

ABSTRAK

Galuh Rusdiyantoro. *Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Kesejahteraan Psikologis Pada Mahasiswa Pendidikan Informatika STKIP PGRI Pacitan. S2-Skripsi.* Pacitan: STKIP PGRI Pacitan, 2021.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) bagaimana tanggapan dan strategi mahasiswa terhadap kesejahteraan psikologis dalam penulisan skripsi di masa pandemi covid-19; 2) bagaimana dampak penggunaan gawai terhadap kesejahteraan psikologis mahasiswa dalam penulisan skripsi selama masa pandemi.

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan dengan tipe deskriptif dan pendekatan kualitatif dengan menggunakan empat subjek yang dipilih secara simple random sampling pada mahasiswa pendidikan informatika tingkat 4. Objek penelitian ini adalah dampak penggunaan gawai terhadap kesejahteraan psikologis mahasiswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara tidak terstruktur, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa: 1) setiap mahasiswa memiliki respon yang berbeda terhadap dampak penggunaan gawai. Ada yang menggunakan gawai hanya sebagai media hiburan, ada yang digunakan untuk menyusun skripsi, ada pula yang digunakan untuk keduanya. Dengan kondisi kesejahteraan psikologis yang baik, mahasiswa cenderung memiliki strategi yang dapat membantu mereka dalam mengatasi masalah, berbeda dengan mahasiswa yang memiliki kesejahteraan psikologis yang buruk, mereka cenderung malas untuk menulis skripsi, tidak mengembangkan strategi dalam menyelesaikan masalah yang ada dan merasa tertekan setiap saat. Momen; 2) Perangkat tersebut dapat meningkatkan kesejahteraan psikologis mahasiswa bila digunakan secara bijak dalam manajemen waktu yang baik dan dapat membantu mahasiswa menghilangkan pikiran yang berlebihan dengan dijadikan sebagai media hiburan. Gawai juga berperan besar bagi mahasiswa yang sedang mengerjakan skripsi di masa pandemi ini. Dalam hal ini dipengaruhi oleh penggunaan perangkat itu sendiri, respon mahasiswa terhadap dampak penggunaan perangkat, dan cara mahasiswa menyelesaikan masalah.

Kata Kunci: Dampak Penggunaan Gawai, Kesejahteraan Psikologis Mahasiswa.

ABSTRACT

Galuh Rusdiyantoro. *The Impact of Using Devices on Psychological Well-Being in Informatics Education Students STKIP PGRI Pacitan. S2-Thesis. Pacitan: STKIP PGRI Pacitan, 2021.*

This study aims to find out: 1) how are the responses and strategies of students towards psychological well-being in writing a thesis during the covid-19 pandemic; 2) how is the impact of using gadgets on the psychological well-being of students in writing thesis during the pandemic.

This research is a field research with a descriptive type and qualitative approach using four subjects selected by simple random sampling at level 4 informatics education students. The object of this research is the impact of using gadgets on students' psychological well-being. The data collection techniques used are observation, unstructured interviews, and documentation. The data analysis used in this research is data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions.

The results of research concluded that: 1) each student has a different response to the impact of using gadgets. Some use gadgets only as entertainment media, some are used to compose a thesis, some are used for both. With good psychological well-being conditions, students tend to have strategies that can help them in overcoming problems, in contrast to students who have poor psychological well-being, they tend to be lazy to write a thesis, do not develop strategies in solving existing problems, and feel pressured every time. Moment; 2) The devices can improve students' psychological well-being when used wisely in good time management and can help students get rid of excess thoughts by being used as entertainment media. The gadgets also play a big role in students who are writing their thesis during this pandemic. In this case, it is influenced by the use of the device itself, the student's response to the impact of using the device, and how students solve the problem.

Keywords: *impact of using devices, student psychological well-being.*