
Effort Dan Influence Penggunaan Laptop Bagi Mahasiswa Universitas Ibrahimy

Abd. Ghofur^{*}, Abdus Samad

Teknologi Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Ibrahimy, Situbondo, Indonesia.

Info Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima : **8-Juni-2026**

Direvisi : **19-Juni-2026**

Disetujui : **30-Juli-2026**

Kata Kunci:

Effort,
Influence,
Mahasiswa Universitas Ibrahimy,
Slovin,
Product Moment.

ABSTRAK

Effort dan Influence Penggunaan Laptop Bagi Mahasiswa Universitas Ibrahimy ini adalah bentuk usaha untuk mengukur seberapa besar kebutuhan dan pengaruh efektivitas belajar mahasiswa Universitas Ibrahimy dalam penggunaan laptop. Aturan yang melarang penggunaan komputer atau laptop bagi mahasiswa akan menimbulkan berbagai masalah yang menghambat efektivitas pembelajaran, pengembangan keterampilan, dan kesiapan mereka untuk dunia kerja. Komputer atau laptop adalah media yang sangat penting dalam mendukung proses belajar, kolaborasi, akses ke materi dan sumber daya, serta pengembangan keterampilan praktis yang relevan dengan kebutuhan pada industri. Oleh karena itu, penggunaan laptop penting untuk mempertimbangkan dampak negatif larangan ini, terutama dalam konteks pendidikan di era digital. Penelitian ini menggunakan metode Slovin untuk menentukan populasi dan sampel. Metode product moment yang digunakan untuk analisis korelasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian kecil mahasiswa Universitas Ibrahimy menggunakan literasi digital dan sebagian besar tertarik menggunakan media pembelajaran menggunakan komputer. Dari analisis yang dilakukan maka menolak H0 dan menerima H1 yaitu, ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan laptop terhadap efektivitas belajar mahasiswa Universitas Ibrahimy.

Keywords:

Effort,
Influence,
Student of Ibrahimy University,
Slovin,
Product Moment.

ABSTRACT

This Syudy, titled "Effort and Influence of Laptop Use for Ibrahimy University Students," aims to assess the extent to which laptop use impacts Ibrahimy University students' learning effectiveness. Regulations prohibiting the use of computers or laptops for students will create various problems that hinder effective learning, skills development, and readiness for the workforce. Computers or laptops are crucial media for supporting learning processes, collaboration, access to materials and resources, and the development of practical skills relevant to industry needs. Therefore, it is important to consider the negative impacts of this ban on laptop use, especially in the context of education in the digital age. The Slovin method was used in this study to determine the population and sample. The product-moment method was used for correlation analysis. The analysis shows that a small percentage of Ibrahimy University students use digital literacy, and the majority are interested in using computer-based learning media. The analysis rejects H0 and accepts H1, namely, there is a significant influence between laptop use and the learning effectiveness of Ibrahimy University students.

Penulis Korespondensi:

Abd. Ghofur,
Program Studi Teknologi Informasi,
Universitas Ibrahimy
Email: apunkbwi@gmail

1. PENDAHULUAN

Teknologi merupakan penerapan pengetahuan ilmiah untuk menyelesaikan tugas atau kegiatan tertentu dengan lebih efektif. Teknologi dapat berupa alat, mesin, perangkat digital atau sistem yang membantu pekerjaan manusia.

Memahami betapa pentingnya teknologi dalam proses pembelajaran, terutama di era digital saat ini. Penggunaan laptop bagi mahasiswa memiliki berbagai manfaat yang dapat menunjang efektivitas pembelajaran, keterampilan digital, dan kesiapan mereka menghadapi dunia kerja.

Universitas Ibrahimy memiliki mahasiswa yang bertempat tinggal di lingkungan Pondok Pesantren Salafiyah Syafi'iyah Sukorejo Situbondo, dimana mereka harus mematuhi aturan pesantren terkait penggunaan laptop. Fakultas yang memiliki program studi komputer membolehkan mahasiswanya untuk menggunakan laptop sejak semester satu, sedangkan fakultas yang tidak memiliki program studi komputer hanya membolehkan mahasiswa semester akhir saja. Sarana yang mendukung mahasiswa yaitu laboratorium komputer dan rental komputer yang masih kurang mencukupi terhadap kebutuhan mahasiswa. Pemanfaat komputer Personal Computer (PC) pada rental komputer pesantren kurang maksimal karena harus antri dan bergantian dengan siswa SMP, SMA dan SMK.

Aturan yang melarang penggunaan komputer atau laptop bagi mahasiswa akan menimbulkan berbagai masalah yang menghambat efektivitas pembelajaran, pengembangan keterampilan, dan kesiapan mereka untuk dunia kerja. Komputer atau laptop adalah alat yang sangat penting dalam mendukung proses belajar, kolaborasi, akses ke materi dan sumber daya, serta pengembangan keterampilan praktis yang relevan dengan kebutuhan industri. Minat belajar mahasiswa semakin menurun ditengarai dibuktikan dengan jumlah kunjungan mahasiswa ke perpustakaan tidak mencapai 54% dari jumlah mahasiswa Universitas Ibrahimy. Oleh karena itu, penting untuk mempertimbangkan dampak negatif larangan ini, terutama dalam konteks pendidikan di era digital.

Dari beberapa masalah di atas, maka penulis merasa perlu untuk melakukan penelitian terhadap mahasiswa sebagai usaha untuk mengetahui pengaruh penggunaan laptop di lingkungan Universitas Ibrahimy.

Tabel 1. Populasi dan Sampel

FAKULTAS	POPULASI	SAMPEL
F SAINTEK	858	64
F TARBIYAH	1313	99
F SEI	1213	91
F DAKWAH	440	33
FISHUM	700	53
FIK	403	30
Jumlah	4927	370

Metode

Metode penelitian pada penelitian adalah menggunakan metode kuantitatif dimana penelitian menggunakan metode slovin untuk menentukan populasi dan sample. Sedangkan metode yang digunakan analisis adalah menggunakan metode product moment. penelitian ini dilakukan di Universitas Ibrahimy.

Adapun tahapan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah

Mengidentifikasi masalah yang terjadi di Universitas Ibrahimy berkaitan dengan penggunaan laptop mahasiswa.

2. Rumusan Masalah dan Tujuan Penelitian

Merumuskan masalah dan tujuan penelitian agar penelitian lebih fokus.

3. Penentuan Populasi dan Sampel

Menentukan populasi dan sampel Menggunakan Rumus Slovin

4. Penyusunan Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian menggunakan Angket/Kuisisioner dengan membuat pertanyaan-pertanyaan dalam bentuk skala *Likert* (1 - 4).

5. Pengumpulna Data

Mengumpulkan data dengan melakukan penyebaran angket ke mahasiwa Universitas Ibrahimy secara acak berdasarkan fakultas

6. Pengolahan dan Analisis Data

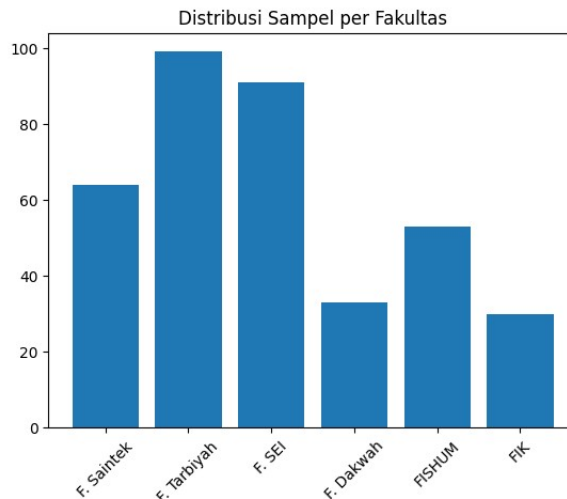
Mengolah data dan menganalisisnya menggunakan metode *Product Moment*.

7. Pengujian Hipotesis

Menguji hipotesis pada penelitian ini.

8. Kesimpulan

Menyimpulkan pengaruh penggunaan laptop terhadap efektivitas belajar mahasiswa Universitas Ibrahimy.



Gambar 1. Grafik Distribusi Sampel

2. HASIL DAN PEMBAHASAN

Populasi dan Sampel

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan laptop terhadap efektivitas belajar mahasiswa Universitas Ibrahimy. Populasi yang digunakan dalam penelitian adalah mahasiswa Universitas Ibrahimy yang aktif pada tahun akademik 2024-2025 berjumlah 4.927 mahasiwa.

Untuk menentukan jumlah sample mahasiswa, maka digunakan rumus *Slovin* dengan tingkat kesalahan (*margin of error*) 5%:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2} = \frac{4927}{1 + 4927(0.05)^2} = \frac{4927}{13.3175} \approx 370$$

Dengan demikian sampel mahasiswa yang digunakan dalam penelitian ini adalah 370 mahasiswa, yang dipilih secara acak proporsional dari berbagai fakultas.

Adapun data populasi dan sample adalah sebagai tabel 1.

Instrumen Penelitian: Skala Likert

Data kuisioner dikumpulkan menggunakan kuisioner tertutup berbentuk skala *Likert* 1 – 4, dengan indikator sebagai berikut:

- a. Variabel X (Penggunaan Laptop):
 - o Frekuensi penggunaan
 - o Durasi penggunaan
 - o Tujuan penggunaan (belajar, hiburan, tugas, dsb.)
 - o Aplikasi pendukung pembelajaran yang digunakan
- b. Variabel Y (Efektivitas Belajar)
 - o Peningkatan pemahaman materi
 - o Produktivitas mengerjakan tugas
 - o Kecepatan akses informasi
 - o Kemampuan mengikuti pembelajaran daring/luring

Setiap item memiliki lima opsi: 1 (Tidak Pernah) – 4 (Selalu)

Analisis Data: Korelasi *Product Moment* (Pearson)

Setelah mengumpulkan data, selanjutnya dilakukan analisis korelasi *Product Moment Pearson* untuk mengetahui hubungan antara variabel X dan Y, yaitu penggunaan laptop (X) dan efektivitas belajar (Y). Berdasarkan pengolahan data yang telah dilakukan maka diperoleh hasil sebagai berikut:

- Nilai korelasi (r): 0,65
- Signifikansi p-value: 0,000 (P<0,05)
- Uji t:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} = \frac{0.65\sqrt{368}}{\sqrt{1-0.65^2}} \approx 15.1$$

Dibandingkan dengan t-tabel pada df = 368 dan $\alpha = 0,05$ dan nilai hitung > t-table.

Interpretasi Hasil dan Hipotesis

- Nilai $r = 0,65$ menunjukkan hubungan yang kuat antara penggunaan laptop dan efektivitas belajar.
- Karena p-value < 0.05, maka H_0 di tolak dan H_1 diterima.

Maka hal ini dapat diinterpretasikan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan laptop terhadap efektivitas belajar mahasiswa Universitas Ibrahimy.

3. KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

Berdasarkan hasil analisis, dapat diambil benang merah bahwa penggunaan laptop secara optimal dapat meningkatkan efektivitas belajar mahasiswa. Mahasiswa yang menggunakan laptop secara teratur untuk keperluan akademik cenderung memiliki pemahaman materi yang lebih baik, mampu menyelesaikan tugas lebih cepat, dan aktif dalam pembelajaran daring.

Implikasi praktis:

- Pihak kampus dapat mendorong pengembangan sistem e-learning dan pelatihan literasi digital.
- Mahasiswa disarankan memanfaatkan laptop lebih produktif untuk mendukung studi.

Kesimpulan

Penelitian yang telah dilakukan ini menghasilkan beberapa kesimpulan bahwa:

1. Mahasiswa yang menggunakan fasilitas laptop hanya mahasiswa semester akhir dan mahasiswa pada prodi-prodi di Fakultas Sains dan Teknologi kecuali prodi THP dan BDP. Anemo mahasiswa diketahui melalui penyebaran angket.
2. Ada pengaruh positif yang signifikan antara penggunaan laptop terhadap efektivitas belajar mahasiswa Universitas Ibrahimy.

4. REFERENSI

- [1] Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka.
- [2] Alexandro, Rinto, and Nurwetty Miduk Arta Situmorang. "Dampak Pemanfaatan Laptop Sebagai Media Pendukung Belajar Terhadap Prestasi Mahasiswa." *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran* 5, no. 3 (2021): 510.
- [3] Ardyansyah, Subianto Surya. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Bagi Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Itn Malang." *Jurnal Valtech* 2, no. 2 (2019): 160–164. <https://ejournal.itn.ac.id/index.php/valtech/article/view/1907>.
- [4] Jurnal: Misbah, M. (2020). Pengaruh Penggunaan Laptop terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, Vol 10(2).
- [5] Nazir, M. (2011). *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia.
- [6] Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- [7] Santoso, S. (2015). *Mengolah Data Statistik dengan SPSS*. Elex Media Komputindo.
- [8] Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- [9] Susilawaty, Andi, Ramsiah Tasruddin, Djuwairiah Ahmad, and Kasjim Salenda. *Panduan Riset Berbasis Komunitas (Community Based Research)*, 2016.
- [10] Tantangan, Karakteristik, and Filda Amalia. "Literasi Santri-Mahasiswa Universitas Islam Tribakti Lirboyo Kediri" 3 (2024): 68–83.
- [11] Umar, H. (2008). *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*. Jakarta: Rajawali Pers.