

# PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TERHADAP SIKAP BELAJAR MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN INFORMATIKA STKIP PGRI PACITAN

Agung Prasetyo<sup>1,3</sup>, Muga Linggar Famukhit<sup>2</sup>, Dwi Rahayu<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Prodi Pendidikan Informatika, STKIP PGRI Pacitan

Email: [agungfrasetiyo@gmail.com](mailto:agungfrasetiyo@gmail.com)<sup>1</sup>, [mugalinggar@gmail.com](mailto:mugalinggar@gmail.com)<sup>2</sup>

<sup>3</sup>Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP PGRI Pacitan

Email: [dwirahayu6537@gmail.com](mailto:dwirahayu6537@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media sosial terhadap sikap belajar mahasiswa program studi Pendidikan Informatika STKIP PGRI Pacitan. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini 30 mahasiswa program studi Pendidikan Informatika STKIP PGRI Pacitan semester II sampai Semester VIII diambil secara acak (*simple random sampling*) dan merupakan pengguna media sosial *Youtube*, *Whatsapp*, *Facebook*, dan *Instagram*. Berdasarkan hasil penelitian, pengaruh penggunaan media sosial terhadap sikap belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Informatika: 1) Realitas penggunaan media sosial di kalangan mahasiswa Program Studi Pendidikan Informatika STKIP PGRI Pacitan terletak pada kualifikasi *Sedang*, 2) Realitas sikap belajar mahasiswa program studi Pendidikan Informatika STKIP PGRI Pacitan terletak pada kualifikasi *Sedang*, 3) Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana, nilai koefisien *b* berada pada angka -0,274. Karena nilai koefisien bernilai minus (-), maka dapat dikatakan bahwa penggunaan media sosial (*X*) berpengaruh negatif terhadap sikap belajar mahasiswa (*Y*), sehingga persamaan regresinya adalah  $Y = 499,05 - 0,274 X$ . Setiap kali penggunaan media sosial naik, maka sikap belajar mahasiswa berkurang sebesar 0,274.

**Kata kunci:** Media Sosial, Sikap Belajar, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Informatika

**Abstract:** This research aims to know the influence of social media use of students learning attitudes of Informatics Education study program STKIP PGRI Pacitan. This research is a quantitative descriptive study. The samples in this study was 30 student's of Informatics Educations study program STKIP PGRI Pacitan in the second to eight semester which taken randomly (*simple random sampling*) social media users of *Youtube*, *Whatsapp*, *Facebook*, and *Instagram*. Based on the results of the research, the influence of social media use toward student's learning attitudes: 1) The reality of social media use among student's of Informatics Education study program STKIP PGRI Pacitan existed in moderate qualifications, 2) The reality student's learning attitude of Informatics Education Study Program STKIP PGRI Pacitan existed in moderate qualifications, 3) Based on the results of analysis of simple linear regression, the coefficient value *b* is at -0,274, because the value of coefficient is worth mins (-), it can be said that the use of social media (*X*) negatively affects the student's learning attitude (*Y*), it can be concluded that regression equation is  $Y = 499,05 - 0,274 X$ . Every using a social media rises, the student's learning attitude is reduced by 0,274.

**Keywords:** Social Media, Student's Learning Attitudes, Student's of Informatics Educations study program

## PENDAHULUAN

Pada era modern saat ini, teknologi selalu berkembang semakin pesat. Perkembangan *gadget* dan media sosial merupakan contoh yang telah dihasilkan dari perkembangan teknologi. Dampak teknologi semacam ini akan berdampak pada perkembangan masyarakat terutama remaja dan pelajar yang saat ini munculah istilah *netizen* yang

artinya warga internet, yaitu sebutan dari seseorang yang aktif terlibat dalam komunitas maya atau internet.

Menurut Horrigan (2002) terdapat empat jenis kelompok pengguna internet berdasar tujuan penggunaannya, yaitu: 1) *Email*, yaitu pengguna yang memanfaatkan internet untuk berkirim pesan elektronik. 2) *Fun Activities*, yaitu aktivitas yang sifatnya bertujuan untuk kesenangan dan hiburan seperti *chatting*, *game online*, mendengarkan musik, memutar video dan lain-lain. 3) *Information Utility*, aktivitas yang bertujuan untuk mencari informasi seperti informasi cuaca, informasi pendidikan, dan lain sebagainya, dan 4) *Transaction*, merupakan aktivitas jual-beli atau transaksi melalui internet.

Menurut *We Are Social* (2020) menunjukkan dari durasi penggunaan internet di ponsel yang mencapai 4 jam 46 menit, ternyata 3 jam 46 menit digunakan untuk sosial media, itu artinya hampir 80 persen pengguna internet di ponsel digunakan untuk sosial media. Ini artinya masyarakat Indonesia memang menaruh perhatian yang tinggi terhadap media sosial. *Youtube*, *Whatsapp*, *Facebook*, dan *Instagram* merupakan empat besar media sosial paling populer di Indonesia. (<https://teknoia.com/data-internet-di-indonesia-dan-perilakunya-880c7bc7cd19>)

Walaupun kita dapat bersosialisasi dan berkomunikasi dalam media sosial, namun kerap membuat penggunanya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya. Akibatnya, remaja melupakan banyak hal seperti bersosialisasi, beribadah dan belajar. Selain memiliki dampak negatif, media sosial memiliki dampak positif, contohnya dapat digunakan sebagai media belajar dengan memanfaatkan pengetahuan atau ilmu yang ada di dalamnya karena media sosial juga memiliki macam-macam jenis yang dapat diakses oleh penggunanya seperti dapat mengakses media sosial yang menyediakan atau menyajikan hal-hal mengenai pengetahuan dan ilmu yang berkaitan dengan pendidikan, dan juga tayangan motivasi yang dapat memotivasi mahasiswa dalam urusan belajar atau permasalahannya.

Pada penelitian kali ini peneliti akan memfokuskan pada salah satu sekolah tinggi keguruan dan ilmu pendidikan yang ada di Pacitan, Jawa Timur, yaitu STKIP PGRI Pacitan. Pengamatan yang peneliti lakukan pada mahasiswa program studi Pendidikan Informatika STKIP PGRI Pacitan, saat Dosen mata kuliah sedang menjelaskan materi

perkuliahan, terdapat mahasiswa yang mengacuhkan dengan bermain *smartphone* dan mengakses media sosial.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui realitas penggunaan media sosial mahasiswa Program Studi Pendidikan Informatika STKIP PGRI Pacitan, mengetahui realitas sikap belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Informatika STKIP PGRI Pacitan, dan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media sosial terhadap sikap belajar mahasiswa program studi Pendidikan Informatika STKIP PGRI Pacitan. Dari hasil penelitian tersebut diharapkan mampu menjadi sebuah informasi mengenai pengaruh penggunaan media sosial agar kita dapat memahami dampak baik dan buruk dalam penggunaan media sosial.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan tipe penelitian deskriptif kuantitatif. Menurut Arikunto (2013), penelitian deskriptif merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai status gejala yang ada, keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan. Selain itu penelitian dengan pendekatan kuantitatif dengan harapan hasil informasi yang didapatkan dapat diberlakukan secara umum yakni untuk populasi penelitian (Sugiyono, 2009). Jadi penelitian deskriptif kuantitatif merupakan suatu kegiatan untuk mengumpulkan informasi secara luas mengenai suatu peristiwa atau keadaan suatu variabel dengan apa adanya.

### **Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah tinggi keguruan dan ilmu pendidikan yang ada di Pacitan, Jawa Timur, yaitu STKIP PGRI Pacitan. STKIP PGRI Pacitan beralamatkan Jl. Cut Nyak Dien No.4-A, Kabupaten Pacitan, Jawa Timur pada rentang waktu Juni s.d Juli 2020.

### **Populasi dan Sampel Penelitian**

Menurut Sugiyono (2013: 389) mengartikan populasi sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa program studi Pendidikan Informatika STKIP PGRI Pacitan semester II sampai semester VIII yang aktif menggunakan media sosial *Youtube*, *Whatsapp*, *Facebook*, dan *Instagram*.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, maka peneliti dapat mengumpulkan sampel yang diambil pada populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi (Sugiyono, 2013: 118). Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2013: 124) *purposive sampling* merupakan teknik menentukan sampel dengan pertimbangan tertentu. Jumlah sampel yang diambil yaitu sebanyak 30 mahasiswa program studi Pendidikan Informatika semester II sampai semester VIII diambil secara acak yang aktif menggunakan media sosial *Youtube, Whatsapp, Facebook, dan Instagram*.

### **Variabel Penelitian**

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. (Sugiyono, 2012: 61). Pada penelitian ini telah ditentukan dua variabel, yaitu variabel bebas atau variabel independen dan variabel terikat atau dependen.

Variabel bebas atau variabel independen menurut Sugiyono (2011: 61) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas pada penelitian ini adalah penggunaan media sosial. Variabel terikat atau dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2011: 61). Variabel terikat pada penelitian ini adalah sikap belajar.

### **Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data menggunakan teknik survei melalui penyebaran kuesioner. Menurut Sugiyono (2013: 199) kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atas pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Dalam penelitian ini penyebaran kuesioner dilakukan menggunakan *Googe Form*, karena peneliti tidak dapat terjun langsung ke lapangan karena efek dari pandemi *Covid-19*.

### **Teknik Analisis Data**

Setelah data diperoleh, kemudian mengkategorikan tingkat realitas penggunaan media sosial dan sikap belajar. Kemudian dihitung menggunakan tabel distribusi frekuensi

menunjukkan rincian skor dari suatu perangkat data beserta frekuensinya masing-masing dalam suatu pengukuran. Kemudian menentukan skor mencari nilai rata-rata dari variabel dengan cara menjumlahkan keseluruhan nilai angket dibagi responden, menentukan nilai mean. Untuk menguji ada tidaknya pengaruh penggunaan media sosial terhadap sikap belajar, maka dapat diperoleh dari hasil penelitian yang diolah dengan analisis dengan menggunakan metode statistik yaitu analisis persamaan regresi linear sederhana.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah pengumpulan data selesai, membuat tabel distribusi frekuensi penggunaan media sosial mahasiswa program studi Pendidikan Informatika STKIP PGRI Pacitan. Kemudian mencari nilai rata-rata dari variabel X yaitu realitas penggunaan media sosial dengan cara menjumlahkan keseluruhan nilai angket dibagi responden.

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

$$= \frac{1128}{30}$$

= 37,6 dibulatkan menjadi 38

**Tabel 1.1**  
**Klasifikasi penggunaan media sosial**

No	Interval	Kualifikasi	Frekuensi	Persen
	47-50	Sangat tinggi	2	6,5%
	42-46	Tinggi	3	10%
	37-41	<b>Sedang</b>	12	40%
	32-36	Rendah	11	37%
	27-31	Sangat rendah	2	6,5%

Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa realitas penggunaan media sosial di kalangan mahasiswa Program Studi Pendidikan Informatika STKIP PGRI Pacitan terletak pada kualifikasi *Sedang*, yaitu terletak pada interval 37-41.

Kemudian mencari nilai rata-rata dari variabel Y yaitu realitas sikap belajar mahasiswa program studi Pendidikan Informatika STKIP PGRI Pacitan dengan cara menjumlahkan keseluruhan nilai angket dibagi responden.

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

$$= \frac{917}{30}$$

$$= 30,5$$

**Tabel 1.2**  
**Klasifikasi sikap belajar**

No	Interval	Kualifikasi	Frekuensi	Persen
	40-43	Sangat tinggi	3	10%
	35-39	Tinggi	2	6,7%
	30-34	<b>Sedang</b>	13	43,3%
	25-29	Rendah	10	33,3%
	20-24	Sangat rendah	2	6,7%

Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa realitas sikap belajar di kalangan mahasiswa Program Studi Pendidikan Informatika STKIP PGRI Pacitan terletak pada kualifikasi *Sedang*, yaitu terletak pada interval 30-34.

Metode regresi linear sederhana ini dimaksudkan untuk mengetahui seberapa besar tingkat pengaruh antara variabel bebas (independent) dengan variabel terikat (dependent). Metode ini dapat memperkirakan baik buruknya suatu variabel X terhadap naik turunnya suatu tingkat variabel.

Rumus regresi linear sederhana sebagai berikut:

$$Y' = a + bX$$

Harga *a* dapat dihitung dengan rumus:

$$a = \frac{(\sum Y) (\sum X^2) - (\sum X) (\sum XY)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$a = \frac{1128 \cdot 43074 - 1128 \cdot 34298}{30 \cdot 43074 - 1128^2}$$

$$a = \frac{48587472 - 38688144}{1292220 - 1272384}$$

$$a = \frac{9899328}{19836} = 499,05$$

Harga *b* dapat dihitung dengan rumus:

$$b = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{30(34298) - (1128)(917)}{30(43074) - (1128)(1128)}$$

$$b = \frac{1.028.940 - 1.034.376}{1.292.220 - 1.272.384}$$

$$b = \frac{-5.436}{19.836}$$

$$b = -0,274$$

Didapat persamaan regresi linear sederhananya:

$$Y' = a + bX$$
$$= 499,05 - 0,274 X$$

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut: (1) Realitas penggunaan media sosial di kalangan mahasiswa Program Studi Pendidikan Informatika STKIP PGRI Pacitan terletak pada kualifikasi *Sedang* dengan nilai rata-rata yaitu berada pada interval 37-41. Serta waktu mengakses media sosial tersebut dilakukan setiap hari oleh mahasiswa dengan durasi lebih dari tujuh jam/ hari. Penggunaan media sosial digunakan untuk mendukung pembelajaran seperti mencari informasi terbaru dan untuk mendiskusikan tugas perkuliahan, akan tetapi penggunaan media sosial pada mahasiswa program studi Pendidikan Informatika STKIP PGRI Pacitan terkadang digunakan saat berada di dalam kelas dan saat pembelajaran sedang berlangsung sehingga membuat perkuliahan menjadi tidak aktif dan efektif.

(2) Sikap Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Informatika STKIP PGRI Pacitan terletak pada kualifikasi *Sedang* dengan nilai rata-rata 30,5 yaitu berada pada interval 30-34. Sikap belajar mahasiswa tergolong cukup baik, dimana mahasiswa mampu mengimbangi antara menggunakan media sosial dan belajar. Mahasiswa menyempatkan untuk belajar pada saat waktu luang dan akan meningkatkan intensitas belajarnya pada saat akan menghadapi ulangan tengah semester atau ujian.

(3) Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana nilai koefisien b berada pada angka -0,274. Karena nilai koefisien bernilai minus (-), maka dapat dikatakan bahwa penggunaan media sosial (X) berpengaruh negatif terhadap sikap belajar mahasiswa (Y). sehingga persamaan regresinya adalah  $Y = 499,05 - 0,274 X$ . Setiap kali penggunaan media sosial naik, maka sikap belajar mahasiswa berkurang sebesar 0,274.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, terdapat beberapa saran di antaranya:

(1) Dengan penelitian ini diharapkan mahasiswa mampu menggunakan media sosial dengan bijak seperti digunakan untuk menunjang proses belajar, mencari informasi, dan sebagai media komunikasi, promosi atau jual beli *online*. (2) Diharapkan kepada Bapak Ibu Dosen untuk menggunakan teknik mengajar yang lebih inovatif dan kreatif agar tidak

membuat mahasiswa merasa bosan saat di dalam ruang kelas, yang mengakibatkan mahasiswa mengakses media sosial sebagai pelampiasan rasa bosan yang mengakibatkan pembelajaran menjadi tidak aktif karena mahasiswa lebih memilih mengakses media sosial daripada berinteraksi dengan Dosen. (3) Para ahli sendiri belum menentukan berapa lama tepatnya seseorang boleh menggunakan media sosial dalam sehari. Pasalnya, setiap orang memiliki kondisi psikologis dan reaksi emosional yang berbeda-beda terhadap media sosial, namun kita memang tidak disarankan untuk menghabiskan waktu hingga dua jam sehari untuk menggunakan media sosial.

#### DAFTAR PUSTAKA

Alwan, MenzaHendri, Darmaji. 2017. “Faktor Faktor Yang Mendorong Siswa MIA SMAN Mengikuti Bimbingan Belajar Luar Sekolah Di Kecamatan Telanaipura Kota Jambi”. *Jurnal EduFisika*. Vol 2 No. 1 tahun 2017. Jambi: FKIP Universitas Jambi.

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Pramiyanti, Alila, Idola Perdini Putri, Reni Nureni. 2014. “Motif Remaja Dalam Menggunakan Media Baru (Studi Pada Remaja di-Daerah Sub-Urban Kota Bandung)”. *Jurnal KomuniTi*. Vol. 6 No. 2 tahun 2014. Bandung: Universitas Telkom.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

<https://teknoia.com/data-internet-di-indonesia-dan-perilakunya-880c7bc7cd19> diakses pada pukul 10.30 WIB, hari minggu, tanggal 20 Februari 2020.