

ISSN 2477 1619

E-ISSN 2655 7738

JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN educandum

Volume 7 Nomor 2 November 2021

KESIAPAPAN MADRASAH MENGHADAPI PEMBELAJARAN TATAP MUKA TAHUN 2021 DI MASA PANDEMI COVID-19
Amruddin

IMPLEMENTASI KURIKULUM DARURAT DI MADRASAH KABUPATEN BANTAENG
Abdul Rahman Arsyad

PELAYANAN PENDIDIKAN AGAMA BAGI ANAK DIFABEL PADA MADRASAH DAN SEKOLAH DI KABUPATEN TAKALAR
Mujiastuti

PENGARUH KECANDUAN MEDIA SOSIAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA UIN ALAUDDIN MAKASSAR
M. Ichsan Nawawil, Nurwahidah, Dea Dwi Anggarani, Azziani Nur, Ryas Rasyid Febrianto, Sulhiyah, Fita, Syahrul Alam Syah

IMPLEMENTASI KURIKULUM DARURAT PADA MADRASAH DI KABUPATEN BULUKUMBA PROVINSI SULAWESI SELATAN
AM Saifulloh Adeta, Khabrun Nisa

MANAJEMEN PENGEMBANGAN KURIKULUM PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM PERSPEKTIF PENDIDIKAN MULTIKULTURAL DI MAN 3 SEMAN
Muhammad Diman Rosyid, Muhammad Mukhtar S, M Taufik Hidayat Falsabjah

NON CIVILSERVANT TEACHER: RECRUITMEN PROBLEMS IN MADRASAH
Badruzaman

PENGEMBANGAN EKSTRAKURIKULER SENI MARAWIS SEBAGAI MEDIA DAKWAH MAN 1 MAMUJU
Suardi, Ibrap I

PELAYANAN PENDIDIKAN AGAMA PADA ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS DI KOTA PAREPARE
Ashandar Abubakar, Syamsiana Badri



KEMENTERIAN AGAMA
BALAI LITBANG AGAMA MAKASSAR
BIDANG PENDIDIKAN AGAMA DAN KEAGAMAAN

JURNAL ILMIAH
PENDIDIKAN
educandum

Volume 7

Nomor 2

Halaman
141 - 272

MAKASSAR
NOVEMBER 2021

ISSN 2477 1619
E-ISSN 2655 7738



JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN
educandum

KEMENTERIAN AGAMA
BALAI LITBANG AGAMA MAKASSAR
BIDANG PENDIDIKAN AGAMA DAN KEAGAMAAN



91772477161031

PENGARUH KECANDUAN MEDIA SOSIAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA UIN ALAUDDIN MAKASSAR



*M. Ichsan Nawawi, Nurwahidah, Dea Dwi Anggarani,
Asriani Nur, Ryaas Rasyid Febrianto, Sulfiyah,
Fita, Syahrul Alam Syah**

Email : ichsan.nawawi@uin-alauddin.ac.id , nurwahidah.abidin@uin-alauddin.ac.id , Syahrul.alamsyah.24@gmail.com ,
fhyta0821@gmail.com , Asriani.nur90@gmail.com , deaanggarani3101@gmail.com , riasyid01@gmail.com
Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

INFO ARTIKEL

Kata Kunci:
*Kecanduan, Media
Sosial, Motivasi
Belajar*

Keywords:
*Addiction, Social
Media, Learning
Motivation*

ABSTRAK

Penggunaan media sosial yang berlebihan pada remaja dapat membuat kecanduan sehingga mengakibatkan sibuk dengan dirinya sendiri, tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya bahkan dapat mempengaruhi motivasi belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan media sosial terhadap motivasi belajar pada mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi UINAM. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan *cause and effect*. Teknik sampel dalam penelitian ini menggunakan random sampling dengan jumlah responden 64 responden. Hasil penelitian menunjukkan kecanduan media sosial dalam pengaruh variabel kecanduan media sosial terhadap motivasi mahasiswa adalah sebesar 15% sedangkan sisanya sebesar 85% dipengaruhi oleh variabel lain seperti keluarga, lingkungan sekolah, minat, ekspektasi nilai, dan tujuan. Berdasarkan hasil uji regresi linear dan korelasi diperoleh *p-value* sebesar 0,002 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan kecanduan media sosial terhadap motivasi belajar mahasiswa di fakultas sains dan teknologi UINAM. Saran pada penelitian ini diharapkan bagi universitas pada Fakultas Sains dan Teknologi untuk mengadakan sosialisasi mengenai bahaya kecanduan media sosial agar kegiatan pembelajaran tidak terganggu.

ABSTRACT

*Excessive use of social media in adolescents can make them addicted so that they are busy with themselves and do not care about their surroundings and can even affect their learning motivation. This study aims to determine the relationship between social media addiction and learning motivation in students of the Faculty of Science and Technology at UINAM. This type of research is quantitative with a cause and effect approach. The sampling technique in this study used random sampling with a total of 64 respondents. The results showed that social media addiction in the variable influence of social media addiction on student motivation was 60% while the remaining 40% was influenced by other variables such as family, school environment, interests, value expectations, and goals. Based on the results of the linear regression and correlation tests, a *p-value* of 0.002 was obtained, so it can be concluded that there is a relationship between social media addiction and learning motivation at the Faculty of Science and Technology of UINAM. Suggestions in this research are expected for universities at the faculty of science and technology to socialize about the dangers of social media addiction so that learning is not disrupted.*

PENDAHULUAN

Terobosan teknologi semakin signifikan, akan tetapi jarang sekali dirasakan dalam jangka dekat dan bersamaan. Produk atau inovasi dapat secara bertahap membuktikan nilainya, lahirnya aplikasi baru, dan akhirnya menjadi bagian dari platform yang lebih luas dengan potensi untuk membentuk kembali model bisnis. Dengan demikian, kemajuan bertahap dapat tiba-tiba menyebabkan perubahan besar yang membuat perusahaan berebut untuk mengejar ketinggalan. (Fayomi et al, 2019)

Hal yang sama berlaku untuk tingkat di mana seluruh sektor merangkul kemajuan teknologi. Beberapa industri menggabungkan teknologi mutakhir sebagai respons terhadap disrupsi transformasi digital dari hiburan dan media. Perusahaan FAANG (Facebook, Amazon, Apple, Netflix, dan Google) dan BAT (Baidu, Alibaba, dan Tencent), misalnya, secara teratur mengatur ulang standar bagaimana bisnis terlibat dengan pelanggan dan pemasok. Pengaruh perusahaan tersebut pada lanskap bisnis dan konsumen sering terbawa ke industri lain.

Seiring tren ini menyapu lanskap bisnis, sektor industri teknologi informasi menemukan jati diri berada di puncak pergolakan yang belum pernah terjadi sebelumnya. Periode perubahan yang intens sering kali memperbesar pentingnya menempatkan kelompok strategis yang tepat. Transformasi yang didukung teknologi dapat melengkapi perusahaan industri untuk meningkatkan pendapatan, memperluas margin, dan mengejar aliran pendapatan baru dengan model bisnis yang berbeda.

Dengan tumbuh pesatnya perusahaan teknologi informasi, salah satu kebiasaan pada beberapa dekade saat sekarang ini yaitu memeriksa dan memperbaharui status melalui media sosial. Meskipun sebagian besar penggunaan media sosial oleh masyarakat tidak bermasalah, ada sebagian kecil pengguna yang menjadi kecanduan situs jejaring sosial dan terlibat dalam penggunaan yang berlebihan atau kompulsif.

Faktanya, psikolog memperkirakan bahwa sebanyak 5 hingga 10% orang terkhusus di negara Amerika memenuhi kriteria kecanduan media sosial. Kecanduan media sosial adalah kecanduan perilaku yang ditandai dengan terlalu khawatir tentang media sosial, didorong oleh dorongan tak terkendali untuk masuk atau menggunakan media sosial, dan mencurahkan begitu banyak waktu dan upaya untuk media sosial sehingga merusak bidang kehidupan penting lainnya.

Penggunaan internet dan media sosial yang berlebihan atau bermasalah didefinisikan sebagai menghabiskan setidaknya 8,5 jam per minggu. Menghabiskan 21,5 jam online per minggu dengan penggunaan internet dan media sosial dianggap sebagai kecanduan. Kecanduan internet dapat menyebabkan masalah sosial dan psikologis yang serius dan kemerosotan dalam kehidupan individu karena penggunaan alat media sosial yang berlebihan dan tidak terkendali. Namun, ada berbagai kesulitan dalam mengidentifikasi penggunaan internet sebagai kecanduan. Anak-anak dan remaja ada di dunia di mana internet dan media sosial sudah tersedia, dan mereka memiliki keahlian untuk menggunakan alat-alat ini secara efektif. (Hou et al., 2019)

Penggunaan media sosial adiktif akan terlihat seperti gangguan penggunaan zat lainnya dan mungkin termasuk modifikasi suasana hati (keterlibatan di media sosial mengarah pada perubahan yang menguntungkan dalam keadaan emosional), arti penting (perilaku, kognitif, dan keasyikan emosional dengan media sosial), toleransi (penggunaan media sosial yang terus meningkat dari waktu ke waktu), gejala penarikan diri (mengalami gejala fisik dan emosional yang tidak menyenangkan ketika penggunaan media sosial dibatasi atau dihentikan), konflik (masalah antarpribadi terjadi karena penggunaan media sosial), dan kambuh (individu yang kecanduan dengan cepat kembali ke penggunaan media sosial yang berlebihan setelah periode tertentu).

Fenomena kecanduan media sosial sebagian besar dapat dikaitkan dengan lingkungan sosial pemicu dopamin yang disediakan situs jejaring sosial. Platform media sosial seperti Facebook, Snapchat, dan Instagram menghasilkan sirkuit saraf yang sama yang disebabkan oleh perjudian dan narkoba untuk membuat konsumen tetap menggunakan produk mereka sebanyak mungkin. Penelitian telah menunjukkan bahwa aliran retweet, suka, dan berbagi yang konstan dari situs-situs ini menyebabkan area penghargaan otak memicu jenis reaksi kimia yang sama seperti yang terlihat pada obat-obatan seperti Kokain. Faktanya, ahli saraf telah membandingkan interaksi media sosial dengan jarum suntik dopamin yang disuntikkan langsung ke dalam sistem.

Karena efeknya pada otak, media sosial membuat ketagihan baik secara fisik maupun psikologis. Menurut sebuah studi baru oleh Universitas Harvard, pengungkapan diri di situs jejaring sosial menyalakan bagian otak yang sama yang juga menyala saat mengonsumsi zat adiktif. Area titik di otak dan jalur pembawa pesan kimiawinya memengaruhi keputusan dan sensasi. Ketika seseorang mengalami sesuatu yang bermanfaat atau menggunakan zat adiktif, neuron di daerah penghasil dopamin utama di otak diaktifkan dan kadar dopamin meningkat. Oleh karena itu, otak menerima "hadiah" dan mengaitkan obat atau aktivitas dengan penguatan positif.

Hal ini terlihat dalam penggunaan media sosial, ketika seseorang mendapat pemberitahuan, seperti suka atau menyebutkan, otak menerima aliran dopamin dan mengirimkannya di sepanjang jalur hadiah, menyebabkan individu tersebut merasakan kesenangan. Media sosial memberikan imbalan langsung dalam jumlah tak terbatas dalam bentuk perhatian dari orang lain untuk usaha yang relatif minimal. Otak memperbaiki dirinya sendiri melalui penguatan positif ini, membuat orang menginginkan suka, retweet, dan reaksi emotikon.

Penggunaan media sosial menjadi bermasalah ketika seseorang memandang

situs jejaring sosial sebagai mekanisme koping yang penting untuk menghilangkan stres, kesepian, atau depresi. Penggunaan media sosial memberi orang-orang kesenangan yang tidak mereka terima dalam kehidupan nyata, sehingga mereka akhirnya semakin terlibat dalam aktivitas tersebut. Penggunaan terus-menerus ini pada akhirnya menyebabkan beberapa masalah interpersonal, seperti mengabaikan hubungan kehidupan nyata, tanggung jawab pekerjaan atau sekolah, dan kesehatan fisik, yang kemudian dapat memperburuk suasana hati yang tidak diinginkan individu. Hal ini kemudian menyebabkan orang untuk terlibat dalam perilaku jejaring sosial bahkan lebih sebagai cara untuk menghilangkan keadaan suasana hati disforik. Ketika pengguna jejaring sosial mengulangi pola siklus menghilangkan suasana hati yang tidak diinginkan dengan penggunaan media sosial, tingkat ketergantungan psikologis pada media sosial meningkat.

Penggunaan media sosial di kalangan mahasiswa tidak jarang terjadi di sekitar kampus. Namun, penelitian menunjukkan itu bisa berubah menjadi kecanduan dan menyebabkan masalah kesehatan dan berdampak ke kegiatan pembelajaran. Seperti berita yang dikabarkan dari media online (Taylor, 2013) bahwa Kementerian Pendidikan Jepang memperkirakan sekitar 518.000 anak-anak pada tahun 2013 di Jepang berusia 12 dan 18 tahun mengalami kecanduan internet, dan mereka harus direhabilitasi. Pemerintah Jepang khawatir jika adanya dampak ini dapat membatasi perkembangan mereka. Maka salah satu upaya Pemerintah Jepang adalah dengan mengirimkan mereka ke internet fasting camp yaitu sebuah perkemahan dimana mereka tidak bisa menggunakan internet, karena di tempat tersebut sengaja tidak disediakan fasilitas internet sama sekali. Hal ini dilakukan agar mereka keluar dari dunia maya dan mendorong mereka untuk melakukan komunikasi langsung dengan anak-anak yang lain dan orang dewasa. Rehabilitasi ini bukan tanpa alasan, anak dan remaja yang

terlalu lama bergaul dengan internet lebih mungkin mengalami depresi, obesitas, gangguan peredaran darah dan gangguan tumbuh kembang mereka (Solihah, S. F., 2015).

Motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai daya penggerak yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan. Bahkan motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi intern (kesiapsiagaan). Perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya feeling dan di dahului dengan stimulus untuk mencapai adanya tujuan. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri mahasiswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan dapat tercapai. Dalam kegiatan belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. (Masni, H. 2017).

Media sosial merupakan sarana yang memungkinkan para penggunanya dapat menampilkan sesuai apa yang diinginkan dirinya, media sosial yang paling sering digunakan oleh masyarakat dunia termasuk Indonesia adalah facebook. Jumlah pengguna facebook di Indonesia sendiri menduduki peringkat ketiga setelah Amerika dan Inggris per Maret 2010 berdasarkan data Nicburker.com data dari Internet World Stats pada 31 Agustus 2010, pengguna di Indonesia mencapai 27.338.560 orang (Rahman, J., & Kom, S, 2017). Media sosial memiliki dampak positif dan negatif terhadap mahasiswa, tergantung pada tujuan penggunaan media sosial. dari sisi positif, mahasiswa menggunakan media sosial sebagai sarana belajar sehingga menghasilkan prestasi akademik yang baik, sedangkan dari segi negatif, mahasiswa hanya menggunakan media sosial sebagai alternatif hiburan.

Indonesia merupakan negara yang saat ini menduduki peringkat ke enam dengan

pengguna internet terbanyak setelah negara Amerika Serikat, China, India, Brazil dan Jepang. Dari hasil pengamatan yang sudah dilakukan Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII, 2016) pada tahun 2016 menemukan bahwa 51,8% dari total penduduk Indonesia sebanyak 256,2 juta jiwa telah terhubung dengan internet. Selain itu, 75% pengguna internet telah didominasi oleh remaja yang berusia 10-24 tahun (Kominfo, 2013). Penggunaan internet dan media sosial saat ini tidak terlepas dari kehidupan masyarakat modern. Hal ini dapat menyebabkan kecanduan internet dan media sosial. Dilihat dari filosofi ilmunya, Kecanduan Internet dan Media Sosial dikatakan sebagai ilmu dan bukan ilmu semu karena telah memenuhi ciri-ciri ilmu yang logis, empiris, dan dapat dipalsukan. Perlu ada perhatian khusus dari masyarakat Indonesia tentang kecanduan internet dan media sosial agar kecanduan ini dapat diantisipasi dan gejala yang ditimbulkan dapat diminimalisir. (Al et al. 2021)

Hasil belajar sendiri merupakan hasil dari kemampuan yang diperoleh individu setelah mengikuti proses belajar secara langsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap maupun keterampilan mahasiswa sehingga menjadikan mahasiswa tersebut menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Sebagai wadah komunikasi dan sumber informasi yang mudah diakses, media internet memfasilitasi dengan salah satunya adalah media jejaring sosial. Hal tersebut juga dikemukakan oleh Arsyad (2013:195) “kini sudah hadir media sosial, dimana Anda dapat mengetahui status orang-orang di seluruh dunia secara real time”. Kehadiran berbagai macam media jejaring sosial di dalam internet seperti yang dikemukakan oleh Nasrullah (2015:40) “kehadiran situs jejaring sosial seperti Facebook, merupakan media jejaring sosial yang digunakan untuk mempublikasikan konten, seperti profil, aktivitas, dan pendapat pengguna serta sebagai media yang memberikan ruang bagi komunikasi dan interaksi dalam jejaring sosial”. Media

jejaring sosial seperti Facebook, Twitter, dan lainnya tentu dapat membantu mahasiswa dalam mencari berbagai relasi dan informasi sesuai yang diinginkan.

Motivasi belajar merupakan dorongan yang ada didalam diri yang menimbulkan adanya rasa ingin untuk belajar, (Lin et al, 2017; Pratama et al, 2019). Motivasi belajar dapat dilihat dari tekun nya mahasiswa dalam pembelajaran, ulet, tertarik dengan berbagai permasalahan, menyenangi pekerjaan secara mandiri, dan aktif mengemukakan pendapat, (Suhana, 2012). Dari permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam pembelajaran tersebut dapat di indikasikan bahwa rendahnya motivasi belajar mahasiswa. Oleh sebab itu perlunya solusi permasalahan yang dapat mengatasi permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk menguji pengaruh kecanduan media social terhadap motivasi mahasiswa. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui variabel yang berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa (Muhammad, M. 2017)

METODE PENELITIAN

A. Jenis penelitian

Penelitian kuantitatif lebih menekankan fenomena-fenomena objektif, dan maksimalisasi objektivitas, desain penelitian ini dilakukan dengan menggunakan angka-angka, pengolahan statistik, struktur dan percobaan terkontrol. Berdasarkan permasalahan yang dibahas peneliti menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Jenis penelitian ini merupakan penelitian *cause and effect*. Penelitian *cause and effect* adalah hubungan sebab akibat, bila X maka Y Biasanya dilakukan untuk mengkaji kemungkinan hubungan sebab akibat antara faktor tertentu yang mungkin menjadi penyebab gejala yang diselidiki. Penelitian ini dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk menguji pengaruh kecanduan Media Sosial (X) terhadap Motivasi Belajar mahasiswa (Y).

Analisis yang digunakan oleh peneliti untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel menggunakan teknik

analisis Regresi Linier Sederhana. Teknik analisis ini dipilih peneliti karena selain untuk mengetahui pengaruh kecanduan media sosial (X) terhadap motivasi belajar mahasiswa (Y), juga untuk mengetahui seberapa besar pengaruh kemampuan komunikasi matematis terhadap hasil belajar matematika mahasiswa. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengaruh kecanduan media sosial (X), sedangkan yang menjadi variabel terikatnya yaitu motivasi belajar mahasiswa (Y) pada Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.

B. Sampling

Obyek penelitian yang dijadikan sebagai sasaran untuk mendapatkan dan mengumpulkan data disebut populasi. Namun dalam kegiatan penelitian untuk menjangkau dari keseluruhan dari obyek tersebut tidak dilakukan. Untuk mengantisipasi di gunakan teknik sampling. Teknik pengambilan sampel atau teknik sampling adalah suatu cara mengambil sampel yang representative dari populasi. Pengambilan sampel ini harus dilakukan sedemikian rupa sehingga diperoleh sampel yang benar-benar dapat mewakili dan dapat menggambarkan keadaan populasi yang sebenarnya. Ada dua macam teknik pengambilan sampling dalam penelitian yang umum dilakukan yaitu probability sampling dan nonprobability sampling. Probability sampling dilakukan secara langsung dari populasi tanpa ditentukan terlebih dahulu atau diteliti dahulu struktur populasinya. Nonprobability sampling dilakukan dengan cara diteliti terlebih dahulu populasinya kemudian dianalisis strukturnya, dilakukan penggolongan terhadap kelompok yang sejenis, sehingga tiap kelompok itu dapat diwakili dalam sampel. Dalam penelitian ini menggunakan random sampling.

C. Populasi

Populasi adalah keseluruhan gejala atau satuan yang ingin diteliti. Dalam penelitian, populasi dibedakan antara populasi secara umum dengan populasi

target atau “*target population*”. Populasi target adalah populasi yang menjadi sasaran keberlakuan kesimpulan penelitian. Dalam penelitian ini populasinya adalah mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.

D. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti. Karena tidak semua data dan informasi yang akan diproses dan tidak semua orang atau benda akan diteliti melainkan cukup dengan menggunakan sampel yang mewakilinya. Dari beberapa pendapat dapat diambil kesimpulan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki ciri-ciri atau keadaan tertentu yang dapat mewakili seluruh populasi yang diteliti. Dalam penelitian ini yang dijadikan sampel oleh peneliti yaitu mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar yang berjumlah 64 orang.

E. Variabel

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebasnya (X) adalah Kecanduan Media Sosial terhadap mahasiswa, Sedangkan variabel terikatnya (Y) yaitu Motivasi Belajar mahasiswa.

F. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Pengumpulan data penelitian dimaksudkan sebagai pencatatan peristiwa atau karakteristik dari sebagian atau seluruh elemen populasi penelitian. Dan teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah menggunakan kuesioner online (*google form*). Instrumen penelitian ini berupa pertanyaan yang diuji untuk mengetahui Pengaruh Kecanduan Media Sosial terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data pada dasarnya yaitu memperkirakan atau dengan menentukan besarnya pengaruh secara kuantitatif dari perubahan suatu (beberapa) kejadian

terhadap sesuatu (beberapa) kejadian lainnya, serta memperkirakan atau meramalkan kejadian lainnya. Kejadian (*event*) dapat dinyatakan sebagai perubahan nilai variabel. Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul.

Informasi apriori tentang distribusi data tidak selalu diketahui. Dalam kasus tersebut, pengujian hipotesis dapat membantu menemukan asumsi yang masuk akal tentang distribusi data. Berdasarkan distribusi data yang diasumsikan, seseorang dapat memilih metode yang tepat untuk penelitian lebih lanjut. Informasi tentang distribusi data dapat berguna dalam beberapa cara, misalnya:

1. Dapat memberikan wawasan tentang proses yang diamati
2. Parameter model dapat disimpulkan dari karakteristik distribusi data
3. Dapat membantu dalam memilih metode yang lebih spesifik dan efisien secara komputasi.

Metode statistik seringkali membutuhkan data yang terdistribusi secara normal. Jika asumsi normalitas tidak terpenuhi, hasil dari metode ini tidak sesuai. Oleh karena itu, praduga normalitas sangat diperlukan sebelum memulai analisis statistik

Banyak tes telah dikembangkan untuk memeriksa asumsi ini. Namun, tes didefinisikan dalam berbagai cara dan dengan demikian bereaksi terhadap kelainan, yang ada dalam kumpulan data, secara berbeda. Oleh karena itu, pemilihan uji kecocokan tetap menjadi masalah penting. Menguji normalitas sering kali merupakan langkah pertama dalam menganalisis data Anda. Banyak alat statistik yang mungkin Anda gunakan memiliki normalitas sebagai asumsi yang mendasarinya. Jika asumsi Anda gagal, Anda mungkin perlu menggunakan alat atau pendekatan statistik yang berbeda.

Uji asumsi klasik yang pertama dalam analisis regresi yaitu Uji Normalitas. Uji normalitas dimaksudkan untuk

mendeteksi apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak, menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov (K-S).

Uji asumsi klasik yang kedua dalam analisis regresi yaitu Uji Multikolinearitas. Multikolinearitas menyebabkan dua jenis masalah dasar berikut: Estimasi koefisien dapat tidak jelas berdasarkan variabel independen lainnya yang ada dalam model. Koefisien menjadi sangat sensitif terhadap perubahan kecil dalam model. Kemudian multikolinearitas mengurangi ketepatan estimasi koefisien, yang melemahkan kekuatan statistik model regresi.

Kebutuhan untuk mengurangi multikolinearitas tergantung pada tingkat keparahan dan tujuan utama untuk model regresi. Ingatlah tiga poin berikut ini: Tingkat keparahan masalah meningkat dengan tingkat multikolinearitas. Oleh karena itu, jika dalam pengujian hanya memiliki multikolinearitas moderat, Peneliti mungkin tidak perlu menyelesaikannya. Kemudian Multikolinearitas hanya mempengaruhi variabel bebas tertentu yang berkorelasi. Oleh karena itu, jika multikolinearitas tidak ada untuk variabel independen yang sangat Peneliti minati, mungkin tidak perlu untuk diselesaikan. Misalkan model dalam penelitian berisi variabel eksperimental yang menarik dan beberapa variabel kontrol. Jika multikolinearitas tinggi ada untuk variabel kontrol tetapi bukan variabel eksperimen, maka dapat menginterpretasikan variabel eksperimen tanpa masalah. Dan yang terakhir Multikolinearitas mempengaruhi koefisien dan nilai p , tetapi tidak mempengaruhi prediksi, presisi prediksi, dan statistik *goodness-of-fit*.

Multikolinearitas adalah suatu keadaan yang menunjukkan adanya korelasi atau hubungan yang kuat antara dua atau lebih variabel bebas dalam suatu model regresi linier. Misalnya, dalam model regresi yang terdiri dari variabel bebas yaitu kecepatan pelayanan, keramahan pegawai, dan kualitas makanan, variabel terikatnya adalah kepuasan pelanggan. Model ini

secara logis menentukan pengaruh kecepatan pelayanan, keramahan karyawan, dan kualitas makanan terhadap kepuasan pelanggan sehingga tidak boleh ada korelasi yang tinggi antara kecepatan layanan dan keramahan karyawan, kecepatan layanan dan kualitas makanan, dan keramahan karyawan dan kualitas makanan.

Jika terdapat multikolinearitas dalam model regresi berganda, maka nilai koefisien beta suatu variabel bebas dapat berubah drastis jika ada penambahan atau pengurangan variabel bebas dalam model tersebut. Oleh karena itu, multikolinearitas tidak mengurangi daya prediksi secara bersamaan tetapi mempengaruhi nilai prediksi suatu variabel bebas. Nilai prediksi variabel independen di sini adalah koefisien beta. Oleh karena itu, kita sering dapat mendeteksi multikolinearitas dengan nilai kesalahan standar yang besar dari variabel independen dalam model regresi. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa, jika terjadi multikolinearitas, maka suatu variabel yang berkorelasi kuat dengan variabel lain dalam model, daya prediksinya tidak reliabel dan tidak stabil. maka hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat terganggu. Multikolinearitas dapat dilihat salah satunya dari nilai *Variance Inflation Factor* (VIF).

Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti. melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Penelitian ini menggunakan teknik analisis Regresi Linier Sederhana, karena variabel yang terlibat dalam penelitian ini ada dua, yaitu Kecanduan Media Sosial sebagai variabel bebas dan dilambangkan dengan X serta Motivasi Belajar mahasiswa sebagai variabel terikat dan dilambangkan dengan Y.

Secara umum, regresi adalah suatu metode untuk meramalkan nilai harapan yang bersyarat. Regresi dikatakan

linear apabila hubungan antara peubah bebas dan peubah tak bebas adalah linear, sedangkan apabila hubungan antara peubah bebas dan peubah tak bebas tidak linear, maka regresi dikatakan regresi non linear. Hubungan antara peubah bebas dan peubah tak bebas dapat dikatakan linear apabila diagram pencar data dari peubah-peubah tersebut mendekati pola garis lurus.

Model Regresi Linear Sederhana dapat dinyatakan dalam persamaan:

$$Y = \beta_0 + \beta_1 X + \varepsilon$$

Analisi regresi linier sederhana dapat dilaksanakan apabila telah memenuhi syarat-syarat sebagai berikut:

1. Sampel diambil secara random (acak)
2. Variabel X dan variabel Y mempunyai hubungan yang kausal, dimana X merupakan sebab dan Y merupakan akibat.
3. Nilai Y mempunyai penyebaran yang berdistribusi normal.
4. Persamaan tersebut hendaknya benar-benar linier.

PEMBAHASAN

Untuk mengetahui pengaruh kecanduan media sosial terhadap motivasi mahasiswa digunakan analisis regresi dengan bantuan program SPSS.

Asumsi Klasik

Uji normalitas bertujuan untuk mendeteksi apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak, menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov (K-S). Uji statistik yang digunakan dalam menguji normalitas adalah One Sample Kolmogorov Smirnov. Dengan hipotesis yang digunakan

H_0 : Data residual berdistribusi normal

H_1 : Data residual tidak berdistribusi normal
Dengan dasar pengambilan keputusan adalah

Tolak H_0 jika tingkat Asymp. Sig. (2-tailed) $\leq 0,05$

Berdasarkan hasil pengolahan menggunakan aplikasi SPSS diperoleh nilai $\hat{\alpha}$ (Asymp. Sig. (2-tailed)) sebesar 0,621 . Jelas nilai $\hat{\alpha} > \alpha$ yang berarti gagal tolak H_0 .

Dengan demikian artinya residual berdistribusi normal

Uji multikolinearitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas. Dalam penelitian ini tidak dilakukan uji multikolinearitas karena metode yang digunakan adalah analisis regresi sederhana, yang artinya variabel bebas yang digunakan hanya satu saja.

Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linier sederhana digunakan untuk menganalisis hubungan antara variable independen yaitu Kecanduan Media Sosial (X) dengan variable dependen yaitu Motivasi Belajar Mahasiswa (Y) pada Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan program SPSS diperoleh data-data sebagaimana dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel. I

Variabel	*Constant	B**	Nilai t	Sig.***	Ket
Media sosial terhadap motivasi belajar	20,294	0,323	3,270	0.00	Signifikan

Keterangan : *Constant = Nilai konstanta

**B = koefisien pengaruh

***Sig.= Nilai signifikansi, p = < 0.05

Persamaan Regresi Sederhana :

$$Y = \beta_0 + \beta_1 X + \varepsilon$$

$$Y = 20,294 + 0,323X + \varepsilon$$

Artinya:

- a. Nilai konstanta (β_0) adalah 20,294 ini dapat diartikan jika pengaruh Kecanduan Media Sosial nilainya 0, Maka Motivasi Belajar Mahasiswa 20,294
- b. Nilai koefisien regresi variabel pengaruh kecanduan media sosial, yaitu 0,323, ini dapat diartikan bahwa setiap peningkatan pengaruh kecanduan media sosial sebesar 1 satuan, maka akan meningkatkan Motivasi Belajar sebesar 0,323.
- c. Makna dari angka diatas bahwa setiap kenaikan dari variable X maka akan

mempengaruhi variable Y hal ini terlihat dengan hasil konstanta (β_0) yang positif.

Koefisien Determinasi (r^2)

Koefisien Determinasi (r^2) adalah sebuah koefisien yang menunjukkan persentase pengaruh semua variable Independen terhadap variable dependen. Persentase tersebut menunjukkan seberapa besar variable independen (Kecanduan Media Sosial) dapat dijelaskan variable dependennya (Motivasi Belajar Mahasiswa). Semakin besar koefisien determinasinya, semakin baik variable dependen dalam menjelaskan variable independennya. Dengan demikian persamaan regresi yang dihasilkan baik untuk mengestimasi nilai variable dependen untuk mengetahui besarnya pengaruh variable independen dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel. II

Model Summary			
Model	R Square	Adjust R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,151	0,137	3,229

Dari tabel diatas diketahui nilai R Square sebesar 0,151 artinya adalah bahwa sumbangan pengaruh variable kecanduan media sosial terhadap motivasi belajar mahasiswa adalah sebesar 15% sedangkan sisanya sebesar 85% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak digunakan pada penelitian ini

Uji Signifikan Individual (Uji t)

Pengujian kebenaran hipotesis yang diperlukan untuk mengetahui sejauhmana hubungan variable yang satu dengan variable yang lain. Apakah hubungan tersebut saling mempengaruhi atau tidak. Uji t dimaksudkan untuk membuktikan kebenaran hipotesis penelitian bahwa ada pengaruh kecanduan media sosial terhadap motivasi belajar mahasiswa di Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan program SPSS diperoleh hasil keluaran sebagaimana dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel. III

Variabel	*Constant	B**	Nilai t	Sig.***	Ket
Media sosial terhadap motivasi belajar	20,294	0,323	5,377	0.00	Signifikan

Keterangan : *Constant = Nilai konstanta
 **B = koefisien pengaruh
 ***Sig.= Nilai signifikansi, p = < 0.05

Pada tabel diatas digunakan untuk mengetahui apakah kecanduan media sosial berpengaruh secara signifikan atau tidak terhadap motivasi mahasiswa. Pengujian menggunakan tingkat signifikan 0,05 dan 2 sisi. Langkah-langkah pengujian sebagai berikut :

- Merumuskan hipotesis :

H0 : kecanduan media sosial tidak

berpengaruh terhadap motivasi mahasiswa

H1 : kecanduan media sosial berpengaruh terhadap motivasi mahasiswa.

Dari output di dapat t hitung sebesar 3,270 dan signifikansi 0,00. t tabel dapat dilihat pada tabel statistic pada. Diketahui nilai t table sebesar 2

Kriteria pengujian :

Jika thitung > ttable maka H0 ditolak. Karena nilai thitung > ttable (3,270 > 2) maka H0 ditolak. Yang berarti bahwa bahwa kecanduan media sosial berpengaruh signifikan terhadap motivasi mahasiswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilandasi dengan kajian teori dan perumusan masalah yang telah dibahas, selanjutnya dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Kecanduan media sosial berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa di Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar
2. Persamaan regresi linear sederhana yang diperoleh adalah

$$Y = 20,294 + 0,323X + \epsilon$$

Nilai konstanta (β_0) adalah 20,294 ini dapat diartikan jika pengaruh Kecanduan Media Sosial nilainya 0, maka nilai motivasi belajar

mahasiswa sebesar 20,294 sedangkan nilai koefisien regresi variabel pengaruh kecanduan media sosial, yaitu 0,323, ini dapat diartikan bahwa setiap peningkatan pengaruh kecanduan media sosial sebesar 1 satuan, maka akan meningkatkan motivasi belajar mahasiswa sebesar 0,323.

DAFTAR PUSTAKA

Artikel dalam jurnal

Altman, I. & Taylor, D.A. (2013). Social penetration: The development or interpersonal relationship. New York: Holt, Rinehart & Winston

Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Fayomi, O. S.I., J. O. Adalakun, and K. O. Babaremu. 2019. "The Impact of Technological Innovation on Production." *Journal of Physics: Conference Series* 1378(2).

Al, Taufiq, Akhmadi Surawijaya, Fitra Arifiansyah, and Agus Komarudin. 2021. "Reality of the Internet and Social Media Addiction in Indonesian Students." 15(1): 1–16.

Hou, Yubo et al. 2019. "Social Media Addiction: Its Impact, Mediation, and Intervention." *Cyberpsychology* 13(1).

Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2019). Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *JIEET (Journal of Information Engineering and Educational Technology)*, 3(1), 46-50.

Lin, M. H., & Chen, H. G. (2017). A study of the effects of digital learning on learning motivation and learning outcome. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 13(7), 3553-3564

Masni, H. (2017). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 5(1), 34-45.

Muhammad, M. (2017). Pengaruh motivasi dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(2), 87-97.

Nasrullah, Rulli. (2015). *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya dan Sioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media

Soliha, S. F. (2015). Tingkat ketergantungan pengguna media sosial dan kecemasan sosial. *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 1-10.

Pratama, F., Firman, F., & Neviyarni, N. (2019). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 280-286

Wahyuni, Esa Nur (2020) *Motivasi belajar*. DIVA Perss, Yogyakarta. ISBN 9786023919963 Editors: Rusdianto, Rusdianto

Buku kumpulan artikel

Nuryanto, H. (2012). Sejarah perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. PT Balai Pustaka (Persero).

Artikel dalam buku kumpulan artikel

Efgivia, M. G. (2019). Pengaruh Media Blanded Dan E-Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pengembangan Media Audio Mahasiswa Semester IV TP UIKA Bogor. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(2), 85-96.

Makalah seminar, lokakarya, penataran

Herlanti, yanti. 2014. Blogquest + : Pemanfaatan Media Sosial Pada Pembelajaran Sains Berbasis Isu Sosiosantifik Untuk Mengembangkan Keterampilan Berargumentasi dan Literasi Sains. Program studi ilmu pengetahuan alam sekolah pascasarjana universitas pendidikan indonesia. Bandung

Apjii. 2016. Survei Internet, *APJII 2016*. Di akses Melalui: <https://apjii.or.id/content/read/39/264/Survei-Internet-APJII-2016>