

JURNAL PROMOTIF PREVENTIF

Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Kecerdasan Pada Mahasiswa Tingkat 2 Ners Tahap Akademik di Stikes Santa Elisabeth Medan

Relationship Between Gadget Use and Intelligence in Level 2 Nurses at Academic Stage at STIKes Santa Elisabeth Medan

Jagentar Pane, Ance Siallagan, Felisita Adine Febrilastari

Program Studi Keperawatan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth, Medan

Article Info

Article History

Received: 08 Agust 2022

Revised: 05 Sep 2022

Accepted: 11 Nov 2022

ABSTRACT / ABSTRAK

Gadget dependence is currently very prevalent among children and adults, affecting a person's focus and intelligence. This study aims to find out the relationship between gadget use and intelligence in 2nd-level students in the academic stage at STIKes Santa Elisabeth Medan in 2021. observational analytical methods and cross-sectional research design using the Likert scale and sampling were carried out with a total sampling technique with the number of respondents of all students at the level of 2 users of the academic stage as many as 88 people for the relationship of gadget use with intellectual intelligence. The instruments used are questionnaires on the use of gadgets and intelligence. The results of the Chi-Square test obtained, intelligence $P=0.083$ can be concluded from this study. Namely, there is no meaningful relationship between the use of gadgets and intellectual intelligence in students at the 2nd level Ners academic stage at STIKes Santa Elisabeth Medan in 2021. It can be concluded that the wise use of gadgets by students has a good impact, so it does not reduce the quality of student intelligence.

Keywords: *Gadget Use, Intelligence, Student*

Ketergantungan *gadget* saat ini sangat marak terjadi baik pada kalangan anak – anak maupun dewasa sehingga dapat mempengaruhi fokus seseorang dan berdampak pada kecerdasannya Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan kecerdasan pada mahasiswa tingkat 2 Ners tahap akademik di STIKes Santa Elisabeth Medan Tahun 2021. Penelitian dilakukan dengan metode analitik observasional dan desain penelitian *cross sectional* dengan menggunakan *skala* likert dan pada pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *total sampling* dengan jumlah responden seluruh mahasiswa tingkat 2 ners tahap akademik sebanyak 88 orang untuk hubungan penggunaan *gadget* dengan kecerdasan intelektual. Instrumen yang digunakan adalah kuisisioner penggunaan gadget dan kecerdasan. Hasil uji *Chi Square test* $P = 0,083$ dapat disimpulkan dari penelitian ini yaitu tidak ada hubungan yang bermakna antara penggunaan gadget dengan kecerdasan intelegtual pada mahasiswa tingkat 2 Ners tahap akademik di STIKes Santa Elisabeth Medan Tahun 2021. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* dengan bijak pada mahasiswa berdampak baik sehingga tidak mengurangi kualitas pada kecerdasan mahasiswa.

Kata kunci: Penggunaan *Gadget*, Kecerdasan, Mahasiswa

Corresponding Author:

Name : Felisita Adine Febrilastari

Afiliate : Program Studi Keperawatan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth

Address : Jl. Bunga Terompet No. 118, Sempakata, Medan Selayang. 20131

Email : fellyhutajulu@gmail.com

PENDAHULUAN

Saat ini kurang lebih 45 juta menggunakan internet, dimana Sembilan juta diantaranya menggunakan ponsel untuk mengakses internet (Manumpil, Ismanto and Onibala, 2015). Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat, ditandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi (Nahak *et al.*, 2019). Meningkatnya penggunaan gadget atau alat-alat yang dapat dengan mudah terkoneksi dengan internet ini, mengalami peningkatan dari waktu ke waktu. (Nirwana, Mappapoleonro and Chairunnisa, 2018).

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 and Seo, 2018).

Berdasarkan hasil analisa didapatkan hasil bahwa proporsi anak yang tidak menggunakan gadget namun memiliki kecerdasan intelektual baik sebanyak 2 anak (15,4%) dan yang tidak menggunakan gadget namun memiliki kecerdasan intelektual tidak baik sebanyak 11 anak (84,6%). Selain itu, proporsi anak yang menggunakan gadget namun memiliki kecerdasan intelektual baik sebanyak 92 anak (39,8%) dan yang menggunakan gadget namun memiliki kecerdasan intelektual tidak baik sebanyak 139 anak (60,2%). Hasil analisa chi square didapatkan hasil bahwa ada hubungan bermakna antara penggunaan gadget dengan kecerdasan intelektual (Nahak *et al.*, 2019).

Pengaruh negatif adanya smartphone adalah mahasiswa menjadi orang-orang yang malas belajar karena dengan adanya smartphone memudahkan mahasiswa mengakses internet sehingga mahasiswa melakukan plagiat, selain itu pengaruh negatif smartphone adalah mengakibatkan kecurangan pada saat ujian. Mahasiswa yang membawa smartphone pada saat ujian dapat melakukan kecurangan seperti mencontek. Perilaku mahasiswa yang seperti ini sudah menggambarkan bahwa mahasiswa sudah terkena pengaruh negatif adanya smartphone. Mahasiswa menjadi ketergantungan dengan smartphone yang membuat mahasiswa malas untuk belajar. Hal tersebut mengakibatkan prestasi mahasiswa menjadi menurun (Cahyaningsih *et al.*, 2019). Selain pengaruh negatif penggunaan gadget ada juga dampak positif dari penggunaan gadget.

Dampak positifnya yaitu mempermudah komunikasi, menambah pengetahuan tentang perkembangan teknologi, dan meningkatkan perkembangan, serta memperluas jaringan persahabatan (Yuliana, 2019). Gadget juga dapat di pergunakan untuk mendengarkan musik, bermain games, internet, foto-foto, menonton video (Susyanti & Nurhakim, 2019). Menurut Chusna (2017) dalam M. Lenny (2019), seiring berkembangnya zaman, sekarang aktivitas belajar tidak hanya terfokus dengan buku, namun melalui gadget dapat diakses berbagai ilmu pengetahuan yang diperlukan tanpa repot untuk ke perpustakaan yang mungkin jauh dijangkau (Nahak *et al.*, 2019). Namun terkadang, anak-anak salah menggunakannya, gadget digunakan hanya untuk bermain game maupun berselancar di dunia maya sehingga ketertarikan pada belajar menjadi menurun (Putri, 2016). Dari penjelasan latar belakang diatas, maka

penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan penggunaan *gadget* terhadap intelektual mahasiswa tingkat 2 ners tahap akademik di STIKes Santa Elisabeth Medan Tahun 2021.

BAHAN DAN METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode analitik observasional dan desain penelitian *cross sectional* yang dilaksanakan pada bulan April 2021 di STIKes Santa Elisabeth Medan. Populasi pada penelitian ini adalah 88 orang, dan pengambilan sampel adalah *total sampling*. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner baku, dengan pengukuran skala likert, diberi melalui *google form*. Analisis univariat dan bivariat menggunakan uji *chi square*, dan pengolahan data meliputi *editing*, *coding*, dan *entry data*. Data yang telah diolah dan dianalisis dengan secara bivariat dengan uji *chi square* dengan interval kepercayaan 95% ($\alpha=0,05$)

HASIL

Tabel 1 menunjukkan dari 88 responden menunjukkan bahwa berdasarkan usia responden paling banyak berusia 20 tahun dengan jumlah 80 orang (90,9%) dan paling sedikit berusia 22 tahun (1,14%). Berdasarkan jenis kelamin responden paling banyak perempuan dengan jumlah 77 orang (87,5%), dan paling sedikit berjenis kelamin laki-laki sejumlah 11 orang (12,5%).

Tabel 1. Data Demografi Ners Tingkat 2

Variabel		n	%
Usia (tahun)	18	2	2,28
	19	3	3,4
	20	80	90,9
	21	2	2,28
	22	1	1,14
Jenis Kelamin	Laki-laki	11	12,5
	Perempuan	77	87,5
Jumlah		88	100

Sumber: Data Primer, 2021

Bivariat

Seusai dengan tabel 2 diinterpretasi hasil bivariat antara penggunaan *gadget* dengan kecerdasan menunjukkan bahwa sebanyak 6 responden (8,4%) memiliki kecerdasan intelektual yang baik dengan penggunaan gadget yang baik, dan sebanyak 16 responden (18,4%) memiliki kecerdasan intelektual yang baik dengan penggunaan gadget yang tidak baik. Sedangkan ada 5 responden (2,6%) memiliki kecerdasan intelektual tidak baik dengan penggunaan gadget baik, dan sebanyak 21 responden (58,6%) memiliki kecerdasan tidak baik dengan penggunaan gadget tidak baik.

Tabel 2. Hasil Tabulasi Penggunaan *Gadget* dengan Kecerdasan pada Mahasiswa

Penggunaan <i>Gadget</i>	Intelligence Quotient				Total		<i>p-value</i>
	Baik		Tidak Baik		n	%	
	n	%	n	%			
Baik	6	8,4	5	2,6	11	100	0,083
Tidak baik	16	18,4	21	58,6	77	100	

Sumber: Data Primer. 2021

PEMBAHASAN

Peneliti berasumsi bahwa pada saat masa pandemik ini responden sering mengikuti pembelajaran daring dimana mayoritas mahasiswa menggunakan gadget dalam melakukan pembelajaran, namun pada penggunaannya mahasiswa tidak menggunakan gadget dengan tepat, dikarenakan pembelajaran daring tidak dipantau sehingga penggunaan gadget bisa dilakukan dengan bebas dan terkadang tidak sesuai dengan tujuan penggunaan gadget untuk mendukung peningkatan intelektual mahasiswa dalam mencari informasi.

Hal diatas didukung oleh penelitian Asro dan Sidik (2020) bahwa seiring berkembangnya zaman, sekarang aktivitas belajar tidak hanya terfokus dengan buku, namun melalui gadget dapat diakses berbagai ilmu pengetahuan yang diperlukan tanpa repot untuk ke perpustakaan yang mungkin jauh dijangkau. Namun terkadang mahasiswa salah menggunakannya, gadget digunakan hanya untuk bermain game maupun berselancar di dunia maya sehingga ketertarikan pada belajar menjadi menurun (Asro and Sidik, 2020).

Apalagi anak yang menggunakan gadget untuk berselancar di dunia maya, setelah mendapatkan teman dari dunia maya yang enak diajak berbincang – bincang maka mahasiswa akan lupa dengan teman bahkan hal lain di dunia nyata. Selain itu, dunia maya sendiri menyediakan banyak konten yang menarik (Amaliyah, 2017). Mahasiswa akan menggunakan rasa penasaran mereka untuk membuka konten-konten tersebut. Hal ini membuat mahasiswa lupa waktu. Mahasiswa akan melupakan tugas pokok mereka untuk belajar ataupun mengerjakan tugas (Asro and Sidik, 2020).

KESIMPULAN DAN SARAN

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* yang bebas dan informasi yang semakin diperoleh dapat berdampak baik dan buruk maka dari itu seseorang yang menggunakan *gadget* harus bijak dalam menggunakannya, sehingga tidak mengurangi kualitas pada kecerdasan yang dimiliki

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliyah (2017) 'Hubungan Kecerdasan Intelektual dan Kecerdasan Emosional dengan Prestasi Belajar Siswa SD Muhammadiyah 29 Sunggal Deli Serdang', *Ansiru*, 1.
- Asro, M. and Sidik, D. M. (2020) 'Kegiatan Kuliah Kerja Nyata Bagi Peserta Anak Didik Pada Sosialisasi Pengaruh Gadget', *Al-Khidmat*, 3(1). doi: 10.15575/jak.v3i1.5944.

- Cha, S. S. and 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). doi: 10.1177/2055102918755046.
- Lestari, Y., Adila, D. R. and Lestari, R. F. (2021) 'Hubungan Tingkat Pengetahuan Dan Ibu Terhadap Tindakan Mencuci Tangan Dalam Perawatan Tali Pusat Bayi Baru Lahir', *Al-Asalmiya Nursing Jurnal Ilmu Keperawatan (Journal of Nursing Sciences)*. doi: 10.35328/keperawatan.v9i2.1031.
- Manumpil, B., Ismanto, Y. and Onibala, F. (2015) 'Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manado', *e-Journal Keperawatan (e-Kep)*, 3(2).
- Nahak, L. M. *et al.* (2019) 'Hubungan Antara Penggunaan Gadget Dengan Kecerdasan (Intelektual, Emosional, Spiritual Dan Sosial) Anak Usia Sekolah Di Sdk St. Theresia Atambua Ii', *Jurnal Sahabat Keperawatan*, 1(02). doi: 10.32938/jsk.v1i02.248.
- Nirwana, Mappapoleonro, A. M. and Chairunnisa (2018) 'The Effect of Gadget Toward Early Childhood Speaking Ability', *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 7(2).
- Pratiwi, N. P. S., Sastri, I. I. D. A. M. and Kawisana, P. G. W. P. (2020) 'Pengaruh Ukuran Organisasi, Kemampuan Teknik Personal, Programipelatihan dan Pendidikan Terhadap Kinerja Sistem Informasi Akuntansi pada BPR di Kabupaten Gianyar', *Jurnal Riset Akuntansi Warmadewa*, 1(3).
- Putri, Y. S. (2016) 'Pengaruh Kecerdasan Intelektual, Kecerdasan Emosional, Dan Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pt. Pln Persero Area Klaten', *JURNAL STUDI MANAJEMEN ORGANISASI*, 13(1). doi: 10.14710/jsmo.v13i1.13416.
- Ratri Desiningrum, D., Indriana, Y. and Siswati (2017) 'Intensi penggunaan gadget dan kecerdasan emosional pada remaja awal', *Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, (1).
- Sukma, F. M. and Sutarni, N. (2018) 'Pengaruh Manajemen Sumber Daya Berbasis Iso 9001:2008 Terhadap Kinerja Guru', *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2). doi: 10.17509/jpm.v3i2.11770.