

## Dampak Penggunaan Android Terhadap Aktivitas Pembelajaran Pada Mahasiswa Manajemen Pendidikan Islam Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Hasana Fadillah<sup>1</sup>, Maya Masita<sup>2</sup>, Sri Rahayu Ningsih<sup>3</sup>, Alfieridho<sup>4</sup>, Ahmadi Hamsa Ramadhan<sup>5</sup>, Muhammad Al-Fatih<sup>6</sup>, Arina Deggan Munthe<sup>7</sup>, Sri Mulyani<sup>8</sup>, Ayyu Purnama<sup>9</sup>, Maulana Yontino<sup>10</sup>, Maulida Tri Puspita<sup>11</sup>, Luthfia Farhana<sup>12</sup>, Muhammad Kurniawan Lubis<sup>13</sup>, Nurul Bayani<sup>14</sup>, Nurul Zahara Bancin<sup>15</sup>, Renilda Putri Salam<sup>16</sup>, Afrida Yanti<sup>17</sup>, Zoe Zarka Syafiq<sup>18</sup>, Dimas Andika Saputra<sup>19</sup>

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

[hasanahfadhillah06@gmail.com](mailto:hasanahfadhillah06@gmail.com), [mayamasita03@gmail.com](mailto:mayamasita03@gmail.com),  
[sriahayuningasih.irc22@gmail.com](mailto:sriahayuningasih.irc22@gmail.com), [alfieridho462@gmail.com](mailto:alfieridho462@gmail.com),  
[Ahmadihamsa38653@gmail.com](mailto:Ahmadihamsa38653@gmail.com), [alfatihm840@gmail.com](mailto:alfatihm840@gmail.com), [munthearin@gmail.com](mailto:munthearin@gmail.com),  
[smuliyani30@gmail.com](mailto:smuliyani30@gmail.com), [ayyupurnama@gmail.com](mailto:ayyupurnama@gmail.com), [maulanayontino9@gmail.com](mailto:maulanayontino9@gmail.com),  
[maulidatripuspita@gmail.com](mailto:maulidatripuspita@gmail.com), [luthfialubis@gmail.com](mailto:luthfialubis@gmail.com) [kurniawanlubies71@gmail.com](mailto:kurniawanlubies71@gmail.com),  
[bayaninurul102@gmail.com](mailto:bayaninurul102@gmail.com), [Zaharanurul42@gmail.com](mailto:Zaharanurul42@gmail.com), [renildaputri863@gmail.com](mailto:renildaputri863@gmail.com),  
[yantiafrida917@gmail.com](mailto:yantiafrida917@gmail.com), [zoezarka19@gmail.com](mailto:zoezarka19@gmail.com), [dimasandikashaputra@gmail.com](mailto:dimasandikashaputra@gmail.com)

**Abstract.** *Developments in the field of information and communication technology have produced various products. One of the results of this development is Android-based smartphones. The development of smartphones themselves has been used in the field of education, smartphones are used as learning media. This learning media is usually available in the form of an application that can be downloaded on the Play Store or Google Play. However, can this application produce learning media that is fun, effective and not boring or can this application overcome learning difficulties? This research, which aims to determine the effect of Android application-based learning media on students' interest in learning, will use quantitative research methods with analytical methods using simple linear regression analysis. Based on the results of data analysis and discussions carried out by researchers, it can be concluded that there is a large influence of Android application-based learning media on the interest in independent learning of Islamic Religious Education students at the Islamic University of Indonesia. This is proven by the results of a simple linear regression analysis test carried out, the test results show that the price or value of Android application-based media has a big influence on students' interest in independent learning. The influence of learning media proves that media is one of the factors that influences interest in learning. This research aims to find out the benefits of smartphones as a learning medium for Islamic education management and what applications can be used in learning media. This research is a type of qualitative descriptive research conducted by interviews. Data analysis used is in the form of data collection and data presentation.*

**Keywords:** *Impact of Android users, learning activities*

**Abstrak.** Perkembangan bidang teknologi informasi dan komunikasi telah menghasilkan berbagai produk. Salah satunya hasil perkembangan tersebut yaitu smartphone berbasis android, perkembangan smartphone sendiri telah dimanfaatkan dalam bidang pendidikan, smartphone digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran tersebut biasanya tersedia dalam bentuk aplikasi yang dapat didownload di Play Store atau Google Play. Namun mampukah aplikasi tersebut menghasilkan media pembelajaran yang mengasikan, efektif dan tidak membosankan atau mampukan aplikasi tersebut mengatasi kesulitan belajar. Penelitian yang bertujuan untuk mengetahui mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi android terhadap minat belajar mahasiswa ini akan menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan metode analisis menggunakan analisis regresi linier sederhana. Berdasarkan dari hasil analisis data dan pembahasan yang dilakukan peneliti, maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang besar dari media belajar berbasis aplikasi android terhadap minat belajar mandiri mahasiswa Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia. Hal ini dibuktikan dari hasil uji analisis regresi linier sederhana yang dilakukan, dari hasil uji tersebut menunjukkan bahwa harga atau nilai media berbasis aplikasi android memiliki pengaruh yang besar terhadap minat belajar mandiri mahasiswa. Pengaruh dari media belajar tersebut membuktikan bahwa ada media adalah salah satu faktor yang mempengaruhi minat belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana manfaat smartphone sebagai media pembelajaran manajemen pendidikan islam serta aplikasi apasajakah yang dapat

digunakan dalam media pembelajaran. Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif yang dilakukan dengan wawancara. Analisis data yang digunakan berupa pengumpulan data dan penyajian data.

**Kata kunci :** Dampak pengguna android, Aktivitas pembelajaran

## **PENDAHULUAN**

Pertumbuhan pesat teknologi informasi, khususnya perkembangan perangkat mobile seperti smartphone dan tablet, telah mengubah pola perilaku belajar, mengajar, dan interaksi di kalangan mahasiswa. Kini, perangkat Android telah menjadi satu di antara perangkat mobile yang sangat populer, dengan tingkat penetrasi yang semakin meluas di seluruh dunia. Kehadirannya telah mengubah paradigma tradisional pembelajaran, memungkinkan akses lebih cepat dan mudah terhadap informasi dan materi akademik.

Meskipun peningkatan ini membawa manfaat signifikan, namun dampaknya terhadap aktivitas pembelajaran mahasiswa masih memerlukan eksplorasi lebih lanjut. Penggunaan perangkat Android oleh mahasiswa memiliki potensi untuk membawa perubahan mendalam dalam pola belajar dan mempengaruhi kualitas pembelajaran. Ketersediaan aplikasi edukatif, akses cepat ke referensi online, kemampuan untuk berkolaborasi secara digital, dan fleksibilitas belajar di mana saja dan kapan saja adalah beberapa keuntungan yang ditawarkan oleh teknologi ini.

Namun, seiring dengan manfaat ini, ada juga risiko adanya gangguan dan penyalahgunaan teknologi yang dapat menghambat efektivitas belajar. Dalam konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki dan menganalisis secara mendalam dampak penggunaan perangkat Android terhadap aktivitas pembelajaran mahasiswa. Fokus penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi bagaimana penggunaan Android mempengaruhi pola belajar, produktivitas, dan interaksi sosial mahasiswa. Selain itu, penelitian ini juga mencoba menggali persepsi mahasiswa terhadap dampak positif dan negatif yang mungkin timbul akibat penggunaan intensif perangkat Android dalam konteks pendidikan.

Analisis mendalam tentang dampak penggunaan Android pada aktivitas pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih baik bagi lembaga pendidikan, dosen, dan mahasiswa untuk memahami cara mengoptimalkan pemanfaatan teknologi ini dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan dasar bagi pengembangan kebijakan dan pedoman bagi mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi mobile dengan bijak dan produktif. Dalam bab selanjutnya, penelitian ini akan membahas landasan teoritis, tinjauan literatur, serta metodologi

penelitian yang digunakan untuk mendalami dampak penggunaan Android terhadap aktivitas pembelajaran pada mahasiswa.

## **LANDASAN TEORI**

Pengaruh penggunaan android terhadap aktivitas pembelajaran pada mahasiswa pada era digital ini, teknologi telah memainkan peran penting dalam kehidupan sehari - hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu perangkat teknologi yang sangat umum digunakan adalah smartphone dengan sistem operasi Android. Android telah membawa kemudahan akses informasi, komunikasi, dan pendidikan ke ujung jari penggunaannya. Namun, penggunaan Android juga membawa dampak yang signifikan terhadap aktivitas pembelajaran mahasiswa.

Perkembangan teknologi sekarang ini sangat pesat. Di era yang serba modern ini, teknologi semakin hari semakin berkembang dan menjadikan teknologi sebagai salah satu bagian penting bagi kehidupan manusia. Kemajuan teknologi tersebut menimbulkan perubahan yang begitu banyak dalam aspek kehidupan manusia, salah satu aspek tersebut adalah komunikasi. Komunikasi yang dulunya memerlukan waktu yang lama dalam penyampaian, kini dengan teknologi segalanya menjadi sangat dekat dan tanpa jarak.

Dalam pendidikan sering diketahui bahwa siswa mempunyai pola belajar yang berbeda antara satu dengan yang lainnya. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari dua segi, yakni sebelum mengenal smart phone dan setelah mengenal smart phone. Pola belajar murid sebelum mengenal smart phone waktu belajarnya terbatas contoh siswa hanya dapat menerima materi pelajaran saat diruang kelas, dalam proses pembelajaran siswa harus membaca buku dalam perpustakaan untuk menambah ilmu pengetahuan yang tidak diberikan oleh guru tetapi setelah mengenal teknologi smart phone murid dengan mudah mencari materi pelajaran dan menambah ilmu pengetahuannya sendiri dengan menggunakan aplikasi yang ada dalam smart phone dimanapun dan kapan saja.<sup>1</sup>

Pertama-tama, penggunaan Android dapat membantu memfasilitasi akses ke sumber belajar secara instan dan mudah. Mahasiswa dapat mengunduh buku elektronik, jurnal ilmiah, dan aplikasi pembelajaran di Android mereka. Hal ini memungkinkan akses cepat dan fleksibel ke materi-materi pembelajaran tanpa harus terbatas pada lokasi atau waktu tertentu. Dengan begitu, Android memudahkan mahasiswa untuk memperluas pengetahuan mereka dan meningkatkan keterampilan akademik.

Namun, dampak positif tersebut juga disertai dengan potensi dampak negatif. Ketersediaan informasi yang melimpah di Android dapat mengganggu fokus dan konsentrasi mahasiswa dalam belajar. Seringkali, mahasiswa tergoda untuk bermain game, menggunakan media sosial, atau melakukan kegiatan non-pembelajaran lainnya saat seharusnya mereka fokus pada materi belajar. Hal ini dapat mengurangi efektivitas waktu yang seharusnya digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

Tidak hanya itu, penggunaan Android juga dapat mempengaruhi interaksi sosial mahasiswa. Meskipun Android memfasilitasi komunikasi dengan sesama mahasiswa dan dosen, terlalu banyak menggunakan smartphone dapat mengurangi interaksi sosial yang lebih mendalam. Mahasiswa mungkin cenderung lebih banyak berinteraksi dengan layar ponsel daripada berkomunikasi langsung dengan rekan-rekan mereka. Ini dapat berdampak negatif pada kemampuan mereka untuk berkolaborasi dan membangun hubungan interpersonal yang kuat.

Selain itu, aplikasi pembelajaran di Android bisa membawa dampak positif pada efektivitas belajar mahasiswa. Berbagai aplikasi yang dirancang khusus untuk membantu proses belajar-mengajar, seperti aplikasi kuis, pencatatan, dan tutorial, dapat meningkatkan pemahaman dan penerapan materi pelajaran. Mahasiswa dapat menggunakannya sebagai alat bantu untuk memperdalam pemahaman mereka terhadap materi tertentu. Namun, penggunaan aplikasi juga perlu diawasi dengan bijak. Mahasiswa perlu memilih aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran mereka dan mampu memfilter informasi yang tepat dan berkualitas.

Terlalu banyak aplikasi yang tidak terkait dengan pembelajaran dapat mengalihkan perhatian mahasiswa dan mengurangi efisiensi waktu belajar. Secara keseluruhan, penggunaan Android memiliki dampak yang signifikan terhadap aktivitas pembelajaran mahasiswa. Dengan memahami dan mengelola penggunaan Android dengan bijak, mahasiswa dapat memaksimalkan manfaat teknologi ini dalam mendukung proses pembelajaran mereka tanpa mengorbankan fokus, konsentrasi, dan interaksi sosial yang penting dalam mencapai kesuksesan akademik.<sup>2</sup>

Sebagai pengguna internet, orang dewasa dan anak-anak mudah dipengaruhi media digital. Anak-anak ternyata memiliki pandangan yang sangat positif tentang memiliki handphone. Ketergantungan anak-anak yang tampaknya semakin meningkat pada ponsel mereka juga dipengaruhi oleh sejauh mana ponsel itu digunakan untuk membuat tautan komunikasi selalu aktif dengan teman-teman mereka. Pengenalan handphone inovatif seperti android, smartphone dan iPhone, kita dapat megakui bahwa aktivitas bermedia dapat

mendorong cara berperilaku dan dapat memberikan pengaruh positif dan juga negatif.

Sebagai makhluk sosial, manusia umumnya perlu berhubungan dengan orang lain. Manusia perlu mengetahui lingkungan mereka, bahkan perlu menyadari apa yang terjadi di dalam diri mereka. Keingintahuan ini mendorong setiap individu untuk berkomunikasi. Jelas keuntungan terbesar dari handphone adalah sebagai perangkat khusus untuk tetap berhubungan dengan sahabat atau keluarga, yang cocok dengankemampuan dasarnya, dan terlepas dari kemampuan tersebut, handphone dapat berfungsi untuk memperluas informasi mengenai perkembangan teknologi dan untuk meningkatkan jaringan.

Bagi para pelajar, handphone menjadi perangkat elektronik yang bermanfaat jika digunakan untuk proses pembelajaran. Proses belajar adalah kegiatan yang melibatkan aspek psikologi pendidikan yang ditujukan untuk tercapainya tujuan pembelajaran, yaitu perubahan perilaku. Dalam proses belajar, biasanya melalui fase-fase tertentu seperti fase motivasi, fase konsentrasi, fase mengolah dan sebagainya. Karena betapa besarnya pengaruh aktivitas siswa terhadap kegiatan belajarnya demi meraih tujuan belajar yang diharapkan, dalam belajar tersebut siswa mengalami aktivitas belajar yang berkaitan erat dengan kegiatan yang mengarah pada proses belajar.

Karena belajar merupakan salah satu proses untuk mencapai suatu tujuan. Di setiap proses pembelajaran, baik di sekolah ataupun di rumah haruslah membutuhkan konsentrasi yang tinggi untuk mencapai hasil belajar yang baik dan maksimal. Selain itu, langkah yang dapat dilakukan dalam penggunaan handphone adalah dengan membatasi dan mengatur waktu anak dalam melakukan aktivitas bermain handphone yang membuat waktu bermain anak terbuang, sebaiknya hanya digunakan untuk hal positif saja dan mengurangi hal-hal negatif seperti bermain game sepanjang waktu.

Perkembangan teknologi komunikasi ponsel yang makin canggih ini juga diikuti dengan makin mudahnya seseorang mengakses informasi, baik berita, hiburan, media sosial dan lainnya. Hal ini tidak terlepas dari mudahnya mengakses Internet melalui ponsel cerdas atau smartphone. Dalam melakukan aktivitas komunikasi melalui Internet, seseorang memanfaatkan jaringan yang saling terhubung antara satu perangkat dengan perangkat lainnya.<sup>3</sup>

Salah satu faktor yang mempengaruhi penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar adalah lingkungan. Kihajar dewantara membedakan lingkungan kedalam tiga bagian, yakni lingkungan keluarga, lingkungan sekolah/kampus, dan lingkungan

pemuda. Konsep dari kata lingkungan mengacu kepada apa yang ada disekitar manusia. Hal tersebut tidak hanya meliputi lingkungan sosial melainkan juga lingkungan fisik yang berupa fasilitas. Dari segi sosial, lingkungan keluarga merupakan tempat pertama penanaman nilai-nilai dan perilaku dalam diri seseorang.

Bagaimana perilaku keluarga dalam menggunakan smartphone secara tidak langsung akan berpengaruh terhadap penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar. Contohnya keluarga yang terbiasa menggunakan smartphone untuk hal positif atau aktivitas belajar akan mempengaruhi anggota keluarga lain untuk melakukan hal serupa. Begitupun sebaliknya, keluarga yang suka menggunakan smartphone untuk bermain game, atau online shop secara tidak langsung akan berpengaruh kepada yang lainnya. Dari segi fisik lingkungan meliputi fasilitas dan benda-benda yang ada di sekitar manusia.

Dalam konteks ini meliputi fasilitas internet, smartphone, pulsa, jaringan dan sebagainya. Seseorang yang tinggal di lingkungan yang memiliki fasilitas internet yang handal akan membuat orang tersebut lebih intens dalam menggunakan internet. Hal tersebut menunjukkan bahwa faktor lingkungan akan mempengaruhi penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar mahasiswa. Faktor lain yang mempengaruhi penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar adalah perilaku akses pengguna. Membagi perilaku akses meliputi kognitif, afektif dan konatif. Dimensi kognitif mencakup pengetahuan dan wawasan pengguna terhadap smartphone dan internet.

Afektif meliputi kenyamanan dan sikap pengguna ketika menggunakan internet. Dan konatif adalah keterampilan dalam menggunakan smartphone. Pengetahuan, kenyamanan dan keterampilan menggunakan internet akan menentukan seberapa tinggi penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar mahasiswa. Perilaku akses internet pengguna ini menentukan bagaimana dia bertindak menggunakan internet untuk kepentingan belajarnya. Minat baca juga merupakan faktor penting yang mempengaruhi penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar. Minat dipahami dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar peserta didik.

Minat baca pada dasarnya merupakan salah satu aspek pendorong dalam diri seseorang dalam mewujudkan keinginan atau kebutuhan belajar seseorang, khususnya belajar dengan menggunakan smartphone. Smartphone yang memiliki fitur yang beragam mulai dari game sampai edukasi, bahkan jejaring sangat penting untuk memastikan bahwa mahasiswa memiliki minat baca yang tinggi sehingga smartphone tersebut digunakan untuk belajar.<sup>4</sup>

## **METODE PENELITIAN**

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif untuk mencari pemahaman mendalam tentang penggunaan smartphone di kalangan Mahasiswa. Penelitian ini memakai metode kualitatif dengan desain studi wawancara untuk mengeksplorasi perspektif partisipan penelitian pada topik yang diteliti. Metode wawancara kualitatif adalah metode yang berharga untuk mengidentifikasi, lebih memahami, dan menyandingkan perspektif orang, dengan cara ini, penelitian kualitatif dapat meningkatkan pemahaman tentang topik yang diteliti yaitu dampak penggunaan handphone terhadap aktivitas belajar.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Penggunaan Android Mempengaruhi Fokus Dan Konsentrasi Mahasiswa Dalam Melakukan Aktivitas Pembelajaran**

Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat melalui wawancara Mahasiswa MPI yang telah dikumpulkan bahwa penggunaan Android ini sangat mempengaruhi fokus dan konsentrasi mahasiswa dalam melakukan aktivitas pembelajaran contohnya ketika dosen itu menjelaskan tentang lebih detail apa yang dimaksudkan dalam materi pada hari itu, mahasiswa malah lebih fokus terhadap handphone-nya daripada mendengarkan, hal ini justru malah akan menimbulkan efek negatif yang nanti ke depannya mahasiswa itu tidak mengetahui apa yang disampaikan oleh dosennya pada hari itu. Kemudian efek lain daripada Android ini terhadap fokus mahasiswa ini adalah ketika temannya berinteraksi dengan dia, dia juga terlalu fokus terhadap handphone-nya jadi juga tidak terlalu paham apa yang disampaikan oleh si temannya itu tadi dan juga dengan adanya android ini kebanyakan mahasiswa lebih aktif berinteraksi di dalam handphone daripada berinteraksi di dunia nyata.

### **Penggunaan Android Berdampak Positif Atau Negatif Terhadap Efisiensi Waktu Belajar Mahasiswa**

---

Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat melalui wawancara Mahasiswa MPI yang telah dikumpulkan bahwa penggunaan Android ini ada dua dampak yaitu dampak positif dan dampak negatif terhadap efisiensi waktu belajar mahasiswa contoh dari positif yaitu mahasiswa lebih mudah dalam mengakses informasi yang telah diberikan oleh dosen ataupun teman mahasiswanya mengenai jadwal perkuliahan pada hari itu nah jadi

mereka bisa mengkondisikan jadwal kuliah mereka dengan aktivitas mereka sehari-hari contoh mereka sedang melakukan PPL kemudian dosen itu meminta untuk masuk kelas di jam yang bertabrakan dengan PPL kemudian mereka bisa mengatur rencana atau mengatur strategi jadwal masuk bisa diganti dengan online melalui Android tersebut. Sedangkan pada efek negatifnya yaitu mahasiswa ini jadi lebih lambat untuk tepat waktu hadir pada jam perkuliahan yang telah ditentukan oleh pihak kampus, jadi ini juga yang menyebabkan tidak termanaje waktu belajar yang telah ditetapkan karena mereka lebih fokus terhadap handphone mereka sehingga lupa akan jam masuk kuliah.

### **Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Di Android Mempengaruhi Efektivitas Dan Efisiensi Belajar Mahasiswa**

Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat melalui wawancara Mahasiswa MPI yang telah dikumpulkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran di Android ini sangat mempengaruhi ke efektivitasan karena telah tersedia aplikasi-aplikasi yang telah disediakan oleh layanan Android. Aplikasi pembelajaran yang baik dapat menyediakan materi pembelajaran yang interaktif dan menarik, memudahkan akses ke sumber daya pendidikan, serta memberikan evaluasi dan umpan balik yang cepat. Hal ini dapat membantu mahasiswa dalam memahami dan menguasai materi dengan lebih efektif. Namun, efektivitas dan efisiensi belajar juga tergantung pada bagaimana mahasiswa memanfaatkan aplikasi tersebut dan sejauh mana mereka mampu mengatur waktu dan fokus dalam penggunaannya. Namun terkadang penggunaan aplikasi pembelajaran di Android memberikan efek malas kepada mahasiswa contoh mereka melakukan diskusi presentasi kemudian ada sesi tanya jawab dan mereka menggunakan penyedia layanan Google untuk menjawab pertanyaan dari audience nah ini menyebabkan mahasiswa lebih malas dalam mengakses informasi ataupun jawaban yang telah diajukan oleh audience, dengan kata lain ini akan semakin membuat mahasiswa ini bodoh dan tidak dapat menerima ilmu ataupun mendapatkan ilmu sama sekali mereka hanya mengandalkan layanan Google untuk sumber jawaban mereka, apalagi sekarang ini adanya aplikasi chat gpt yang semakin mudah mahasiswa mengaksesnya jadi mahasiswa lebih mengandalkan chat gpt ini.

### **Dampak Penggunaan Android Terhadap Perilaku Mahasiswa Dalam Mencari Dan Menggunakan Sumber Informasi Untuk Pembelajaran**

Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat melalui wawancara Mahasiswa MPI yang telah dikumpulkan bahwa dampaknya yaitu Mahasiswa itu menjadi malas dan bodoh.

Malasnya itu mereka malas mencari informasi ataupun jawaban dari pertanyaan yang telah dilontarkan kepada mereka dengan pengetahuan mereka sendiri sebagai mahasiswa dan hanya mengandalkan Google saja inilah yang membuat mahasiswa itu tidak dapat menyimpulkan ataupun tidak dapat memahami apa isi dari makalah yang telah mereka presentasikan. Kemudian bodohnya itu mereka tidak akan mendapatkan apa-apa dari pada makalah yang mereka sajikan sendiri begitu juga dengan teman-teman sekelasnya yang mendengarkan presentasi tersebut mereka hanya mendapatkan jawaban dari Google ataupun internet tanpa mereka bisa menyimpulkan atau menguasai materi pada hari itu.

### **Penggunaan Android Mempengaruhi Interaksi Sosial Dalam Kolaborasi Mahasiswa Dalam Konteks Pembelajaran**

Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat melalui wawancara Mahasiswa MPI yang telah dikumpulkan bahwa penggunaan Android dapat memengaruhi interaksi sosial dan kolaborasi mahasiswa dalam konteks pembelajaran. Di satu sisi, Android dapat memudahkan mahasiswa untuk berinteraksi dan berkolaborasi dengan sesama mahasiswa melalui platform komunikasi, diskusi online, atau proyek bersama. Namun, terkadang mahasiswa menggunakan Android berlebihan atau tidak terkendali, jadi hal ini dapat mengurangi interaksi sosial langsung dan kolaborasi dalam konteks pembelajaran tatap muka maupun online. Disini sangat Penting bagi mahasiswa untuk menemukan keseimbangan yang tepat antara penggunaan teknologi dan interaksi sosial dalam proses pembelajaran.

Selain itu juga penggunaan android ini sangat berpengaruh besar terhadap interaksi sosial karena dengan adanya Android sisi positif bagi mahasiswa itu mereka akan lebih gampang membahas tugas atau hal lainnya dalam proses berinteraksi social melalui Android tersebut selain itu mereka juga bisa berkenalan melalui WhatsApp melalui Instagram melalui Twitter ataupun melalui sosmed yang lainnya jadi dalam hal ini Android sangat berpengaruh besar terhadap interaksi sosial dan kolaborasi mahasiswa dalam konteks pembelajaran.

### **KESIMPULAN**

Dampak penggunaan android terhadap aktivitas pembelajaran pada mahasiswa MPI sangat mempengaruhi terutama dalam hal kefokus dan konsentrasi mahasiswa dalam melakukan aktivitas pembelajaran. Penggunaa Android ini juga memiliki dampak positif dan dampak negatif terhadap efisiensi waktu belajar mahasiswa contoh dampak positifnya yaitu mahasiswa lebih mudah dalam mengakses informasi yang telah diberikan oleh

dosen ataupun teman, sedangkan pada efek negatifnya yaitu mahasiswa ini jadi lebih lamban untuk tepat waktu hadir ke kampus hal ini juga yang menyebabkan tidak termanaje waktu belajar yang telah ditetapkan.

Dengan adanya aplikasi-aplikasi yang telah disediakan oleh layanan Android, aplikasi pembelajaran yang baik menyediakan materi pembelajaran yang interaktif dan menarik, memudahkan akses ke sumber daya pendidikan, serta memberikan evaluasi dan umpan balik yang cepat. Hal ini dapat membantu mahasiswa dalam memahami dan menguasai materi dengan lebih efektif. Namun terkadang penggunaan aplikasi pembelajaran di Android memberikan efek malas kepada mahasiswa.

Penggunaan android terhadap perilaku mahasiswa dalam mencari dan menggunakan sumber informasi untuk pembelajaran saat ini membuat mahasiswa terutama mahasiswa MPI sendiri itu menjadi malas terutama dalam hal pembuatan makalah dan sesi tanya jawab ketika persentasi, terkadang mahasiswa itu asal mengambil sumber-sumber yang tidak benar.

Penggunaan Android juga memudahkan mahasiswa untuk berinteraksi dan berkolaborasi dengan sesama mahasiswa melalui platform komunikasi, diskusi online, atau proyek bersama. Namun, terkadang mahasiswa menggunakan Android berlebihan atau tidak terkendali, jadi hal ini dapat mengurangi interaksi sosial langsung dan kolaborasi dalam konteks pembelajaran tatap muka maupun online.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Aprilia, Eka Nadia, and Arrini Shabrina Anshor, 'Pengaruh Penggunaan Handphone Berbasis Android Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Di SD Negeri 107826 Pematang Sijonam', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 03.02 (2021), 07–19 <<https://jurnal.lp2m.umnaw.ac.id/index.php/JPPT/article/view/1035>>
- Astuti, Dian, 'Dampak Penggunaan Smart Phone Android Terhadap Aktivitas Belajar Siswa SMP Di Desa Talapiti', *Edusociata : Jurnal Pendidikan Sosiologi* , 5.2 (2022), 54–60
- Nasution, 'Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan MKJP Dienam Wilayah Indonesia', *Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 7.3 (2018), 267–82
- Nuraliyah, Erni, Ahmad Fadilah, Elis Handayaningsih, Ernawati Ernawati, and Santi Librayanti Oktadriani, 'Penggunaan Handphone Dan Dampaknya Bagi Aktivitas Belajar', *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8.4 (2022), 1585 <<https://doi.org/10.32884/ideas.v8i4.961>>