

## ANALISIS KETERGANTUNGAN *GADGET* DAN *INTERNET* PADA MAHASISWA TINGKAT I FIP-UPH

**Juliana Suhindro Putra, Yanuard Putro Dwikristanto**

Universitas Pelita Harapan  
Email: juliana.putra@uph.edu

### ABSTRAK

*Kebutuhan gadget dan internet saat ini bergeser menjadi alat yang tidak dapat dilepaskan dan bahkan mengakibatkan ketergantungan. Suatu penelitian membuktikan bahwa Indonesia menduduki peringkat pertama pada waktu menggunakan gadget. Berdasarkan latar belakang waktu tersebut, penelitian dilakukan untuk mengetahui tingkat ketergantungan mahasiswa prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar terhadap gadget dan internet di sebuah Universitas Swasta di Tangerang dengan menggunakan metode survei. Instrumen yang digunakan adalah soal tes ketergantungan internet (Internet Addiction Test) dari Dr. Kimberly Young. Instrumen tersebut telah divalidasi oleh para ahli dengan menggunakan metode back translate. Survei tersebut dibagikan kepada 117 mahasiswa. Hasil yang didapat dari Prodi PGSD yang berjumlah 117 mahasiswa, terdapat 48 mahasiswa atau 41,02 % yang termasuk ketergantungan pada gadget dan 3 mahasiswa atau 2,46% sudah tergolong sangat ketergantungan terhadap gadget dan internet. Dari 16 mahasiswa laki-laki terdapat 7 mahasiswa atau sebesar 43, 75% tergolong pengguna internet biasa dan 9 mahasiswa atau sebesar 56,25% sudah masuk dalam kategori ketergantungan internet tahap sedang. Tidak ada mahasiswa laki-laki yang masuk pada kategori sangat ketergantungan kepada internet. Sedangkan untuk 101 mahasiswa berjenis kelamin perempuan terdapat 1,98% atau 2 mahasiswa tidak bergantung pada internet, 56,43% atau 57 mahasiswa merupakan pengguna biasa, 38,61% atau 39 mahasiswa sudah masuk dalam kategori ketergantungan internet tahap sedang, dan 3% atau 3 mahasiswa sudah masuk kategori sangat ketergantungan pada internet.*

*Kata-kata kunci: gadget, internet, ketergantungan*

### PENDAHULUAN

Kehidupan manusia tidak terlepas dari sebuah budaya. Memajukan budaya dalam pemahaman Iman Kristen merupakan bagian dari menjalani perintah Tuhan. Dalam kitab Kejadian 1:28 manusia harus menguasai (*dominion*) dan menaklukkan (*subdue*) bumi ini. Menguasai dan menaklukkan memiliki arti bahwa kita harus mengusahakan, mensejahterahkan kehidupan manusia dengan memajukan budaya. Budaya tidak bisa berhenti pada jaman tertentu saja. Menurut Georg Simmel, “Budaya, apabila dilihat dari sisi objektifnya, dilihat sebagai “benda” (thing) dan secara subjektif dilihat sebagai “pengalaman yang unik” (Jackson, J. D., Neilsen, G, and Hsu, Yon, 2011, dalam [mediaculturesociety.org](http://mediaculturesociety.org)”). Pada saat ini, “benda” yang sudah mengambil bagian besar bagi kehidupan manusia modern di Indonesia adalah teknologi. *Society for the History of Technology* (bekerjasama dengan *the American Historical Association*) dalam artikelnya menyatakan bahwa teknologi dibentuk/dibangun oleh faktor sosial dan budaya, dan teknologi jugalah yang membentuk sosial masyarakat dan budaya. (“History of technology: Historical perspectives,” n.d.). Jadi, teknologi merupakan bagian penting dari manusia khususnya dalam menjalankan kehidupan, baik secara pribadi maupun sosial, karena teknologi juga membangun sebuah budaya.

Teknologi dalam komunikasi sudah maju demikian pesatnya. Pada zaman ini, manusia dapat berkomunikasi dimana saja dan kapan saja melalui layanan internet. Internet sudah dipercaya sebagai jawaban untuk kebutuhan manusia dalam berelasi. Namun terjadi

paradoks dalam penggunaan internet salah satunya adalah sosial media, dimana manusia dapat memperluas jaringan relasinya melalui internet, tetapi juga menjauhkan relasi nyatanya dengan orang-orang yang ada di sekitarnya. Penggunaan internet tidak terlepas dari penggunaan *gadget*. Sebuah studi oleh Millward Brown AdReaction menunjukkan bahwa Indonesia menduduki peringkat pertama pada waktu penggunaan *gadget*, yaitu 9 jam per hari dibanding dengan negara Italia sebagai negara peringkat paling bawah, yaitu 5 jam per hari. (“AdReaction marketing in a multiscreen world,” 2014). Oleh sebab itu, penggunaan 9 jam per hari pada rata-rata pengguna *gadget* di Indonesia sudah termasuk angka yang signifikan sebagai bentuk ketergantungan.

Ketergantungan pada internet merupakan hal yang menarik untuk diteliti, khususnya pada kalangan mahasiswa di kota besar. Pada umumnya mahasiswa menggunakan internet dan *gadget* dalam mengerjakan tugas akademik perkuliahan, oleh sebab itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan *gadget* dan internet pada kalangan mahasiswa masih pada taraf yang sewajarnya atau sudah termasuk dalam ketergantungan, selain itu penelitian ini juga ingin memperhatikan dampak yang dihasilkan oleh penggunaan *gadget* dan internet yang dilakukan oleh mahasiswa, khususnya mahasiswa prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di sebuah universitas swasta.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian survei. Menurut M. Nazir (2005) penelitian survei dilakukan untuk mendapatkan fakta dan keterangan baik secara individu maupun kelompok tentang institusi sosial. Survei dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu kuesioner dan *interview*. Pada penelitian ini, kami menggunakan metode kuesioner yang soal-soalnya sudah dikembangkan oleh Dr. Kimberly Young berkaitan dengan IAD (*Internet Addiction Disorder*).

Kuesioner yang digunakan akan menggunakan skala Likert (1-4) dengan analisis data statistik sederhana dibantu dengan *Learning Management System Moodle*. Penerjemahan soal survei menggunakan metode back translate yang memiliki prosedur sebagai berikut:



Gambar 1. Metode back translate

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah hasil dari survei mahasiswa prodi PGSD

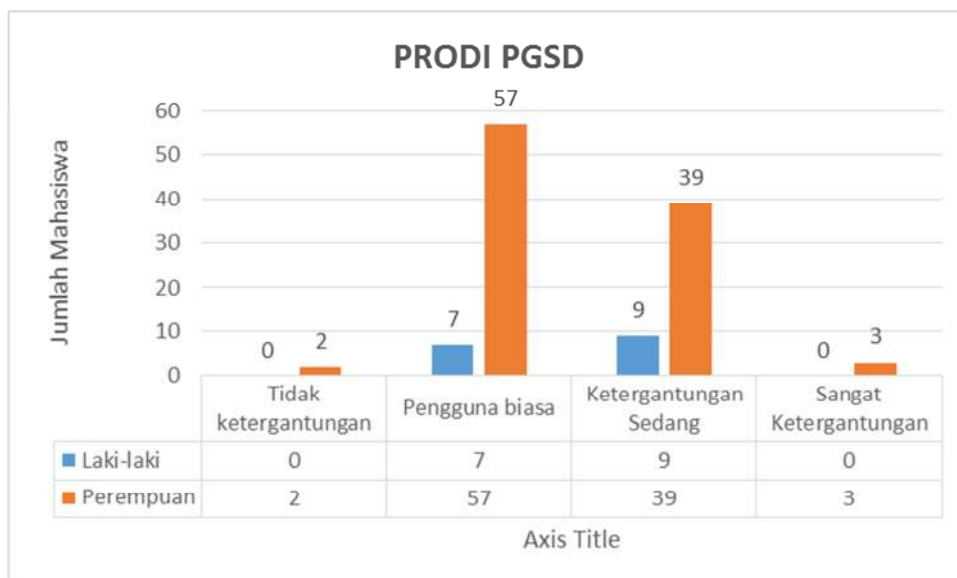
Tabel 1. Data Keseluruhan pada Ketergantungan Internet

Tingkat ketergantungan	Jumlah mahasiswa
Tidak ketergantungan	2
Pengguna internet biasa	64
Ketergantungan tahap sedang	48
Sangat ketergantungan	3

Berdasarkan diagram di bawah ini (Gambar 2), ditemukan bahwa terdapat 41% mahasiswa termasuk dalam tahap kategori ketergantungan namun masih sedang, dan ada 2% mahasiswa yang termasuk dalam tahap kategori sangat ketergantungan.



(a)



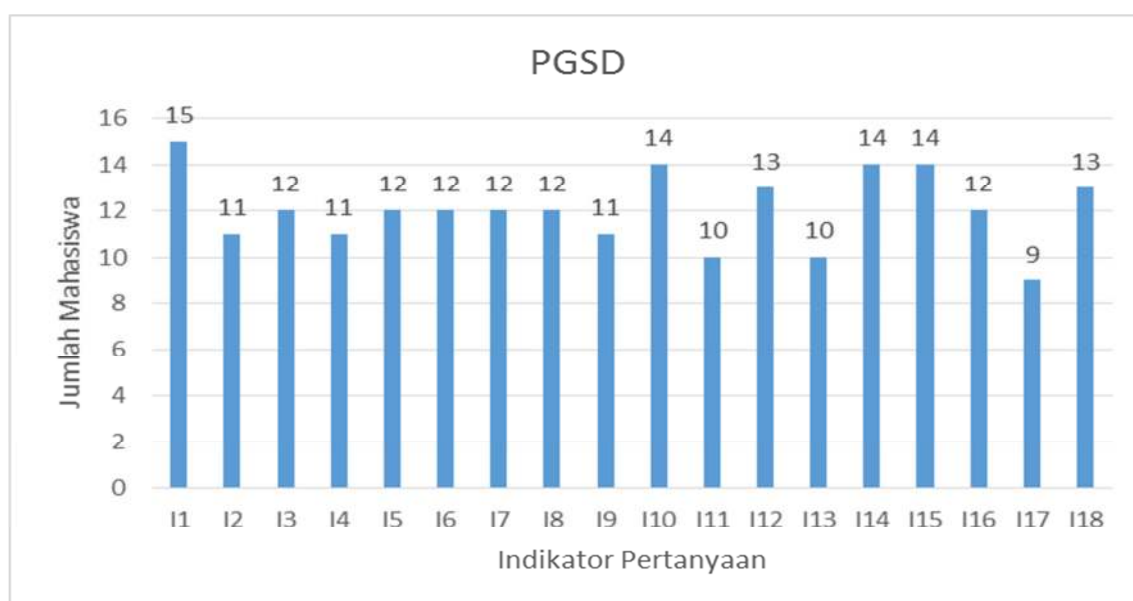
(b)

Gambar 2a dan 2b. Diagram data ketergantungan pada internet berdasarkan jenis kelamin

Untuk mahasiswa berjenis kelamin laki-laki, terdapat 43,75% atau 7 mahasiswa merupakan pengguna biasa, dan 56,25% atau 9 mahasiswa sudah masuk dalam kategori

ketergantungan internet tahap sedang. Tidak ada yang masuk pada kategori sangat ketergantungan kepada internet.

Sedangkan untuk mahasiswa berjenis kelamin perempuan, terdapat 2% atau 2 mahasiswa tidak bergantung pada internet, 56,43% atau 57 mahasiswa merupakan pengguna biasa, 38,61% atau 39 mahasiswa sudah masuk dalam kategori ketergantungan internet tahap sedang, dan 3% atau 3 mahasiswa sudah masuk kategori sangat ketergantungan pada internet.



Gambar 3. Pernyataan indikator dan gejala terbanyak yang dialami oleh mahasiswa sangat ketergantungan

Pernyataan indikator terbanyak yang dialami mahasiswa yang sudah masuk kategori sangat ketergantungan tertera dalam Tabel 2.

Tabel 2. Pertanyaan indikator terbanyak

Nomor Indikator	Pernyataan	Gejala yang dirasakan
1	Seberapa sering kamu menyadari bahwa kamu telah mengakses internet melebihi waktu yang telah kamu rencanakan?	No sense of time/Tidak dapat mengatur waktu
10, 14, 15	Seberapa sering kamu takut bahwa hidup tanpa internet akan menjadi membosankan, kosong, dan tanpa kebahagiaan?	Anxiety/Cemas
	Seberapa sering kamu mendapati dirimu mengatakan “tunggu sebentar” sementara kamu mengakses internet?	No sense of time/Tidak dapat mengatur waktu
	Seberapa sering kamu berusaha memperpendek waktu yang kamu gunakan untuk mengakses internet?	Feelings of guilt/Rasa Bersalah
12, 18	Seberapa sering kamu kehabisan waktu karena berbagai kegiatan mengakses akunmu di malam hari?	No sense of time/Tidak dapat mengatur waktu
	Seberapa sering kamu merasa depresi, terganggu suasana hatinya, atau resah ketika kamu tidak	Unable to keep schedules/Manajemen waktu yang

	mengakses internet, dan merasa bahwa perasaan-perasaan tersebut lenyap ketika kamu kembali mengakses internet?	buruk
--	--	-------

Dari hasil data diatas, indikator pengaruh ketergantungan *gadget/internet* pada prodi PGSD adalah **tidak dapat mengatur waktu dengan baik**.

## KESIMPULAN

Kategori ketergantungan *gadget* dan *internet* pada penelitian ini terbagi atas empat bagian, yaitu tidak bergantung sama sekali, pengguna *internet* biasa, ketergantungan tahap sedang, dan sangat ketergantungan. Hasil yang didapat dari Prodi PGSD yang berjumlah 117 mahasiswa, terdapat 48 mahasiswa atau 41,02 % yang termasuk ketergantungan pada gadget dan 3 mahasiswa atau 2,46% sudah tergolong sangat ketergantungan terhadap gadget dan internet. Dari 16 mahasiswa laki-laki terdapat 7 mahasiswa atau sebesar 43,75% tergolong pengguna internet biasa dan 9 mahasiswa atau sebesar 56,25% sudah masuk dalam kategori ketergantungan internet tahap sedang. Tidak ada mahasiswa laki-laki yang masuk pada kategori sangat ketergantungan kepada internet. Sedangkan untuk 101 mahasiswa berjenis kelamin perempuan terdapat 1,98% atau 2 mahasiswa tidak bergantung pada internet, 56,43% atau 57 mahasiswa merupakan pengguna biasa, 38,61% atau 39 mahasiswa sudah masuk dalam kategori ketergantungan internet tahap sedang, dan 3% atau 3 mahasiswa sudah masuk kategori sangat ketergantungan pada internet. Sedangkan pengaruh ketergantungan *gadget/internet* pada prodi PGSD adalah tidak dapat mengatur waktu dengan baik.

Survei ini dilakukan kepada seluruh mahasiswa prodi PGSD di tingkat pertama pada tahun 2017 dan mereka tinggal di asrama. Keadaan asrama yang memiliki wifi selama 24 jam memberi andil yang cukup besar bagi mahasiswa-mahasiswa tersebut. Diperlukan survei yang lebih lanjut untuk melihat bagaimana keadaan ketergantungan *internet* dan *gadget* pada mahasiswa yang sama di tahun 2018. Apabila memang meningkat, diperlukan rekomendasi bagi asrama tempat mahasiswa tinggal untuk bisa membatasi waktu penggunaan wifi bagi mahasiswa sehingga waktu penggunaan untuk *internet* dan *gadget* bisa lebih baik lagi dan tidak mengganggu kehidupan akademik mereka.

## DAFTAR PUSTAKA

- Cash, H., Rae, C., Steel, A., & Winkler, A. (2017). Internet Addiction: A Brief Summary of Research and Practice. PubMed Central (PMC). Retrieved 3 April 2017, from <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3480687/>
- Anonymous. (2017). media, culture & society. Retrieved 3 April 2017, from <https://mediaculturesociety.org/2013/01/29/does-technology-impact-culture/>
- History of technology: Historical perspectives. Retrieved 9 February 2017, from <http://www.historyoftechnology.org/publications/booklets.html>
- Jackson, J. D., Nielsen, G., & Hsu, Y. (2011). In Mediated Society: a Critical Sociology of Media. Oxford: Oxford University Press
- Nalwa, K., & Anand, A. (2003). Internet Addiction in Students: A Cause of Concern. *CYBERPSYCHOLOGY & BEHAVIOR, Volume 6(6)*.
- PsychGuides,. (2016). Internet and computer addiction treatment program options. Retrieved 19 January 2017, from <http://www.psychguides.com/guides/internet-and-computer-addiction-treatment-program-options/>

Rae, C., Steel, A., & Winkler, A. (2016). Digital distraction to the detriment of in- person relationships. Retrieved 18 January 2017, from <http://www.digitalresponsibility.org/digital-distraction-to-the-detriment-of-in-person-relationships>

Yin K. Robert, Prof. 2011. Studi Kasus; Desain dan Metode. PT. RajaGrafindo Persada. Jakarta.