapi lama-kelamaan saya juga sering membuka media sosial dan menonton video.\

Pewawancara: Berapa lama biasanya Aisyah menggunakan HP dalam sehari?

Aisyah: Kalau sedang libur, saya bisa menggunakan HP sekitar 5 sampai 7 jam sehari. Kadang tanpa sadar waktunya berjalan begitu cepat.

Pewawancara: Apa yang paling sering Aisyah lakukan saat menggunakan HP?

Aisyah: Saya biasanya membuka TikTok, Instagram, menonton video, chatting dengan teman, dan sesekali bermain gim.

Pewawancara: Apakah penggunaan HP pernah mengganggu kegiatan belajar?

Aisyah: Iya, pernah. Kadang saya menunda mengerjakan tugas karena terlalu asyik bermain HP atau melihat media sosial.

Pewawancara: Bagaimana perasaan Aisyah jika tidak memegang HP dalam waktu yang lama?

Aisyah: Saya merasa bosan dan ingin segera melihat HP. Rasanya seperti ada yang kurang kalau tidak membuka HP.

Pewawancara: Menurut Aisyah, apa yang perlu dilakukan agar tidak terlalu kecanduan gadget?

Aisyah: Saya harus lebih disiplin mengatur waktu, mengurangi penggunaan media sosial, dan memperbanyak kegiatan lain seperti belajar, membaca, atau berkumpul dengan keluarga.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil wawancara, Aisyah menunjukkan beberapa tanda kecanduan gadget, seperti penggunaan HP dalam waktu yang cukup lama dan kesulitan mengurangi penggunaannya. Meskipun gadget memberikan banyak manfaat, penggunaannya harus dibatasi agar tidak mengganggu proses belajar, kesehatan, dan kehidupan sosial. Oleh karena itu, diperlukan kesadaran serta pengelolaan waktu yang baik dalam menggunakan gadget.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan gadget memberikan dampak positif dan negatif terhadap proses belajar mahasiswa. Gadget membantu mahasiswa dalam mengakses informasi, mengikuti pembelajaran, dan menyelesaikan tugas dengan lebih mudah. Namun, penggunaan yang berlebihan untuk hiburan dapat mengurangi konsentrasi, menurunkan

produktivitas, dan mengganggu proses belajar. Oleh karena itu, gadget perlu digunakan secara bijak agar manfaatnya lebih optimal.

### **Saran**

1. Mahasiswa sebaiknya menggunakan gadget sesuai kebutuhan belajar dan membatasi penggunaan untuk hiburan.
2. Dosen perlu mengarahkan pemanfaatan gadget sebagai media pembelajaran yang positif.
3. Institusi pendidikan hendaknya memberikan edukasi tentang penggunaan gadget yang sehat dan bertanggung jawab.
4. Peneliti selanjutnya dapat mengkaji dampak gadget dari aspek yang lebih luas, seperti prestasi akademik dan kesehatan mental.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, Suharsimi. 2019. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. 2017. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. 2023. *Media Pembelajaran Digital*. Yogyakarta: Gava Media.
- Moleong, Lexy J. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munir. 2019. *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. 2021. *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Yaumi, Muhammad. 2022. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.
- Yuberti. 2020. *Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*. Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja.
- Yuberti. 2024. *Pemanfaatan Gadget dalam Pendidikan*. Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja.