PENGGUNAAN GADGET PADA MAHASISWA PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ANGKATAN 2017

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

SKRIPSI

Oleh:

ADES RIDHO DAFITRA

NIM 06071381520032

PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2020

PENGGUNAAN GADGET PADA MAHASISWA BIMBINGAN KONSELING ANGKATAN 2017 UNIVERSITAS SRIWIJA

SKRIPSI

Oleh

Ades Ridiho Dafitra

NIM: 06071381520032

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 29 Juli 2020

1. **Ketua : Dra. Harlina, M.Sc.** _____
2. **Sekretaris : Rani Mega Putri, M.Pd., Kons** _____

Palembang, Juli 2020 Mengetahui,

Koordinator Program Studi

Dra.Harlina, M. Sc.

NIP. 195904251987032001

IZIN PENJILIDAN

PENGGUNAAN GADGET PADA MAHASISWA BIMBINGAN KONSELING ANGKATAN 2017 UNIVERSITAS SRIWIJA

SKRIPSI

Oleh

Ades Ridho Dafitra

NIM: 06071381520032

Program Studi Bimbingan dan Konseling

Jurusan Ilmu Pendidikan

1. **Ketua : Dra. Harlina, M.Sc.**
2. **Sekretaris : Rani Mega Putri, M.Pd., Kons**

Palembang, Juli 2020

Mengetahui,

Koordinator Program Studi

Dra.Harlina, M. Sc.

NIP. 195904251987032001

PENGGUNAAN GADGET PADA MAHASISWA BIMBINGAN KONSELING ANGKATAN 2017 UNIVERSITAS SRIWIJA

SKRIPSI

Oleh

Ades Ridho Dafitra

NIM: 06071381520032

Program Studi Bimbingan dan Konseling

Mengesahkan:

Pembimbing 1,	**Pembimbing 2,**
Dra.Rahmi Sofah, M.Pd., Kons	**Rani Mega Putri M.Pd., Kons**
NIP. 195902201986112001	**NIP. 198808182015042001**

Mengetahui: Koordinator

Program Studi

Dra.Harlina, M. Sc.

NIP. 195904251987032001

PENGGUNAAN GADGET PADA MAHASISWA BIMBINGAN KONSELING ANGKATAN 2017 UNIVERSITAS SRIWIJA

Oleh:
Ades Ridho Dafitra

Nim: 06071381520032

Pembimbing: (1) Dra. Rahmi Sofah, M.Pd., Kons

(2) Rani Mega Putri,M.Pd.,Kons

Program Studi Bimbingan Dan Konseling

ABSTRAK

Penelitian ini bertujun untuk mendeskripsikan penggunaan Gadget pada Mahasiswa Bimbingan konseling Universitas Sriwijaya. Populasi terdiri dari 78 Mahasiswa dari angkatan 2017 palembang dan indralaya dengen metode survey. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukan bahwa seluruh subjek menggunakan Gadget yang terdiri dari smartphone, laptop/notebook, dan tablet, pemanfaatan aplikasi dan media browsing dapat membantu penggunanya, Gadget menghasilkan dampak positif sebagai media infirmasi dan negatif bagi penggunanya sebagai gangguan penggunaan Gadget secara fisik dan fisikis.

Kata Kunci : *Gadget,* Mahasiswa

Pembimbing 1,

Dra.Rahmi Sofah, M.Pd., Kons

NIP. 195902201986112001

Pembimbing 2,

Rani Mega Putri, M.Pd., Kons

NIP. 198808182015042001

Mengetahui:
Koordinator
0rogram Studi

Dra.Harlina, M. Sc.

NIP. 195904251987032001

USE OF GADGETS IN OF THE 2017 GUIDANCE AND COUNSELING STUDENTS OF SRIWIJAYA UNIVERSITY

ABSTRACT

This study aims to describe the use of gadgets in the counseling students of Sriwijaya University. The population consisted of 78 students from the 2017 generation of Palembang and Indralaya by using the survey method. The data collection technique used was a questionnaire. The data analysis technique used is quantitative descriptive. The results showed that all subjects using gadgets consisting of smartphones, laptops / notebooks, and tablets, the use of applications and browsing media can help users, gadgets produce a positive impact as a media of confirmation and negative for users as physical and physical use of gadgets.

The Keywords: *Gadgets*, Students

Pembimbing 1,

Dra.Rahmi Sofah, M.Pd., Kons

NIP. 195902201986112001

Pembimbing 2,

Rani Mega Putri, M.Pd., Kons

NIP. 198808182015042001

Mengetahui:
Koordinator
Program Studi

Dra.Harlina, M. Sc.

NIP. 195904251987032001

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN
TINGGI UNIVERSITAS SRIWIJAYA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Raya Palembang-Prabumulih
Indralaya Ogan Ilir 30662 Telepon:
(0711)580085, Fax (0711)580058
Laman: www.fkip.unsri.ac.id, E-mail:support@fkip.unsri.ac.id

BUKTI PERBAIKAN SKRIPSI

Kami yang bertandatangan di bawah ini menerangkan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa berikut.

Nama : ADES RIDHO DAFITRA

NIM 06071381520038

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Penggunaan Gadget Pada Mahasiswa Bimbingan Konseling Angkatan 2017 Universitas Sriwijaya

Telah melakukan perbaikan skripsi sesuai dengan saran-saran yang disampaikan pada saat ujian dan diizinkan menjilid skripsi.

Tim Penguji

No	NamaPenguji	Jabatan	TandaTangan
1	Dra. Rahmi Sofah, M.Pd., Kons	Pembimbing 1	1.
2	Rani Mega Putri, M.Pd., Kons	Pembimbing 2	2.

Palembang, Juli 2020 Koordinator Program Studi

Dra.Harlina, M.Sc

NIP. 195904251987032001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ades Ridho Dafitra

NIM : 06071381520032

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi yang berjudul "Penggunaan Gadget Pada Mahasiswa Program Studi Bimbingan Dan Konseling Angkatan 2017 Universitas Sriwijaya" ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam Skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, Juli 2020
Yang membuat pernyataan,

Ades Ridho Dafitra
NIM 06071381520032

UCAPAN TERIMAKASIH

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Penulis ucapkan terima kasih kepada pembimbing dalam penulisan skripsi ini ibu Dra.Rahmi Sofah, M.Pd, Kons dan ibu Rani Mega Putri M.Pd. Kons.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Sofendi, M.A., Ph.D., Dekan FKIP Unsri Ibu, Dr. Azizah Husin, M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan dan Ibu Dra. Harlina, M.Sc., Selaku Koordinator Program Studi Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi penulisan skripsi ini.

Ucapan juga diberikan kepada Bapak dan Ibu anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut lagi penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen-dosen Bimbingan dan Konseling.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Bimbingan dan Konseling dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni.

Palembang, Juni 2020
Penulis,

Ades Ridho Dafitra
06071381520032

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirohman nirrohim

Alhamdulillahhirabbilalamiin, sujud syukurku kusembahkan kepada Allah SWT atas takdirmu telah kau jadikan aku manusia yang senantiasa berpikir, berilmu, beriman dan bersabar dalam menjalani kehidupan ini. Semoga keberhasilan ini menjadi satu langkah awal bagiku untuk meraih cita-cita besarku. Dengan penuh rasa syukur dan hormat kupersembahkan skripsi ini untuk:

1. Kepada kedua orang tua, Bapak Ardan, S.Pd dan Ibu Fariani Turiana,A.Ma.Pd dan adik saya Putri Pratiwi C.K tercinta yang selama ini telah membantu peneliti dalam bentuk perhatian, kasih sayang, semangat, serta doa yang tidak henti-hentinya mengalir demi kelancaran dan kesuksesan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Dosen pembimbing akademik Dra,Rahmi Sofah, M.Pd., Kons
3. Dosen pembimbing skripsi Dra,Rahmi Sofah, M.Pd., Kons dan ibu Rani Mega Putri M.Pd. Kons. Terima Kasih banyak untuk waktu dan bimbingan yang selama ini telah diajarkan.
4. Dosen Bimbingan dan Konseling Ibu Dra. Harlina, M.Sc. Ibu Dra. Rahmi Sofah, M.Pd. Kons. Ibu Rani Mega Putri, M.Pd, Kons. Ibu Ratna Sari Dewi, M.Pd. Ibu Risma Anita Puriani, M.Pd. Bapak Sigit Dwi Sucipto, M.Pd. Terima kasih untuk setiap kesempatan, pengalaman, motivasi, serta ilmu yang tak ternilai harganya.
5. Kepada Mbak Riansih, terimah kasih atas bantuannya.
6. Kepada Ibu Ratna Sari Dewi, M.Pd. yang menjadi dosen saya sekaligus menjadi kakak bagisaya dan juga salah satu orang yang selalu memberikan semangat,support, dan orang yang menjadi tempat menyampaikan keluh kesa bagi saya untuk menyelesaikan Skripsi ini, semoga beliau selalu di berikan kemudahan kepadanya.
7. Kepada seluruh teman-teman angkatan terakhir Bk 2015, Chreisna,Frangko,Ardi,cindy, dan febriana yang selalu membrikan informasi,masukan dan fasilitas yang kalian sediakan, saya ucapkan terimaksih semoga tuham membalas semua kebaikan kalian.

8. Dan juga terimakasih kepada orang yang special bagi saya Tia Gustiani, Amd,Keb. Yang selalu ada untuk saya dan selalu memberikan dukungan dan doa.
9. Teman seperjuangan BK 15 Palembang
10. Kepada seluruh anggota HIMAKS Universitas sriwijaya
11. Keluarga besar Bimbingan dan Konseling Universitas Sriwijaya
12. Terimakasih juga untuk semua teman,tetangga, dan orang-orang yang telah membantu jasa maupun materi kepada saya ,semoga tuhan membalas semua kebaikan kalian

MOTTO

“ Jangan pergi mengikuti kemana jalan akan berujung, buatlah jalanmu sendiri dan tinggalkan jejak

“Ralph Waldo Emerson”

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....

PRAKATA..... i

DAFTAR ISI..... ii

DAFTAR TABEL..... iii

DAFTAR LAMPIRAN..... vii

ABSTRAK..... viii

BAB I PENDAHULUAN..... 7

1.1 Latar Belakang Masalah..... 7

1.2 Rumusan Masalah 10

1.3 Tujuan Penelitian..... 10

1.4 Manfaat Penelitian..... 10

1.4.1 Manfaat Teoritis 11

1.4.2Manfaat Praktis..... 11

BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... 12

2.1 Gadget 12

2.1.1 Pengertian Gadget 12

2.1.2 Fungsi Gadget..... 12

2.1.3 Jenis Gadget 14

2.1.4 Macam macam Aplikasi Gadget 15

2.1.5 Manfaat Gadget 16

2.1.6 *Unsafe Action* Penggunaan Gadget 17

2.1.7 Faktor fakor yang mempengaruhi penggunaan Gadget 18

2.1.8 Dampak positif dan negatif 19

2.1.9 Ciri ciri gejala orang yang sudah kecanduan Gadget 21

BAB III METODE PENELITIAN..... 22

3.1 Waktu dan lokasi penelitian 22

3.2 Variabel Penelitian 22

3.3 Jenis penelitian 22

3.4 Populasi Dan Sampel..... 23

3.4.1 Populasi 23

3.4.2 Sampel 23

3.5 Teknik pengumpulan data 24

3.6 Definisi operasional variabel..... 24

3.6.1 Penggunaan Gadget..... 24

3.6.2 Instrumen penelitian..... 25

3.6.3 Kisi kisi instrument penggunaan Gadget..... 27

3.7 Validitas..... 27

3.8 Teknik analisis data 28

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 29

4.1 Hasil Penelitian..... 29

4.1.1 Deskripsi Penelitian 29

4.2 Deskripsi Hasil Penelitian 30

4.2.1 Jenis Gadget 30

4.2.2 Aplikasi jejaring sosial 31

4.2.3 Alikasi browsing 31

4.2.4 Manfaat Gadget 32

4.2.5 Aspek dampak positif 33

4.2.6 Aspek dampak negatif 34

4.3 Pembahasan 35

BAB V KESIMPULAN 38

5.1 Kesimpulan 38

5.2 Saran 38

DAFTAR PUSTAKA 39

LAMPIRAN 41

DAFTAR TABEL

3.1 Tabel Jumlah Mahasiswa Bimbingan Konseling Angkatan 2017

Universitas Sriwijaya 29

3.2 Tabel Skoring Skala Guttman 31

3.3 Tabel Kisi-kisi Instrumen Penggunaan Gadget 33

4.1 Tabel Persentase Responden Berdasarkan Indikator Jenis Gadget 36

4.2 Tabel Persentase Responden Berdasarkan Indikator Jejaring Sosial 37

4.3 Tabel Persentase Responden Berdasarkan Indikator

Aplikasi Browsing 38

4.4 Tabel Persentase Responden Berdasarkan Indikator Manfaat Gadget .. 39

4.5 Tabel Persentase Responden Berdasarkan Indikator Dampak Positif... 40

4.6 Tabel Persentase Responden Berdasarkan Indikator Dampak Negatif . 41

PENGGUNAAN GADGET PADA MAHASISWA BIMBINAN KONSELING ANGKATAN 2017 UNIVERSITAS SRIWIJA

Nama : Ades Ridho Dafitra
NIM : 06071381520032
Pembimbing : (1) Dra.Rahmi Sofah, M.Pd, Kons.
(2) Rani Mega Putri, M.Pd. Kons.
Program Studi Bimbingan dan Konseling

ABSTRAK

Penelitian ini bertujun untuk mendeskripsikan penggunaan Gadget pada Mahasiswa Bimbingan konseling Universitas Sriwijaya. Populasi terdiri dari 78 Mahasiswa dari angkatan 2017 palembang dan indralaya dengen metode survey. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukan bahwa seluruh subjek menggunakan Gadget yang terdiri dari smartphone, laptop/notebook, dan tablet, pemanfaatan aplikasi dan media browsing dapat membantu penggunanya, Gadget menghasilkan dampak positif sebagai media infirmasi dan negatif bagi penggunanya sebagai gangguan penggunaan Gadget secara fisik dan fisikis.

Kata Kunci : *Gadget*, Mahasiswa

USE OF GADGETS IN 2017 CONSELING BIDDING STUDENTS GUIDE SRIWIJA UNIVERSITY

Name : Ades Ridho Dafitra
NIM : 06071381520032
Suvervisor : (1) Dra.Rahmi Sofah, M.Pd, Kons.
(2) Rani Mega Putri, M.Pd. Kons.
Program Study of Guidance and Counseling

ABSTRACT

This study aims to describe the use of gadgets in the counseling students of Sriwijaya University. The population consisted of 78 students from the 2017 generation of Palembang and Indralaya by using the survey method. The data collection technique used was a questionnaire. The data analysis technique used is quantitative descriptive. The results showed that all subjects using gadgets consisting of smartphones, laptops / notebooks, and tablets, the use of applications and browsing media can help users, gadgets produce a positive impact as a media of confirmation and negative for users as physical and physical use of gadgets.

The Keywords: *Gadgets*, Students

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakanng

Pendidikan adalah gerbang menuju kehidupan yang lebih baik dengan memperjuangkan hal-hal terkecil hingga hal-hal terbesar yang normalnya akan dilewati oleh setiap manusia. Pendidikan adalah bekal untuk mengejar semua yang ditargetkan oleh seseorang dalam kehidupannya sehingga tanpa pendidikan, maka logikanya semua yang diimpikannya akan menjadi sangat sulit untuk dapat diwujudkan. Kegiatan dalam melaksanakan pendidikan, yang dilaksanakan melalui hubungan interaksi antara peserta didik dan pengajar atau bias disebut sebagai pendidik (A.Rangkap L Kunum, 2014). Pendidikan adalah suatu hal yang istimewah, karena dengan adanya pendidikan itulah manusia akan dipersiapkan untuk menjalani kehidupannya dan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu, dalam konteks yang terintegrasi melalui proses pembelajaran yaitu proses pendidikan, nyatanya tidak semua orang yang berpendidikan sukses dalam menempuh karirnya, tetapi jika dilakukan perbandingan maka seseorang yang berpendidikan tetap jauh lebih baik dibandingkan seseorang yang tidak mengenyam dunia pendidikan.

Peranan pendidikan dalam kemajuan suatu bangsa dan masyarakat merupakan suatu hal yang sangat penting, Karena pendidikan termasuk investasi jangka panjang yang harus selalu ditingkatkan mutunya, jika mutu pendidikan itu rendah maka akan berdampak pada ketidakberhasilan dalam mengelola pendidikan tersebut, dan dapat pula menimbulkan masalah masalah sosial baru kedepannya

Dalam dunia pendidikan ada dua hal yang sangat berpengaruh dan menyangkut figur manusia dalam satu situasi, yaitu hubungan sosial yang menampilkan peran kedua pihak dalam suatu situasi ,satu pihak disebut pendidik dan satunya disebut pendidik. Dalam figur peserta didik tidak harus orang yang usianya lebih muda tetapi dalam siatuasi dan konteks tertentu atau kondisi yang lebih rendah. Kemudian dengan figure pendidik ,tidak harus orang yang lebih tua, lebih pintar, lebih brtpangkat atau lebih berkuasa ,melainkan seseorang yang diharapkan dapat

memenuhi kebutuhan peserta didik dalam suatu strata tertentu. Hubungan pendidik dan peserta didik itu terjadi tidak secara acak, dalam pengertian tersebut yang dimaksud yaitu tidak sembarang hubungan antara seseorang dengan orang lain.

Adapun faktor yang sangat berpengaruh dalam menentuka keberhasilan dalam pendidikan, ada tiga faktor yaitu (Lanlan Muhria, 2016)

1. Lembaga Pendidikan

   Lembaga pendidikan adalah wahana dimana peserta didik mendapatkan pelayanan, pelajaran, bimbingan serta arahan.

2. Orang Tua

   Peran Orang Tua yang partisipatif dalam pendidikan anak sangat baik untuk perkembangan mental anak dan kesuksesan proses belajar mengajar.

3. Lingkungan

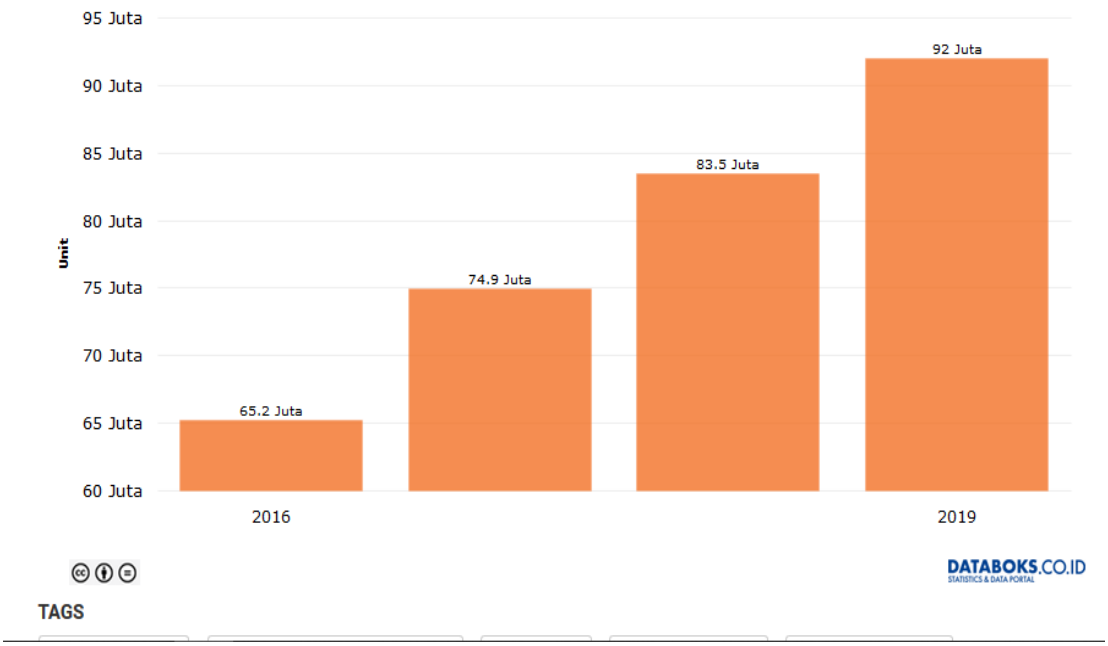
   Faktor lain yang tidak kalah penting ialah lingkungan tenpat anak menjalankan proses belajar mengajar lingkyngan yang dimaksud juga ialah pergaulan si anak.

Dari ke tiga faktor diatas dapat dilihat bahwa itu adalah bagian yang paling dominan dalam penentu keberhasilan dalam pendidikan, akan tetapi dilihat dari Era sekarang atau pada zaman sekarang faktor yang paling menonjol yaitu *Interaksi Sosial*. Interaksi sosial menjadi salah satu permasalahan yang terjadi pada siswa di sekolah dan maupun di luar sekolah yang semestinya berjalan dengan baik yang seharusnya saling bekerja sama,saling menghargai,saling membantu dan saling menghormati. Namun pada kenyataannya tidak semua siswa seperti itu, ada yang tidak bisa bekerja sama dengan baik dan ada pula yang tidak diterima di dalam kelas dalam kelompok pembelajaran. Semua faktor tersebut bukan karena pengaruh dari segi pembelajaran tetapi karena sebagai dampak perkembangan zaman terutama dampak pengaruh perkembangan *gadget* yang semakin meluas dan membawa pengaruh ke interaksi sosial di kalangan siswa, sehingga berpengaruh ke moral siswa dan pergaulannya. Pengguna *gadget* kini lebih sering menghabiskan waktunya dengan gadgetnya daripada bercengkrama atau sekedar menghabiskan waktu mengobrol bersama dengan anggota keluarga yang lain. Penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dapat mengganggu proses interaksi sosial atau bahkan bisa jadi terisolasi dari lingkungan sosialnya, termasuk di dalam lingkungan sosial terdekatnya yaitu

keluarga. Interaksi sosial dengan segala aspek yang berhubungan dengan interaksi tersebut seperti bagaimana berinteraksi (komunikasi) itu dilakukan dengan menggunakan media, sehingga mempengaruhi pembentukan kepribadian dan kedisiplinan si anak itu sendiri hal itu sebagian dampak dari *Gadget* ,merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya Ilmu pengetahuan dan teknologi (Ipteks) pada zaman sekarang dan mendatang. *Gadget* juga dapat memuat kebutuhan apapun dan juga memudahkan semua aktivitas serta meringankan pekerjaan.

Tidak dapat dipungkiri, *gadget* sangat mempengaruhi kehidupan manusia, baik orang dewasa maupun anak-anak, smartphone, notebook, tablet dan aneka ragam bentuk *gadget* dalam kehidupan sehari-hari sangat mudah ditemui pada zaman sekarang. Hal seperti ini bukan menjadi hal yang mewah untuk zaman sekarang, karena sebagian dari siswa sudah difasilitasi oleh orang tuanya sendiri agar orang tua lebih leluasa untuk melakukan aktivitas tanpa harus mendampingi anak bermain. Anak-anak tentunya sangat senang jika memperoleh *gadget* dari orang tuanya. Namun tanpa disadari, hal seperti ini sangat mempengaruhi kemampuan interaksi sosial pada anak.

Penggunaan gadget telah mencapai pasar umum, dalam artian kalangan dan dimensi umur tidak lagi menjadi penghalang dalam penggunaan gadget. Berikut gambar dari grafik penggunaan *gadget* di Indonesia yang dilakukan oleh Databoks: (Databoks. 2019)



Gambar 1.1 grafik data pengguna gatged

Dapat dilihat dari grafik di atas pengguna gadget di Indonesia telah menyentuh angka 92 juta unit dan akan terus meningkat di tahun mendatang, penggunanya mulai dari usia mulai dari 10 – 50 tahun.

“Pakar perilaku konsumen lulusan Western Sydney University Australia, Godo Tjahjono PhD mengatakan bahwa pengaruh penggunaan media sosial melalui gadget di dunia digital telah menurunkan kualitas hubungan antar manusia."Ini adalah fenomena yang terjadi di era gadget yang harus kita cermati yakni jangan sampai aplikasi, media sosial atau gadget justru menurunkan kualitas hubungan antar manusia,"(Suara Pembaruan, 2016) ”

Hal ini seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh manumpil, yudi, dan Franly tentang HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN TINGKAT PRESTASI SISWA DI SMA NEGERI 9 MANADO. hasil penelitian menunjukkan dari sebanyak 41 responden didapatkan nilai $p = 0{,}016 < \alpha = 0{,}05$. dimana adanya hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi belajar siswa di SMA Negeri 9 Manado

Dari uraian diatas peneliti tertarik ingin meneliti tentang ”penggunaan *Gadget* pada Mahasiswa Bimbingan Konseling Universitas Sriwijaya Palembang”, serta ingin mengetahui seberapa besar pengaruh yang ditimbulkan dari kedua variable tersebut, dan juga untuk menambah wawasan kita agar dapat mengetahui sebeb dan akibat dari hubungan interaksi sosial dan gadget, penelitian ini juga dapat berguna bagi dosen-dosen yang ada di kampus terutama guru Bimbingan dan Konseling yang khususnya menangani Mahasiswa BK yang ada di Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, agar dapat mengembangkan atau membangun interaksi sosial yang baik di dalam lingkungan kampus supaya Mahasiswa tidak selalu bergantunng kepada *gadget*, yang perlahan mulai merusak dan mempengaruhi pola pikir Mahasiswa kepada teman, dosen, dan sampai kepada keluarga.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah diatas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana penggunaan Gadget pada Mahasiswa Bimbingan Konseling Universitas Sriwijaya Palembang.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagai mana penggunaan Gadget pada Mahasiswa Bimbingan Konseling Universitas Sriwijaya Palembang

1.4 Manfaat Penelitian

Ada dua aspek mamfaat penelitian yaitu:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Untuk memberikan pengetahuan bagi kita semua akan pengaruh dari hubungan tersebut terutama di bidang bimbingan dan konseling, sehingga dapat menjadi masukan bagi kita semua, sehingga dapat menjadi motivasi dan referensi untuk penelitian – penelitian yang akan datang

1.4.2 Manfaat praktis

1. Bagi Fakultas

   Agar dapat memberikan masukan dan motivasi bagi Fakultas, dan juga dapat menjadi bahan referensi bagi bimbingan dan konseling yang ada di Fakultas.

2. Bagi Guru BK

   Supaya dapat melihat penggunaan Gadget pada Mahasiswanya,agar dapat merubah pandangan atau pola pikir yang buruk yang di timbulkan dari hal tersebut, sehingga dapat di wujudkan dalam bentuk pemberian layanan bimbingan pribadi dan sosial

3. Bagi Mahasiswa

   Diharapkan supaya bijak dalam menggunakan media gadget dengan secara positif dan cerdas

Daftar pustaka

Kunum, A.Rangkap L. 2014. *Artikel Artikel Pedidikan.* https://www.academia.edu/7313336/**ARTIKEL-ARTIKEL_PENDIDIKAN**.html. (3 April 2019).

Muhria, Lanlan, 2016. ***Faktor Yang Mempengaruhi Keberhasilan Proses Pembelajaran.*** https://www.lyceum.id/4-faktor-yang-dapat-mempengaruhi-keberhasilan-proses-pembelajaran/html. (4 April 2019)

Databoks. 2019. ***Pengguna Smartphone Di Indonesia Tahun 2016 -2019***. https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2016/08/08/pengguna-smartphone-di-indonesia-2016-2019.html. (6 April 2019)

Suarapembaruan. 2016. *Gadget Menurunkan Kualitas Interaksi Sosial.* https://sp.beritasatu.com/home/gadget-menurunkan-kualitas-interaksi-sosial/107538.html. (20 April 2019)

Manumpil Beauty, Yudi Ismanto, Franly Onibala. 2015. **HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN TINGKAT PRESTASI SISWA DI SMA NEGERI 9 MANADO**. ejoural Keperawatan (e-Kep) Volume 3. Nomor 2. April 2015

Litalia. 2018. ***Pengertian Gadget, Fungsi, Dan Contoh Macam Macam Gadget.*** https://www.jurnalponsel.com/pengertian-gadget/html. (30 April 2019)

Widiawati Dalam Taryono, 2018. ***Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak***, (Jakarta : Universitas Budi Luhur,2014)

Taryono. 2018. Fenomena Penggunaan Gadget Oleh Anak-anak Perspektif Hukum Islam Dan UU ITE

Aziz Ibnu Dalam Taryono, 2018. ***Situs Internet Untuk Anak-anak***, (Yogyakarta: Idea World Kidz, 2012)

Salbino Sherif Dalam Taryono, 2018. ***Buku pintar gadget android untuk pemula***, (Lembar langit Indonesia,2013),

Rizkyaditia. 2016. ***Jenis Jenis Gadget***. http://blickmedia.net/anda-tahu-gadget-berikut-jenis-jenis-dari-gadget/html. (30 April 2019)

Ikerenki. 2014. ***Manfaat Gadget Untuk Semua Kalangan.*** http://www.ikerenki.com/2013/11/manfaat-gadget-untuk-semua-kalangan.html. (30 April 2019)

Indra, Reza. 2015**,** ***Tanda Orang Yang Sudah Kecanduan Gadget.*** https://www.dumetschool.com/blog/5-Tanda-Kamu-Sudah-Kecanduan-Gadget.html. (30 April 2019)

Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D.* Bandung : Alfabeta.

Sudijono. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta*: PT Raja Grafindo Persada.