

**HUBUNGAN PENGGUNAAN GAWAI DENGAN
KONSENTRASI BELAJAR MAHASISWA
SEMESTER II KEPERAWATAN
UNIVERSITAS 'AISYIYAH
YOGYAKARTA**

NASKAH PUBLIKASI



**Disusun oleh:
EKA PUTRI SAVITRI
201410201079**

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS 'AISYIYAH
YOGYAKARTA
2018**

HALAMAN PERSETUJUAN

HUBUNGAN PENGGUNAAN GAWAI DENGAN KONSENTRASI BELAJAR MAHASISWA SEMESTER II KEPERAWATAN UNIVERSITAS 'AISYIYAH YOGYAKARTA

NASKAH PUBLIKASI

Disusun oleh:
EKA PUTRI SAVITRI
201410201079

Telah Disetujui Oleh Pembimbing

Pada tanggal:

31 Juli 2018



Pembimbing



Suryani, S.Kep.,Ns., M.Med.Ed.

HUBUNGAN PENGGUNAAN GAWAI DENGAN KONSENTRASI BELAJAR MAHASISWA SEMESTER II KEPERAWATAN UNIVERSITAS 'AISYIYAH YOGYAKARTA¹

Eka Putri Savitri², Suryani³

ABSTRAK

Latar Belakang: Pada zaman sekarang ini seseorang yang kecanduan gawai akan menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain gawai yang akan berpengaruh dalam gaya hidup mereka, perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat, di tandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi yang bisa berdampak positif maupun negatif dan salah satu pengguna gawai

Tujuan: Mengetahui hubungan penggunaan gawai dengan konsentrasi belajar mahasiswa semester II Keperawatan di Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta.

Metode: Jenis penelitian ini adalah *Deskriptif Corellation* yaitu penelitian yang dilakukan untuk mengetahui gambaran tentang sesuatu secara objektif dan mengetahui hubungan antara dua variabel dan rancangan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan waktu *Cross-Sectional*. Sampel terdiri 138 responden mahasiswa yang dipilih dengan menggunakan teknik *random sampling*. Pengambilan data dilakukan dengan pengisian kuesioner menggunakan kuesioner *online*. Pengambilan data menggunakan lembar kuesioner penggunaan gawai dan konsentrasi belajar pada mahasiswa. Teknik analisis data menggunakan *Kendall Tau*.

Hasil: Penggunaan gawai dengan konsentrasi belajar mahasiswa semester II keperawatan di Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta Hasil analisis *Kendall Tau* didapatkan nilai $p < 0,001$ ($p < 5\%$) dengan koefisien korelasi sebesar 0,811 menunjukkan keeratan hubungan kuat. Kategori konsentrasi belajar tinggi (68.2%) sedangkan penggunaan gawai rendah (51,8%).

Simpulan: Ada Hubungan penggunaan gawai dengan konsentrasi belajar mahasiswa semester II di Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta.

Saran: Penelitian ini diharapkan agar responden dapat memanfaatkan *gadget* dengan baik sebagai pendukung kegiatan dalam pembelajaran dan responden dapat mengurangi penggunaan gawai ketika sedang belajar sehingga mendapatkan hasil yang lebih baik.

Kata kunci : Konsentrasi Belajar, Penggunaan Gawai, Mahasiswa

Daftar pustaka : 16 buku, 12 jurnal, 1 artikel, 7 skripsi, 6 website

Jumlah Halaman : xi, 57 halaman, 7 tabel, 2 gambar, 16 lampiran

¹Judul skripsi

²Mahasiswa PSIK Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta

³Dosen PSIK Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta

RELATIONSHIP BETWEEN GAWAI USE AND STUDENT CONCENTRATION OF STUDENTS OF NURSING SEMESTER II UNIVERSITY 'AISYIYAH YOGYAKARTA¹

Eka Putri Savitri², Suryani³

ABSTRACT

Background: In this day and age, someone who is addicted to a device will spend most of his time playing games that will affect their lifestyle, the development of technology and information is progressing very rapidly, marked by advances in information and technology that can have a positive impact and negative and one of the users of the device.

Objective: To find out the relationship between the use of devices and the concentration of learning in the second semester of Nursing students at the University of 'Aisyiyah Yogyakarta.

Method: This type of research is Descriptive Corellation, which is research conducted to find out the description of something objectively and find out the relationship between the two variables and the design in this study using the Cross-sectional time approach. The sample consisted of 138 student respondents selected using random sampling technique. Data collection was carried out by filling out questionnaires using an online questionnaire. Data retrieval using questionnaires using devices and concentration of learning for students. Data analysis techniques using Kendall Tau.

Result: The use of devices with learning concentration of second semester nursing students at 'Aisyiyah University in Yogyakarta The results of Kendall Tau analysis showed that p value was 0.001 ($p < 5\%$) with a correlation coefficient of 0.811 indicating a very strong relationship. The category of learning concentration is high (68.2%) while the use of devices is low (51.8%).

Conclusion: There is a relationship between the use of the device and the learning concentration of second semester students at 'Aisyiyah University in Yogyakarta. Suggestion: For students to concentrate more on their education than and set aside more time for the use of the device. To be able to use the best time for their learning.

Suggestion: From this research, it is expected that respondents can use the gadget well as learning activity support. Moreover, respondents can handle the use of gadget, so they can get more benefit.

Keywords: Learning Concentration, Device Usage Gadget , Students

Bibliography: 16 books, 12 journals, 1 articles, 7 theses, 6 websites

Number of Pages: xi, 57 pages, 7 tables, 2 pictures, 16 attachments

¹Title thesis

²Nursing PSIK Faculty of Health Sciences 'Aisyiyah University Yogyakarta

³Dosen PSIK Faculty of Health Sciences 'Aisyiyah University Yogyakarta

PENDAHULUAN

Konsentrasi belajar merupakan modal utama bagi siswa dalam menerima materi serta menjadi indikator suksesnya pelaksanaan pembelajaran, secara teoritis jika konsentrasi siswa rendah, maka akan menimbulkan aktivitas yang berkualitas rendah pula serta dapat menimbulkan ketidakseriusan dalam belajar. Ketidakseriusan itulah yang memengaruhi daya pemahaman materi (Aviana & Hidayah, 2015).

Salah satu pemanfaatan IT dikalangan masyarakat sekarang ini adalah internet. Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat, di tandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi yang bisa berdampak positif maupun negatif. Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi (Ameliola & Nugraha, 2013).

Konten media dengan kecepatan tinggi berpengaruh dalam meningkatkan resiko kurangnya perhatian, sekaligus penurunan daya konsentrasi dan ingatan bagi pengguna gawai (Derry Iswidharmanjaya, 2014).

Meningkatnya penggunaan gawai atau alat-alat yang dapat dengan mudah terkoneksi dengan internet ini, mengalami peningkatan dari waktu ke waktu. Saat ini kurang lebih 45 juta menggunakan internet, dimana 9 juta diantaranya menggunakan ponsel untuk mengakses internet (Sanjaya & Wibhowo, 2011).

Di daerah Yogyakarta sendiri pemerintah telah mengeluarkan peraturan Wali Kota No. 53 tahun 2014 tentang penyelenggaraan jam belajar masyarakat untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif di lingkungan masyarakat.

Peraturan wali kota tentang jam belajar masyarakat tersebut pada dasarnya berisi aturan mengenai kesepakatan waktu belajar di masyarakat sehingga seluruh kegiatan yang dirasa mengganggu harus bisa dihentikan sementara waktu. Masyarakat akan menetapkan jam belajar di lingkungannya minimal dua jam per hari, antara pukul 18.00 WIB hingga 21.00 WIB. Tayangan televisi atau media lainnya harus dimatikan pada pelaksanaan jam belajar masyarakat. Tujuannya untuk terwujudnya anak sekolah yang fokus belajar, siswa bisa belajar di rumah masing-masing atau belajar di fasilitas belajar lain yang difasilitasi oleh masyarakat. Meskipun pemerintah menerbitkan peraturan wali kota, namun tidak akan ada sanksi bagi wilayah yang tidak melaksanakan gerakan tersebut secara optimal.

Berdasarkan studi pendahuluan pada semester II program studi ilmu keperawatan tahun ajaran 2017/2018 pada bulan oktober 2017 peneliti mewawancarai beberapa mahasiswa untuk meminta pendapat pada saat perkuliahan berlangsung apakah mahasiswa berkonsentrasi dalam perkuliahannya dan apakah ada faktor yang membuat mahasiswa tidak konsentrasi. Hasil wawancara didapatkan waktu paling lama mahasiswa dapat berkonsentrasi didalam kelas saat perkuliahan berlangsung hanya 45 menit saja, dan selebihnya mahasiswa tidak tertarik dengan perkuliahan karena dipicu dengan teman sebangku yang mengajak bergibah, kemudian makan cemilan dikelas dan adanya gawai yang mereka pakai untuk selfie, main permainan game online mobile legend, mengantuk dikelas karena bergadang, melihat media sosial instagram, dan bahkan

jika dosen tidak terlalu peduli dengan mahasiswanya ada yang mengaku sampai menggunakan gawainya untuk

video call dengan teman dan pacar, jam kuliah yang padat dari jam 06.30 bisa sampai 17.00.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian *non-eksperimen* yang bersifat *kuantitatif* dengan desain *korelasi*. Penelitian ini dilakukan untuk melihat hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat, rancangan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan waktu *cross-sectional* yaitu suatu penelitian suatu penelitian yang mana data menyangkut variabel bebas dan variabel terikat dikumpulkan dalam waktu bersamaan dengan menggunakan instrumen yang telah ditentukan (Dharma, 2013).

Penelitian ini menghubungkan antara penggunaan gawai dengan konsentrasi belajar mahasiswa di universitas aisyiyah Yogyakarta.

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester II yang sedang menempuh pendidikan serta aktif menggunakan gawai di Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta berjumlah 210 mahasiswa yang terdiri dari kelas A berjumlah 69 mahasiswa, kelas B berjumlah 70 mahasiswa, dan kelas C berjumlah 71 mahasiswa. Berdasarkan perhitungan diatas yang didapatkan jumlah sampel minimal adalah 138 dari 210 populasi. Jadi, dalam penelitian ini besar sampel yang akan digunakan adalah 138 mahasiswa/mahasiswi.

Alat pengukuran data yang dipakai ialah kuesioner untuk penggunaan gawai dan juga untuk konsentrasi belajar. Validitas kuesioner dapat

diketahui dengan menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment*. Apabila r hitung lebih besar dari r tabel, namun bila r hitung lebih kecil dari r tabel maka variabel tidak valid dengan tingkat kemaknaan 5%.

Kuesioner penggunaan gawai terdiri dari 22 item pernyataan, setelah dilakukan uji validitas didapatkan 20 item pernyataan yang valid dengan hasil r hitung yaitu (0,444)–(0,993) dan 2 item pernyataan yang tidak valid yaitu item pernyataan 18,19 dengan hasil r hitung yaitu (0,059)–(0,113).

Kuesioner konsentrasi belajar terdiri dari 28 item pernyataan, setelah dilakukan uji validitas didapatkan 26 item pernyataan yang valid dengan hasil r hitung yaitu (0,445–1,000) dan 2 item pernyataan yang tidak valid yaitu item pernyataan 11 dan 26 dengan hasil r hitung yaitu (0,064)–(0,211).

Uji statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Kendall-tau (t)*. *Kendall-Tau* digunakan untuk mencari hubungan dan menguji hipotesis antara dua variabel atau lebih jika skaladatanya ordinal dan ordinal. Kelebihan teknik *Kendall Tau* ini yaitu apabila digunakan untuk menganalisis sampel yang jumlahnya anggota lebih dari 10 dan dapat digunakan juga untuk mencari koefisien korelasi parsial (Sugiyono, 2012).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakter Responden

Tabel 4.1
Frekuensi Karakteristik Responden Mahasiswa
di Universitas 'Aisyiyah
Yogyakarta

No	Karakteristik	Frekuensi (f)	Persentase(%)
1	Umur		
	18-21	136	98,6
	22-25	2	1,7
	Total	138	100
2	Jenis Kelamin		
	Laki-laki	23	16,7
	Perempuan	115	83,3
	Total	138	100
3	Kelas		
	A	46	33,3
	B	46	33,3
	C	46	33,3
	Total	138	100

(Sumber: Data Primer 2018)

Berdasarkan penyajian tabel 4.1 dapat dilihat bahwa sebagian besar jenis kelamin pada penelitian ini yaitu perempuan sebanyak 115 responden (83,3%) dan sebagian kecil jenis kelamin responden laki-laki sebanyak 23 responden (16,7%). Pada umur dapat dilihat bahwa pada umur 18-21 tahun terdapat sebanyak 136 responden

(98,6%) sedangkan pada umur 22-25 tahun terdapat 2 responden (1,7%). Pembagian kelas dapat dilihat bahwa semua kelas terbagi sama rata yaitu kelas A sebanyak 46 responden (33,3%), kelas B yaitu sebanyak 46 responden (33,3%) kemudian kelas C yaitu 46 responden (33,3%).

Penggunaan Gawai

Tabel 4.2
Distribusi Frekuensi Penggunaan Gawai pada Mahasiswa Universitas
'Aisyiyah Yogyakarta

No	Penggunaan Gawai	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	Rendah	22	16,1
2	Sedang	44	32,1
3	Tinggi	72	51,8
	Jumlah	138	100

(Sumber: Data Primer 2018)

Berdasarkan tabel 4.2 diketahui bahwa sebagian besar mahasiswa semester II Keperawatan

di Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta menggunakan gawai dengan nilai

tinggi sebanyak 72 responden (51,8%).

Konsentrasi Belajar

Tabel 4.3
Distribusi Frekuensi Konsentrasi Belajar Mahasiswa di Universitas ‘Aisyiyah Yogyakarta

No	Konsentrasi belajar	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	Rendah	34	24,8
2	Sedang	67	48,9
3	Tinggi	37	43,3
	Jumlah	138	100

(Sumber : Data Primer 2018)

Berdasarkan tabel 4.3 diketahui bahwa konsentrasi mahasiswa di Universitas ‘Aisyiyah

Yogyakarta didapatkan konsentrasi sedang yaitu sebanyak 67 responden (48,9%).

Pengukuran Tabulating Silang Terhadap Hubungan Penggunaan Gawai Dengan Konsentrasi Mahasiswa

Tabel 4.4
Hasil Pengukuran Hubungan Penggunaan Gawai dengan Konsentrasi Belajar Mahasiswa di Universitas ‘Aisyiyah Yogyakarta

Konsentrasi Belajar	Konsentrasi belajar								P value	R hitung
	Tinggi		Sedang		Rendah		Total			
	F	%	F	%	F	%	F	%		
Tinggi	10	14,0	29	40,8	32	45,1	71	100	0,001	0,811
Sedang	2	4,5	32	70,5	11	25,0	44	100		
Rendah	15	68,2	7	31,8	0	0	22	100		
	36	26,3	68	48,9	34	24,8	138	100		

(Sumber: Data primer 2018)

Penggunaan gawai rendah mengalami konsentrasi belajar yang tinggi yaitu sebanyak 15 responden (68,2%). Dari responden penggunaan gawai sedang mengalami konsentrasi belajar rendah 11 responden (25,0%). Dari konsentrasi belajar sedang yaitu 32 responden (70,5%) mengalami penggunaan gawai sedang, kemudian dari konsentrasi belajar tinggi terdapat

10 responden (14,0%) penggunaan gawai tinggi, dari konsentrasi rendah terdapat 11 responden (25,0%) mengalami penggunaan gawai sedang, penggunaan gawai sedang terdapat 2 responden (4,5%) mengalami konsentrasi belajar tinggi, dari penggunaan gawai sedang terdapat 7 responden (31,8%) mengalami konsentrasi sedang.

Penggunaan Gawai

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa semester II Keperawatan di Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta menggunakan gawai dengan nilai tinggi sebanyak 72 responden (51,8%). Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan gawai di Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta tergolong tinggi yaitu disebabkan kebutuhan dari mahasiswa untuk menghubungi dosen maupun mencari materi pembelajaran bahkan menghubungi keluarga bagi anak rantau maupun bermain permainan saat sedang istirahat. Rata-rata umur mahasiswa didapatkan sebagian besar remaja berumur 18-21 tahun sebanyak 136 (98,6%). Sedangkan sebagian kecil berumur 22-25 tahun 2 orang (1,7%), remaja akhir dalam rentangan usia 17-18 tahun sampai 21-22 tahun. Penggunaan gawai (handphone, smartphone, laptop, tablet, note, mp3 dan lain-lain) tidak hanya berdampak positif saja yang bisa kita dapatkan melainkan ada pengaruh negatif yang tanpa kita sadari akan timbul dari penggunaan gawai (handphone, smartphone, TAB, NOTE dan lain-lain) (Lioni, Holillulloh, Nurmali, 2013).

Mahasiswa perempuan sebanyak 115 responden (83,3%) dan sebagian kecil jenis kelamin responden laki-laki sebanyak 23 responden (16,7%). Keterlibatan hubungan dalam masa sosial mereka menunjukkan bahwa remaja perempuan lebih cenderung menggunakan gawainya yaitu untuk keperluan berfoto dan lebih update tentang media sosial begitu sebaliknya

dengan remaja laki-laki yang lebih mengutamakan permainan di gawai, jaringan sosial menjadi sangat luas sehingga ingin melakukan hal yang baru. Kemudian juga telah berkembangnya media sosial sehingga lebih mudah untuk mendapatkan kawan didunia maya dari pada dunia nyata.

Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan gawai antara lain adalah faktor internal, faktor eksternal, faktor situasional dan faktor sosial. (Muhammad Farid, dkk 2014).

Interaksi sosial yang dilakukan lewat media (*gawai*) akan membentuk pola interaksi baru. Keberadaan *gawai* yang tidak dapat dilepaskan dari mahasiswa, membuat komunikasi tidak mempunyai batasan waktu. Kehadiran *gawai* ini membuat mahasiswa lebih asik dengan *gawainya* daripada orang didekatnya. Ketika sedang berjalan pun mahasiswa asik memainkan *gawainya* dan *gawai* juga membuat mahasiswa hanya menunduk dan menatap *gawai* mereka tanpa menghiraukan lingkungan sekitar. Komunikasi tanpa ada batasan waktu ini membuat *gawai* menjadi pola interaksi baru (Ameliola dan Nugraha, 2013).

Dengan meningkatnya penggunaan gawai atau alat-alat yang dapat dengan mudah terkoneksi dengan internet ini, mengalami peningkatan dari waktu ke waktu. Saat ini kurang lebih 45 juta menggunakan internet, dimana 9 juta diantaranya menggunakan ponsel untuk mengakses internet (Sanjaya dan Wibhowo, 2011).

Konsentrasi Belajar

Konsentrasi mahasiswa di Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta didapatkan konsentrasi sedang yaitu sebanyak 67 responden (48,9%). Faktor

yang mempengaruhinya yaitu lingkungan dapat mempengaruhi kemampuan dalam berkonsentrasi, kita akan dapat memaksimalkan

kemampuan konsentrasi. Faktor psikologi juga dapat mempengaruhi bagaimana sikap dan perilaku siswa dalam berkonsentrasi, misalnya karena adanya masalah dalam lingkungan sekitar dan keluarga, hal ini tentunya akan mempengaruhi psikologi siswa.

Konsentrasi besar pengaruhnya terhadap belajar seorang siswa. Jika seorang siswa mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi, tugas mahasiswa adalah berlatih untuk mengidentifikasi berbagai masalah yang perlu dipelajari lebih jauh dan paham dimana ia harus mencari sumber-sumber belajar yang berkaitan dengan masalah tadi, kemudian mampu menentukan prioritas dan merancang

Hubungan Penggunaan Gawai Dengan Konsentrasi Belajar

Penggunaan gawai rendah mengalami konsentrasi belajar yang tinggi yaitu sebanyak 15 responden (68,2%). Dari responden penggunaan gawai sedang mengalami konsentrasi belajar rendah 11 responden (25,0). Berdasarkan konsentrasi belajar sedang yaitu 32 responden (70,5%) mengalami penggunaan gawai sedang, hasil ini didukung juga oleh hasil penelitian temuan Darmawan (2010) berdasarkan hasil observasi dan studi dokumentasi ditemukan bahwa ada peningkatan prestasi belajar setelah adanya tindakan dalam pembelajaran yang menekankan pada kemampuan berpikir kritis siswa.

Kemudian dari konsentrasi belajar tinggi terdapat 10 responden (14,0) penggunaan gawai tinggi, dari konsentrasi rendah terdapat 11 responden (25,0%) mengalami penggunaan gawai sedang, penggunaan gawai sedang terdapat 2 responden (4,5%) mengalami konsentrasi belajar tinggi, dari penggunaan gawai sedang terdapat 7 responden (31,8%) mengalami konsentrasi sedang. Penelitian ini didukung oleh penelitian Susanti,

penelusuran sumber belajar (Nugroho, 2013).

Kampus adalah lembaga pendidikan yang digunakan sebagai tempat kegiatan belajar mengajar. Lingkungan pendidikan yang terbangun dalam sebuah bangunan sekolah dapat berperan dalam peningkatan mutu pembelajaran, dapat mengalami permasalahan dalam pemenuhan terjadi ketika jam pelajaran tengah berlangsung (Ria dan Fitria, 2013 dalam Derry 2014). Masih banyak aplikasi dalam smartphone yang sebenarnya bermanfaat dalam perkembangan selama pemanfaatan smartphone bukanlah untuk bermain permainan.

Hasyim & Nurmalisa (2017) Penelitian hasil belajar PPKn siswa kelas XI IIS SMA Negeri 1 Seputih Mataram yang termasuk dalam kategori kurang yaitu sebanyak 3 siswa atau 12%, hal ini dikarenakan siswa saat pembelajaran berlangsung hanya terpaku dan mengandalkan gawai, ketika ulangan atau ujian berlangsung mereka merasa kesulitan untuk menjawab karena tidak diperbolehkan membawa gawai. Selanjutnya, dalam kategori cukup yaitu sebanyak 6 orang atau 24%, hal ini berarti siswa sudah dapat memanfaatkan gawai nya untuk mningkatkan hasil belajarnya, walaupun belum dimanfaatkan dengan sepenuhnya.

Kategori baik sebanyak 16 siswa atau 64%, hal ini berarti siswa sudah memanfaatkan gawai dengan sepenuhnya untuk keperluan belajar, karena menurut mereka gawai bisa dibawa ke mana saja, yang artinya mereka dapat belajar melalui gawai kapanpun dan di manapun, sehingga pemanfaatan gawai dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian peningkatan prestasi belajar dapat lebih

optimal karena siswa tersebut merasa termotivasi untuk meningkatkan prestasi belajar yang telah diraih sebelumnya.

Penggunaan gawai dengan konsentrasi belajar mahasiswa semester II keperawatan di Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta Hasil analisis *Kendall Tau* didapatkan nilai $p < 0,001$ ($p < 5\%$) dengan koefisien korelasi sebesar 0,811 menunjukkan keeratan hubungan kuat. Kategori konsentrasi belajar tinggi (68,2%) sedangkan penggunaan gawai rendah (51,8%), dalam hal ini menurut hasil observasi dari yang dilakukan oleh

Anghraini (2013) menunjukkan bahwa sejak menggunakan gawai ketika di lingkungan sekitar remaja akan lebih susah untuk diajak berkomunikasi, tidak peduli dan kurang merespon pada saat orang tua mengajaknya berbicara. Gawai yang digunakan secara berlebihan dan tidak terkontrol juga akan menyebabkan dampak yang buruk dalam hal psikologi dan akan tidak dapat berpikir dalam pembelajaran jika diajak berkomunikasi dikarenakan hanya terus terfokus dengan gawai (Santoso, dkk. 2013).

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, dan Pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan gawai dengan konsentrasi belajar mahasiswa di Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta ada hubungan.

Penggunaan gawai dengan konsentrasi belajar mahasiswa semester II

keperawatan di Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta Hasil analisis *Kendall Tau* didapatkan nilai $p < 0,001$ ($p < 5\%$) dengan koefisien korelasi sebesar 0,811 menunjukkan keeratan hubungan sangat kuat. Kategori konsentrasi belajar tinggi (68,2%) sedangkan penggunaan gawai rendah (51,8%).

Saran

1. Bagi Mahasiswa

Bagi mahasiswa diharapkan dapat menggunakan waktu seefesien mungkin dan juga dapat mengurangi penggunaan gawai yang terlalu berlebihan dalam kegiatan belajar, dan lebih mengoptimalkan konsentrasi dalam diri masing-masing.

2. Bagi Pengajar

Diharapkan dapat memberikan pengajaran yang bervariasi dan tidak selalu monoton dalam gaya

pengajarannya sehingga mahasiswa dapat terfokus saat pengajaran berlangsung.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Diperlukan penelitian lebih lanjut dengan menggunakan jumlah sampel dan responden yang lebih besar kalau bisa seluruh FIKES tidak hanya dalam lingkup Keperawatan saja. Disarankan penelitian lebih lanjut dengan metode penelitian yang berbeda dengan metode penelitian pada penelitian ini.

Daftar Pustaka

Anggrahini, S.A. (2013). *Dinamika Komunikasi Keluarga Pengguna*

Gadget. Skripsi tidak Dipublikasikan oleh Universitas

- Islam Negeri Sunan Kalijaga, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Yogyakarta.
- Ameliola, S dan Nugraha, D.H. (2013). *Perkembangan Media Informasi Dan Teknologi Terhadap Anak Dalam Era Global*. Diakses dari <http://google.co.id/jurnal-interaksi-sosial.pdf> diakses tanggal 16 November 2017.
- Aviana, R., dan Hidayah, F.F. (2015). Pengaruh Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Terhadap Daya Pemahaman Materi pada Pembelajaran Kimia di SMA Negeri 2 Batang. *Jurnal Pendidikan Sains*. Universitas Muhammadiyah Semarang, Maret 2015. Diakses 22 Oktober 2017. <http://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JPKIMIA/article/view/1657>
- Derry, I. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*. Google Book.
- Dharma, K.K. 2013. *Metodologi Penelitian Keperawatan (Pedoman Melaksanakan dan Menerapkan Hasil penelitian)*. Trans Info Media : Jakarta.
- Darmawan. (2010). Penggunaan Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran IPS di MI Darrusaadah Pandeglang. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. <http://www.jurnal.upi.edu> diakses 3 Januari 2018.
- Nugroho, (2013). *Belajar Mengatasi Hambatan Belajar*. Surabaya: Prestasi Pustaka.
- Santoso, Lydya Elenovia Chandra, Brahman, Ryan Pratama Susanto. (2013). Perancangan Kampanye Sosial bagi Orang Tua tentang Bahaya Table. *Jurnal DKV Adi warna 1.2*.
- Susanti, A. D. Hasyim, Adelina, Nurmalisa, Yunisca. (2017). Pengaruh Pemanfaatan Gadget Dalam Aktivitas Belajar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKN. *Jurnal Pendidikan*. Mataram.
- Muhammad Farid, dkk. (2015). Religiusitas, Kontrol Diri Dan Kenakalan Remaja. *Jurnal Psikologi Indonesia Volume 3*.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Tara Lioni, Holillulloh, Yunisca, N. (2013). *Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Peserta Didik Terhadap Interaksi Sosial*. *Ejournal Pendidikan*. Bandar Lampung.