Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Penurunan Etika Mahasiswa Universitas Riau

Perawati¹, Sumita Anastasya², Devika Syakira Harris³, Muhammad Luthfi Arrafi⁴
^{1,2,3,4} Akuntansi, Universitas Riau

e-mail: perawati@umri.ac.id¹, sumitaa.anastasyaa@gmail.com²,
devikasyakira17@gmail.com³, luthfiarrafi7@gmail.com⁴

Abstrak

Etika merupakan moral yang menjadi acuan bagi individu dalam bersikap baik di lingkungan rumah, sekolah, maupun masyarakat. Era globalisasi saat ini mulai mengikis nilai moral yang ada pada individu dari berbagai kalangan, termasuk mahasiswa. Perubahan gaya hidup mempengaruhi perilaku dan cara berpikir mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk melihat perubahan perilaku mahasiswa yang diakibatkan penggunaan gadget dan pengaruh dari gadget terhadap penurunan etika mahasiswa. Penelitian ini menggunakan teknik statistik deskriptif sebagai metode analisisnya. Populasi dari penelitian ini adalah mahasiswa di Universitas Riau. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah survei kuesioner dan studi literatur. Data dijelaskan atau dideskripsikan tanpa mengubah hasil aslinya. Penulis menggunakan Google Forms untuk mengumpulkan data secara daring. Google Forms adalah layanan yang memudahkan pembuatan survei. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget mempengaruhi perubahan pada perilaku dan sikap mahasiswa. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya dampak buruk yang ditimbulkan dari penggunaan gadget.

Kata kunci: *Gadget, Etika, Mahasiswa*

Abstract

Ethics is a moral that becomes a reference for individuals in behaving both in the home, school and community. The current era of globalization has begun to erode the moral values that exist in individuals from various circles, including students. Changes in lifestyle affect the behavior and way of thinking of students. This study aims to look at changes in student behavior caused by the use of gadgets and the influence of gadgets on the decline in student ethics. This study uses descriptive statistical techniques as its analysis method. The population of this study were students at Riau University. The data collection techniques used were questionnaire survey and literature study. The data is explained or described without changing the original results. The author used Google Forms to collect data online. Google Forms is a service that makes it easy to create surveys. The results of this study show that the use of gadgets affects changes in student behavior and attitudes. This can be seen from the many adverse effects caused by the use of gadgets.

Keywords: *Gadget, Ethics, Student*

PENDAHULUAN

Gadget adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia (Iswidharmanjaya, 2014). Etika merupakan nilai-nilai dan norma-norma moral yang menjadi pegangan bagi seseorang atau suatu kelompok dalam mengatur tingkah lakunya (Bertens, 2007). Menurut Tilaar dalam Hartono (2020) mahasiswa adalah manusia muda yang mulai mengarang ilmu pengetahuan serta menalar masalah-masalah sosial.

Masalah penelitian ini didasarkan pada pengaruh buruk penggunaan gadget terhadap etika mahasiswa. Kartono dalam (Abidah, 2023) arus globalisasi pada lingkungan pendidikan kini tidak lagi terbatas di dalam lingkungan sekolah atau lembaga pendidikan. Mahasiswa berada di dalam lingkungan kampus, tetapi mereka memiliki akses untuk berkomunikasi, menyaksikan, serta

terlibat pada kehidupan di dunia maya. Di masa sekarang, lingkungan pendidikan memiliki arti yang lebih dalam. Lingkungan pendidikan tidak hanya menjadi tempat belajar bagi mahasiswa, tetapi juga tempat bergaul dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Lingkungan digital memudahkan mahasiswa untuk mengakses segala informasi, baik yang bermanfaat ataupun tidak. Berbagai dampak yang ditimbulkan oleh lingkungan digital membuka peluang besar bagi para mahasiswa. Segala informasi yang diterima dapat mempengaruhi sikap mahasiswa.

Menurut situs Kompas.com, pengguna internet di Indonesia pada tahun 2023 menghabiskan waktu dengan perkiraan rata-rata 6,05 jam per hari untuk bermain smartphone. Angka ini menunjukkan penurunan dibandingkan dengan data tahun 2022, yang mencatat rata-rata 6,14 jam per hari. Namun, durasi tersebut masih lebih tinggi dibandingkan tahun 2021 (5,99 jam per hari) dan 2020 (5,63 jam per hari).

Menurut data APJII, kelompok usia 15-19 tahun merupakan pengguna internet terbanyak di Indonesia, dengan aktivitas utama berupa akses gadget. Kelompok usia 20–24 tahun menempati posisi kedua, diikuti oleh anak-anak usia 5–9 tahun yang juga dikategorikan sebagai pengguna gadget. Data menunjukkan bahwa dari 171,17 juta pengguna internet di Indonesia, mayoritas berasal dari kalangan remaja atau generasi muda (Fauzan, 2021).

Faktor yang memicu perilaku mahasiswa akibat penggunaan gadget dapat dibagi menjadi empat: faktor internal, faktor eksternal, faktor sosial, dan faktor situasi. Penggunaan perangkat elektronik yang berlebihan dapat berdampak negatif, seperti mengurangi kemampuan mahasiswa untuk fokus dan meningkatkan ketergantungan pada gadget dalam aktivitas tertentu yang seharusnya dapat dilakukan sendiri (Putri, 2024). Menurut Marpaung, kecanduan gadget juga membuat seseorang cenderung bersikap individualis, lebih memilih fokus pada teknologi di tangan daripada bersosialisasi dengan orang-orang di sekitar mereka (Putri, 2024).

Hasil penelitian yang dikemukakan oleh (Abidah, 2023) menunjukkan bahwa penggunaan gadget berpengaruh terhadap penurunan etika mahasiswa. Di era digital saat ini, mahasiswa sering kehilangan motivasi, arah, dan tujuan. Mereka terjebak dalam dampak globalisasi yang memunculkan sikap tidak peduli hingga cenderung anarkis. Banyak yang berpendapat bahwa generasi muda saat ini tidak lagi mencerminkan citra positif sebagai mahasiswa. Hal ini terlihat dari perilaku yang kurang memahami tata krama, sopan santun, atau etika moral.

Berdasarkan uraian di atas, tidak dapat dipungkiri bahwa gadget memberikan dampak signifikan bagi manusia dari berbagai rentang usia, terutama pelajar. Gadget memiliki peran ganda, baik menyelamatkan maupun membahayakan penggunaannya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap penurunan etika mahasiswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan teknik statistik deskriptif sebagai metode analisis. Data diuraikan atau dijelaskan tanpa mengubah hasil aslinya. Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi survei kuesioner dan studi literatur. Survei kuesioner adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan menyebarkan pertanyaan kepada responden. Sementara itu, studi literatur adalah proses riset yang meliputi pengumpulan, pembacaan, pencatatan, dan pengolahan informasi dari sumber-sumber pustaka. Penulis menggunakan *Google Forms* untuk mengumpulkan data secara daring. *Google Forms* adalah layanan yang memudahkan pembuatan survei, terutama untuk mengakses responden yang berada di lokasi yang berbeda. Dalam penelitian ini, penulis memperoleh sampel sebanyak 105 responden, yang terdiri dari 34 laki-laki dan 71 perempuan. Responden diminta mengisi kuesioner sesuai dengan keadaan mereka yang sebenarnya untuk mendukung penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pertanyaan pertama dalam kuesioner yang diberikan penulis adalah, 'Apakah responden mengabaikan lawan bicara ketika sedang menggunakan gadget?'. Pertanyaan ini diberikan guna melihat tingkat kepedulian responden terhadap lawan bicara ketika sedang menggunakan gadget. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 67,6% dari responden pernah mengabaikan lawan bicara saat menggunakan gadget, 21% dari responden tidak pernah mengabaikan lawan bicara saat menggunakan gadget, dan 12,4% dari responden sering mengabaikan lawan bicara saat

menggunakan gadget. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden pernah mengabaikan lawan bicara saat menggunakan gadget. Namun, beberapa diantaranya sering mengabaikan lawan bicara saat sedang menggunakan gadget. Hal ini tentunya akan berpengaruh kepada interaksi sosial responden dengan orang-orang di lingkungannya. Responden yang mengabaikan lawan bicara akan cenderung tidak disukai oleh orang di lingkungan sekitarnya.

Pertanyaan kedua yang diberikan penulis adalah, 'Apakah responden mengabaikan dosen saat sedang memberikan pengajaran karena teralihkan oleh gadget?'. Pertanyaan ini diajukan guna melihat pengaruh gadget terhadap fokus mahasiswa ketika belajar di kelas. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 66,7% responden pernah bermain gadget saat dosen sedang mengajar, 30,5% responden tidak pernah bermain gadget ketika dosen sedang mengajar, dan 7,6% responden sering bermain gadget ketika dosen sedang mengajar. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa cenderung menggunakan gadget selama proses belajar. Namun, ada sebagian mahasiswa yang memilih untuk berkonsentrasi pada materi pembelajaran dan tetap fokus mengikuti kuliah tanpa terganggu oleh penggunaan gadget. Penggunaan gadget saat proses pembelajaran sedang berlangsung mempengaruhi tingkat fokus mahasiswa. Hal ini berdampak pada tingkat pemahaman mahasiswa yang cenderung rendah terhadap materi pembelajaran yang pada akhirnya mempengaruhi nilai mahasiswa.

Pertanyaan ketiga yang diberikan penulis adalah, 'Apakah responden mengabaikan permintaan orang tua karena disibukkan oleh gadget?'. Penulis mengajukan pertanyaan ini guna melihat tingkat kepedulian dan kesopanan responden kepada orang tua saat responden sedang menggunakan gadget. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 50,5% responden pernah mengabaikan orang tua ketika disibukkan dengan gadget, 47,6% responden tidak pernah berlaku demikian, dan 1,9% responden sering mengabaikan permintaan orang tua karena teralihkan oleh gadget. Berdasarkan hasil yang didapatkan, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden pernah mengabaikan orang tua ketika bermain gadget. Hal ini menunjukkan bahwa gadget dapat mempengaruhi sikap responden terhadap orang tua.

Pertanyaan keempat yang diberikan pada responden adalah, 'Apakah responden mengabaikan orang di sekitarnya saat sedang bermain gadget, bahkan jika ada yang meminta bantuan?'. Pertanyaan ini diberikan untuk melihat tingkat kepedulian responden terhadap lingkungan sekitarnya. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 47,6% responden tidak pernah mengabaikan orang-orang di sekitar mereka, 44,8% responden pernah melakukannya, dan 10,5% responden sering melakukannya. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden tidak pernah mengabaikan orang-orang di lingkungan mereka, meskipun sebagian responden pernah melakukannya. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian kecil responden masih kurang peka terhadap lingkungannya akibat pengaruh gadget.

Pertanyaan kelima yang diberikan kepada responden adalah, 'Apakah responden pernah mencontek saat ujian melalui gadget?'. Pertanyaan ini ditanyakan guna melihat pengaruh gadget terhadap kejujuran responden dalam ujian. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 50,5% responden tidak pernah menyontek melalui gadget ketika ujian sedang berlangsung, sebanyak 48,6% pernah menyontek melalui gadget ketika ujian sedang berlangsung, dan sebanyak 4,8% sering menyontek melalui gadget ketika ujian sedang berlangsung. Dari hasil yang didapat, sebagian responden pernah mencontek melalui gadget saat ujian. Penulis menyimpulkan bahwa penggunaan gadget membuka peluang bagi mahasiswa untuk melakukan kecurangan saat ujian. Hal ini tentunya mempengaruhi integritas yang dimiliki mahasiswa dan berpotensi menghasilkan mahasiswa yang tidak memahami bidang keilmuan yang didalaminya.

Pertanyaan keenam yang diberikan penulis adalah, 'Apakah responden pernah mengolok-olok orang lain di sosial media?'. Tujuan penulis memberikan pertanyaan ini pada responden adalah untuk melihat seberapa besar pengaruh sosial media terhadap perundungan. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa sebanyak 81,9% responden tidak pernah mengolok-olok seseorang di sosial media, sebanyak 22,9% responden pernah mengolok-olok seseorang di sosial media, dan sebanyak 1% responden sering mengolok-olok seseorang di sosial media. Hasil yang didapat menunjukkan bahwa masih terjadi perundungan di sosial media walaupun hanya sebagian kecil responden yang pernah melakukannya. Perundungan yang terjaid dapat mempengaruhi kondisi mental seseorang.

Pertanyaan ketujuh dalam kuesioner adalah, 'Apakah responden pernah berkata kasar saat sedang menggunakan gadget?'. Pertanyaan ini diberikan untuk menilai pengaruh penggunaan gadget terhadap emosionalitas seseorang. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa akibat penggunaan gadget sebanyak 57,1% responden pernah berkata kasar, sedangkan sebanyak 26,7% responden tidak pernah berkata kasar, dan sebanyak 17,1% responden sering berkata kasar. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget mempengaruhi emosi sebagian besar mahasiswa. Hal ini tentunya tidak baik karena berpengaruh ke jejak digital seseorang.

Pertanyaan kedelapan dalam kuesioner adalah, 'Berapa lama waktu yang digunakan responden untuk bermain gadget?'. Pertanyaan ini diberikan untuk mengetahui banyak waktu yang dihabiskan responden untuk bermain gadget dan menunjukkan tingkat disiplin waktu yang dimiliki responden. Hasil kuisisioner menunjukkan sebanyak 61,9% responden menggunakan gadget selama 3-7 jam dalam sehari, sebanyak 25,7% responden menggunakan gadget selama 15-30 menit dalam sehari, dan sebanyak 7,6% responden menggunakan gadget selama 24 jam dalam sehari. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden menggunakan gadget dalam kurun waktu 3-7 jam dalam sehari. Waktu ini termasuk berlebihan untuk ukuran remaja. Terlebih responden merupakan mahasiswa yang seharusnya melakukan kegiatan yang lebih bermanfaat daripada bermain gadget.

Sebuah teknologi yang bernama gadget tentu sangat berdampak pada perubahannya kebiasaan dan perilaku seseorang terkhususnya bagi para mahasiswa. Mahasiswa tidak dapat dipisahkan dari penggunaan gadget. Mahasiswa tidak hanya menggunakan gadget untuk menunjang kegiatan akademik, tapi juga untuk hiburan seperti bermain game atau melihat video yang sedang *trend*. Untuk mengetahui apakah dampak dari penggunaan gadget ini membawa pengaruh positif atau negatif maka dapat dilihat dari perilaku mahasiswa tersebut. Penggunaan gadget akan berdampak negatif jika digunakan secara berlebihan serta menghambat perkembangan sosial dan emosional.

Melalui penelitian ini, dapat dilihat bahwa penggunaan gadget pada dapat merubah perilaku mereka dan kebiasaan mahasiswa. Menurut Natoatmodjo dalam Laana (2022) perilaku adalah suatu respon dari seseorang yang dikarenakan adanya suatu stimulus atau rangsangan dari luar. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan munculnya kebiasaan buruk seperti mengabaikan orang lain dan lingkungan sekitar mereka. Hal ini tentu dapat menyebabkan kurangnya interaksi sosial. Contohnya pada kejadian yang sangat sering kita lihat bahwa tidak sedikit mahasiswa mengabaikan dosen yang sedang memberikan pelajaran. Hal ini berdampak negatif pada perkembangan akademik mahasiswa. Pada contoh lain, penggunaan gadget menyebabkan suatu individu menjadi lebih tertutup. Mereka banyak menghabiskan waktu sendiri dengan gadget mereka. Hal ini dikenal dengan istilah 'nolep' oleh anak zaman sekarang. Hal ini akan sangat berdampak pada kehidupan mereka di berbagai aspek sosial, seperti hilangnya kemampuan dalam komunikasi antar sesama.

Selain pada kehidupan nyata, penurunan etika juga terjadi di dunia maya. Sosial media merupakan sebuah platform digital yang biasanya digunakan untuk berinteraksi dengan orang lain, berbagi konten, dan membangun jejaring sosial secara daring. Namun, banyak pengguna yang berperilaku tidak baik dalam menggunakan sosial media seperti melontarkan hinaan dan hujatan terhadap seseorang dan melakukan *cyberbullying*. Perilaku semacam *cyberbullying* ini tentunya memiliki banyak dampak buruk, baik bagi korban maupun orang yang menyaksikan hal tersebut. Korban *cyberbullying* akan terkena dampak seperti terganggunya kesehatan mental dan hilangnya rasa percaya diri. Sementara mereka yang menyaksikan *cyberbullying* akan cenderung untuk mencontoh hal tersebut karena menganggap hal itu merupakan hal biasa yang terjadi di sosial media. Ini tentunya mengarah kepada penurunan etika.

Sudah menjadi rahasia umum bahwa penggunaan gadget dapat membuat seseorang kecanduan. Hal ini terjadi karena penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan kelebihan produksi hormon dopamine. Hormon dopamine adalah hormon yang memiliki fungsi yang penting dalam pembawa pesan kimia antara sel-sel saraf otak dengan seluruh tubuh. Hormon dopamin memiliki peran penting di berbagai area otak, seperti membantu dalam menciptakan perasaan senang, kepuasan dan motivasi. Tidak hanya itu, hormon ini juga memiliki

fungsi mengatur beberapa aspek kognitif serta perilaku manusia, seperti memori, suasana hati, pola tidur, proses pembelajaran, konsentrasi, kontrol gerakan, dan fungsi-fungsi lainnya dalam tubuh. Namun, produksi hormon dopamine yang berlebihan dapat mengganggu kontrol emosi manusia yang menimbulkan perasaan ketergantungan. Kecanduan gadget tentunya sangat buruk bagi mahasiswa karena dapat menghambat aktivitas sehari-hari.

SIMPULAN

Penggunaan gadget memberikan pengaruh yang signifikan dalam kehidupan mahasiswa. Walaupun memiliki dampak positif, penggunaan gadget juga memberikan banyak dampak negatif, terutama yang berhubungan dengan etika. Gadget dapat menunjang aktivitas akademik seperti belajar, mencari informasi, menyelesaikan tugas, dan mengakses materi yang tidak dapat dijumpai dalam buku fisik. Namun, penggunaan gadget dapat menimbulkan perilaku negative seperti: mengabaikan orang di sekitar, melalaikan kewajiban, berlaku curang, melakukan perundungan, berkata yang tidak baik, dan tidak disiplin terhadap waktu.

Penelitian ini mengemukakan bahwa meskipun sebagian mahasiswa masih memiliki etika yang baik. Namun, sebagian besar mahasiswa terpengaruh oleh dampak buruk dari gadget yang kemudian mempengaruhi interaksi social mereka. Misalnya, beberapa mahasiswa mengabaikan lawan bicaranya, mengabaikan orang tua, dan mengabaikan pembelajaran mereka. Bahkan ada beberapa mahasiswa yang mengaku sudah berbuat curang saat ujian dengan bantuan gadget mereka.

Solusi yang bisa diberikan untuk permasalahan ini antara lain: menggunakan gadget secara bijak dengan tidak mencontoh hal tidak baik yang ada di media sosial, mengutamakan interaksi sosial dan tidak menggunakan gadget saat sedang berbicara dengan orang lain, menggunakan gadget untuk kepentingan yang bermanfaat seperti mencari bahan pelajaran dan mengakses berita penting, dan yang terakhir adalah menyibukkan diri dengan kegiatan yang bermanfaat agar tidak kecanduan bermain gadget. Dengan mengikuti beberapa solusi yang diberikan, penulis berharap dampak negative yang ditimbulkan dari penggunaan gadget terhadap etika mahasiswa bisa berkurang atau hilang. Gadget diharapkan menjadi alat yang bermanfaat dan memberikan dampak positif, bukan sebaliknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Waruwu, L.N., Sergius, L., & Paulinus, K.N. (2024). Dampak dan Penanganan Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Siswa Katolik di SMA Negeri Hiliduho. *Journal New Light*, 2(3), 12-20.
- Laana, D.L., & Urbanus, S. (2022). Life Style: Perilaku Mahasiswa Masa Kini dan Pengaruh Media Sosial. *Inculco Journal of Christian Education*, 2(1), 67-80.
- Abidah. (2023). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Degradasi Moral Pelajar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(1), 2716-2725.
- Hyangsewu, Pandu., dkk. (2021). Efek Penggunaan Gadget terhadap Social Behavior Mahasiswa dalam Dimensi Globalisasi. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(2), 127-136.
- Kompas.com. (12 Januari 2024). Riset: Orang Indonesia Rata-rata Main HP 6 Jam Sehari.
- Fauzan, M. (2021). Hubungan Penggunaan Smartphone Dengan Kualitas Tidur Pada Anak Remaja di SMA Negeri 1 Lhoksukon. Skripsi, Fakultas Sains, Universitas Bina Bangsa Getsempena: Banda Aceh.
- Putri, J.N., dkk. (2024). Penggunaan Gadget dan Perubahan Perilaku Remaja di Sekolah Menengah Atas Tuban. *Jurnal Ilmu Kesehatan*, 3(8), 376-383.
- Hartono, A.I. (2020). Hubungan Antara Efikasi Diri dan Kontrol Diri Terhadap Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa di Masa Karantina Covid-19. Skripsi, Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Surabaya: Surabaya.
- Bertens, K. (2007). *Etika*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Iswidharmanjaya, D. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Yogyakarta: Bisakimia.
- Accounting.binus.ac.id. Tanpa Tahun. *Memahami Analisis Statistik Deskriptif Dalam Penelitian Ilmiah*.
- Aziz, Y.A. (2023). *Studi Literatur: Arti, Cara Membuat dan Contoh*.

- BPMID. (n.d.). Penelitian kuantitatif dan kualitatif: Pengertian, perbedaan, dan kelebihan. Retrieved from detik.com. (2020, January 20). Metode pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif. Retrieved from <https://news.detik.com/berita/d-4850130/metode-pengumpulan-data-kuantitatif-dan-kualitatif>.
- Halodoc. (n.d.). Mengenal hormon dopamin: Fungsi dan manfaatnya pada tubuh.
- Setianingsih, A., Ardani, A. W., & Khayati, F. N. (2018). Dampak penggunaan gadget pada anak usia prasekolah dapat meningkatkan resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas. *GASTER*, 16(2), 191-197.