

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL FACEBOOK
TERHADAP PERILAKU BELAJAR MAHASISWA
DI ASRAMA ASMAT KELAPA LIMA
MERAUKE**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Agama Program Studi Pendidikan Program Studi
Keagamaan Katolik



Oleh :

APANG PINIM

NIM : 1602003

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEAGAMAAN KATOLIK
SEKOLAH TINGGI KATOLIK SANTO YAKOBUS
MERAUKE**

2022

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL FACEBOOK
TERHADAP PERILAKU BELAJAR MAHASISWA
DI ASRAMA ASMAT KELAPA LIMA
MERAUKE**

SKRIPSI

Oleh:

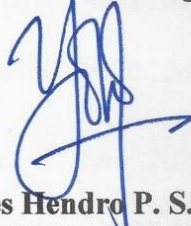
APANG PINIM

NIM : 1602003

NIRM : 16.10.421.0283.R

Telah disetujui oleh:

Pembimbing



**Yohanes Hendro P. S.Pd., M.Pd.
NIDN. 2717069001**

Merauke, 20 Mei 2022

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL FACEBOOK
TERHADAP PERILAKU BELAJAR MAHASISWA
DI ASRAMA ASMAT KELAPA LIMA
MERAUKE**

Disiapkan dan ditulis oleh:

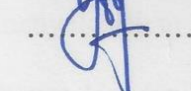
APANG PINIM

NIM : 1602013

NIRM : 16.10.421.0283.R

Telah dipertahankan di depan Panitia Penguji
Pada Tanggal, 23 Mei 2022
Dan Dinyatakan Memenuhi Syarat

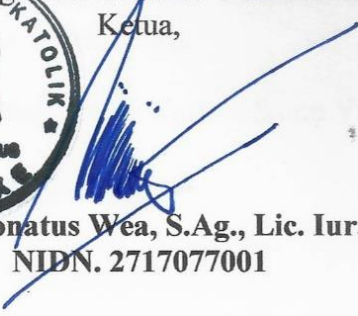
SUSUNAN PANITIA PENGUJI

Jabatan	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Yohanes Hendro P., S.Pd., M.Pd.	
Anggota	: 1. Resmin Manik, S.Pd., M.Pd.	
	: 2. Dedimus Berangka, S.Pd., M.Pd.	
	: 3. Yohanes Hendro P., S.Pd., M.Pd.	

Merauke, 14 Juni 2022

Program Studi Pendidikan Keagamaan Katolik
Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke
Ketua,




Dr. Donatus Wea, S.Ag., Lic. Iur.
NIDN. 2717077001

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Mahasiswa Asmat yang tinggal di asrama ASMAT di Merauke yang telah bersedia menjadi sampel penelitian, sekaligus memberikan informasi yang menjadi konsistensi penelitian terhadap penulisan skripsi ini.
2. Kedua orang tuaku yang tercinta; Bapak Albertus Opjhopits dan Ibu Maria Akametewer yang telah mendidik, memberi dukungan doa serta menghidupi dan membiayai saya selama masa studi.
3. Saudara dan saudariku , serta keponakan yang tercinta; kakak-kakak Albertina Befepakap, Gringgo Omakap, Geresti Pesak. Adik-adik, Maella Puniwpakci, Armando O Akametdowcen dan Paskalina Jiri (Alma), Keponakan, Korlis Janet C, Ghonda Coweperak, Amandus Omakap, Polikarpus Omakap, yang mendukung, memberikan semangat motivasi dan mendoakan saya dalam proses dan selesainya penulisan ini.
4. Dosen-dosenku yang telah berjasa dalam mendidik dan mengajar selama masa studiku, sehingga sampai pada saatnya saya berhasil menyelesaikan penulisan ini, khususnya dosen pembimbing skripsi Bapak Yohanes Hendro Pranyoto, S.Pd., M.Pd., dosen penguji I Resmin Manik, S.Pd., M.Pd. dan dosen penguji II Bapak Dedimus Berangka, S.Pd., M.Pd.
5. Almamaterku tercinta: Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke.

MOTO

“Sambil menjaga jalan keadilan, dan memelihara jalan orang-orang-Nya yang setia, maka engkau akan mengerti tentang kebenaran, keadilan, dan kejujuran, bahkan setiap jalan yang baik”

(Amsal. 1:8-9)

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah. Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam penulisan ini.

Merauke, 23 Mei 2022

Penulis,



Apang Pinim

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis aturkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa, atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi dengan judul “ Pengaruh Penggunaan Media Sosial *Facebook* Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa di Asrama Asmat Kelapa Lima Merauke”

Penulis berharap tulisan ini dapat bermanfaat bagi semua orang. Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis dengan tulus hati menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. Donatus Wea, S.Ag. Lic, Iur. Selaku Ketua Sekolah Tinggi Katolik St. Yakobus Merauke.
2. Yohanes Hendro Pranyoto S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing.
3. Dosen dan Pegawai yang telah mendidik, mengajar dan membantu penulis selama menjalani masa studi di STK St. Yakobus Merauke.
4. Teman-teman angkatan 2016 dan 2017, yang selalu memberi sumbangsih dan pikiran dan input dalam proses penulisan Skripsi ini.
5. Orang tua, saudara-saudariku yang memberikan dukungan baik secara moril maupun material dalam menyelesaikan pendidikan dari tingkat Sekolah Dasar hingga di Perguruan Tinggi.
6. Teman, sahabat, kenalan serta semua pihak yang selalu membantu penulis namun penulis tidak bisa menyebutkan namanya satu persatu.

Akhirnya, penulis menyadari bahwa ada berbagai kekurangan dan keterbatasan pengetahuan dalam penyusunan skripsi ini. Maka, dengan rendah hati penulis mengharapkan saran dan kritik dari berbagai pihak untuk lebih memberikan bobot ilmiah terhadap isi tulisan ini.

Merauke, 23 Mei 2022

Penulis,



Apang Pinim

ABSTRAK

Skripsi ini berjudul “PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL FACEBOOK TERHADAP PERILAKU BELAJAR MAHASISWA ASMAT DI ASRAMA ASMAT KELAPA LIMA MERAUKE”. Topik ini berinspirasi oleh situasi dan kondisi yang terjadi di asrama Asmat di Merauke bahwa cukup banyak mahasiswa yang lebih dominan menggunakan internet untuk mengakses media sosial sebagai sarana hiburan dan bukan untuk menunjang proses belajar. Skripsi ini bertujuan untuk melihat seberapa besar pengaruh media sosial khususnya Facebook terhadap perilaku belajar mahasiswa Asmat di asrama Asmat Kelapa Lima Merauke. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan model regresi. Sampel dari penelitian adalah mahasiswa Asmat di Asmat di Kelapa Lima Merauke dari semester II-VIII sebanyak 53 orang. Instrumen pengumpulan data yang digunakan ialah angket dengan model skala Likert yang dikembangkan dalam 4 skala penilaian dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Hasil pengujian persyaratan analisis meliputi uji normalitas, linieritas dan heterokedastisitas menunjukkan bahwa data layak untuk diuji secara parametrik untuk menguji hipotesis penelitian. Hasil pengujian menunjukkan bahwa penggunaan media sosial Facebook oleh warga asrama dikategorikan kurang baik atau kurang kondusif dengan skor mean sebesar 57,05. Sementara variabel perilaku belajar dikategorikan cukup rendah dengan skor mean sebesar 80,43. Pengujian hipotesis diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 5% ($< 0,05$) yang berarti H_a diterima dan H_o ditolak dengan kata lain terdapat pengaruh media sosial Facebook terhadap perilaku belajar mahasiswa di asrama Asmat. Variabel penggunaan media sosial Facebook berpengaruh secara signifikan terhadap variabel perilaku belajar mahasiswa Asmat sebesar 78%, sementara 22% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti. Hubungan antara variabel bebas terhadap variabel terikat sangat kuat dan signifikan. Hal tersebut ditunjukkan dari nilai Pearson Correlation pada tabel 4.8 dengan nilai sebesar 0,883. Dari penelitian ini dihasilkan rumus persamaan regresi untuk model penelitian ini adalah $Y = -23,179 + 1,654X$. Dari penelitian ini penulis menyarankan agar perlunya ditingkatkan fungsi kontrol atau pengawasan atas fasilitas yang ada di asrama khususnya jaringan internet, pemberdayaan fungsi pengelola asrama dan pembinaan mahasiswa asrama oleh orang tua, pengelola ataupun pemerintah daerah Asmat agar mahasiswa mampu meningkatkan motivasi dan kemampuan mengelola waktu belajar dengan efektif dan efisien.

Kata kunci : Media Sosial Facebook, Perilaku Belajar, Mahasiswa Asmat

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR ISTILAH	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Pembatasan Masalah	5
1.4. Rumusan Masalah	6
1.5. Tujuan Penulisan	6
1.6. Manfaat Penulisan	7
1.7. Sistematika Penulisan.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
2.1. Landasan Teori	8
2.1.1. Pengertian Pengaruh	8
2.1.2. Pengertian Media Sosial	9
2.1.3. Penggunaan Media Sosial.....	10
2.1.4. Hakikat Media Sebagai Proses Komunikasi.....	12
2.1.5. Datangnya Zaman Baru	13
2.1.6. Media Sosial Facebook.....	15
2.1.7. Pengguna Facebook Di Indonesia Secara Statistik.....	26
2.1.8. Perilaku Belajar	29
2.2. Penelitian Terdahulu.....	42
2.3. Kerangka Pikir.....	43

2.4. Hipotesis	44
BAB III METODE PENELITIAN	46
3.1. Jenis Penelitian	46
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian	46
3.3. Populasi dan Sampel	47
3.4. Variabel Penelitian	48
3.5. Definisi Operasional Variabel	48
3.6. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	49
3.7. Kisi-kisi atau Pedoman Instrumen Pengumpulan Data	50
3.8. Teknik Analisis Data	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	57
A Profil Asrama Mahasiswa Asmat	57
1. Profil Asrama Mahasiswa Asmat	57
2. Letak Geografis Asrama Asmat	58
3. Kondisi Demografis Asrama Asmat	58
B. Hasil Penelitian	60
1. Uji Validitas dan Reliabilitas Butir Instrumen	60
a. Uji Validitas	60
2. Uji Persyaratan Analisis	62
a. Uji Normalitas	62
b. Uji Linearitas	64
c. Uji Heterokedastisitas	65
3. Uji Hipotesis	66
C. Pembahasan Hasil Penelitian	68
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	75
A. Simpulan	75
B Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Tabel Kuantitatif & Reliabilitas.....	81
Lampiran 2 Surat Ijin Penelitian	82
Lampiran 3 Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian	83
Lampiran 4 Kuesioner Penelitian.....	92
Lampiran 5 Foto Peresmian Asrama Asmat	93
Lampiran 6 Struktur Organisasi Asrama Asmat	94
Lampiran 7 Foto Penelitian	95
Lampiran 8 Foto Gedung Asrama.....	96

DAFTAR TABEL

3.1 Jadwal Kerja.....	47
3.2 Skor Alternatif Jawaban Variabel X & Y	50
3.3 Kisi-kisi Instrumen Variabel Penggunaan Media Sosial FB	50
3.4 Kisi-kisi Instrumen Variabel Prilaku Belajar.....	51
3.5 Reliabilitas Instrumen Perilaku Belajar	54
3.6 Reliabilitas Instrumen Media Sosial FB	54
4.1. Hasil Uji Validitas Variabel Perilaku Belajar	61
4.2 Hasil Uji Validitas Variabel Media Sosial FB	61
4.3 Anova Uji Linearitas.....	65
4.4 Anova Uji Hipotesis.....	67
4.5 Model Summary.....	68
4.6 Statistik Pengguna Media Sosial FB.....	70
4.7 Tabel Anova.....	71
4.8 Model Summary.....	72
4.9 Corelations	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Media Sosial Paling Sering Digunakan Di Indonesia	27
Gambar 2.2 Negara Dengan Pengguna Facebook Terbanyak	28
Gambar 2.3 Pengguna FB Di Indonesia Menurut Rentang Usia	28
Gambar 4.1 Peta Lokasi Asrama Mahasiswa Asmat	58
Gambar 4.2 Histogram Variabel	63
Gambar 4.3 Normal P-P Plot Variabel Penelitian.....	64
Gambar 4.4 Scaterplot.....	65

DAFTAR ISTILAH

IPS	: Indeks Prestasi Semester
IPK	: Indeks Prestasi Kumulatif
BBM	: Black Berry <i>Messenger</i>
KBBI	: Kamus Besar Bahasa Indonesia
Mbps	: <i>Megabyte per second</i>
Km	: Kilometer
Medsos	: Media Sosial
FB	: Facebook
IG	: Instagram

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman yang semakin modern membuat orang semakin mudah memiliki *handphone*. Saat ini *handphone* tidak asing lagi bagi semua orang terutama pada kalangan mahasiswa. *Handphone* saat ini memiliki kelebihan yang pesat. *Handphone* yang terhubung langsung dengan internet, bisa dikatakan di zaman sekarang adalah HP android. *Handphone* bisa mengakses berbagai jenis yang diinginkan pengguna. Menggunakan aplikasi yang disediakan di dalam *handphone* tersebut.

Media sosial memberikan berbagai macam aplikasi yang dapat membuat mereka menjadi lebih modern dalam dunia maya yaitu BBM, *Whatsapp*, *Twitter*, *Instagram*, *Facebook*, *Path* dan lain sebagainya. Dari berbagai macam media sosial tersebut, *facebook* yang akan menjadi pembahas selanjutnya. Karena *facebook* media sosial yang dari dulu masih dipertahankan. (Rulli Nasrullah, 2015: 11).

Dari definisi di atas penulis menyimpulkan bahwa media sosial dengan berbagai aplikasi, maka pengguna media sosial dengan muda mendapatkan informasi-informasi, hiburan, saling berkomunikasi satu dengan yang lain untuk semua orang yang menggunakan *handphone*.

Media sosial juga di mainkan oleh banyak orang yang tidak disadari bahwa medsos juga mempunyai dampak negatif. Media sosial bisa membuat manusia menjadi kecanduan, hal ini juga terjadi di kalangan mahasiswa Asmat yang berada di Asrama yang menjadi kecanduan dengan dunia maya. Aplikasi-aplikasi tersebut

bisa dimanfaatkan baik jika mereka menggunakan sebagaimana mestinya, yaitu sebagai alat berkomunikasi, mendapatkan informasi-informasi yang berguna dan menunjang dalam proses perkuliahan. Sebagian besar mahasiswa menggunakan *facebook* sebagai ajang memamerkan diri. Pengaruh penggunaan media sosial membuat mahasiswa menjadi kurang belajar, dan kurang waktu istirahat sehingga sering terlambat masuk kampus. Kepribadian mahasiswa Asmat mulai terkikis akibat kecanduan media sosial *Facebook*.

Perilaku yang baik sesuai dengan kepribadian seseorang, mempunyai arti perilaku yang tidak dikendalikan oleh kebiasaan. Jika dikendalikan dengan kebiasaan yang tidak wajar dan terus-menerus dengan kebiasaan tersebut maka perilaku tersebut dikatakan tidak normal. Kepribadian Mahasiswa Asmat pun bisa membentuk akhlak yang baik ketika dimulai dengan kebiasaan-kebiasaan yang baik pula.

Perilaku bisa dikatakan perbuatan diri sendiri yang setiap saat dilakukan, perilaku seseorang bisa dilihat oleh orang lain/teman dekatnya. Perilaku ditafsirkan oleh orang lain, jika orang lain tersebut mempunyai keahlian dalam psikologi maupun memiliki kepekaan dalam menilai sisi positif dan negatif. Maka perilaku seorang tersebut, diramalkan oleh temanya dengan sekedar melihat dan memperhatikan saja.

Mahasiswa merupakan suatu kelompok dalam masyarakat yang memperoleh statusnya karena ikatan dengan perguruan tinggi. Mahasiswa juga merupakan calon intelektual atau cendekiawan muda dalam suatu lapisan masyarakat yang sering kali sarat dengan berbagai predikat. Maka dengan statusnya

ikatan dengan perguruan tinggi, mahasiswa seluruhnya mengenyam pendidikan di dalam kampus maupun di luar dengan berbagai konteks materi, seseorang yang telah sampai pada tahap Perguruan Tinggi berarti telah baik dalam tindakan dan perilakunya sehingga mencerminkan individu yang menjadi teladan dan panutan di tengah-tengah masyarakat.

Dampak negatif dalam menggunakan media sosial *facebook* yang dialami oleh mahasiswa Asmat dalam kehidupannya sehari-hari yaitu: kadang terlambat mengerjakan tugas, telat masuk waktu kuliah, kurang dalam manajemen waktu, dan tidak disiplin belajar. Perilaku mahasiswa Asmat mulai dipengaruhi oleh media sosial. Hal ini kurang disadari oleh mahasiswa Asmat akan dampak media sosial *facebook* terhadap perilaku belajar mereka sendiri.

Dialami era modern ini, kepribadian manusia lebih khusus mahasiswa Asmat dipengaruhi oleh media sosial. Terutama media sosial *facebook*. Perilaku tersebut bisa terjadi karena keseharian mereka sering membuka akun *facebook* seperti mengunggah foto, menonton film, mengomentari unggahan status dan gambar orang lain ataupun bisa saling *chattingan* dengan orang lain. Perilaku yang mengarah dalam penggunaan media sosial membuat dirinya seperti tidak terlepas dengan media sosial. *Facebook* juga dimanfaatkan banyak orang salah satunya mahasiswa. *Facebook* juga sebagai alat jual beli, sebagai alat informasi atau komunikasi dengan orang lain dan sebagainya. Hal tersebut bisa menjadi perubahan dalam Perilaku seseorang. Dulu dirinya memiliki perilaku yang pasrah dan pasif, namun setelah mengkulati media sosial, perilaku tersebut berubah menjadi kepribadian menyimpang. Dengan hal seperti ini, maka kepribadian seseorang

khususnya mahasiswa harus tetap dijaga dengan hal positif sesuai dengan kepribadian masing-masing.

Media sosial *facebook* adalah akun yang sebagian orang terdaftar di belahan dunia mana pun. Zaman yang berkembang, manusia ingin tahu dan ingin mengikuti banyak informasi-informasi, baik kelompok orang maupun individu-individu di media sosial *facebook*. Mahasiswa ialah makhluk yang ingin tahu dengan berbagai aktivitas yang ia geluti untuk menimba ilmu dalam mendapatkan informasi, materi pelajaran, dan lain-lain.

Mahasiswa yang notabene terpelajar di bangku perguruan tinggi, dengan dipengaruhi media sosial yang demikian berkembang dan semakin canggih, kepribadian mahasiswa di pengaruhi oleh media sosial tersebut, terutama kepribadian mahasiswa Asmat yang di asrama Asmat yaitu: dengan pengamatan kondisi di lapangan bahwa mahasiswa Asmat pengaruh media sosial kadang kurang melibatkan aktivitas belajar di kampus dan juga aktivitas dalam asrama. Media sosial *facebook* mempengaruhi mahasiswa Asmat sehingga mengesampingkan hal yang semestinya, maka mahasiswa mengalami berbagai dampak, pengaruh media sosial mempengaruhi perilaku mahasiswa Asmat oleh karena itu penulis tertarik untuk meneliti dan ingin mengetahui tentang “Pengaruh Penggunaan Media Sosial *Facebook* Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Di Asrama Asmat Kelapa Lima

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Mahasiswa belum mampu mengontrol waktu dalam penggunaan media sosial khususnya *Facebook*.
2. Penggunaan media sosial *Facebook* cenderung hanya untuk ajang pamer melalui *update* status atau *story* di *lini* masa.
3. Mahasiswa Asmat belum memanfaatkan media sosial dan akses internet secara tepat guna untuk membantu proses belajar mereka.
4. Mahasiswa belum memiliki perilaku belajar yang baik.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian lebih fokus, maka ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada ketidakmampuan mahasiswa di asrama Asmat Kelapa Lima dalam mengelola penggunaan media sosial *Facebook* yang dapat berdampak pada penurunan kualitas belajar. Dari masalah tersebut penulis berasumsi bahwa lemahnya kontrol dari dalam diri maupun dari orang lain dalam penggunaan media sosial *Facebook* oleh anak asrama ini secara tidak langsung berdampak pada perilaku belajar mahasiswa yang cenderung menjadi malas belajar dan waktu belajar yang semakin berkurang sehingga dapat menurunkan prestasi belajar mereka.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, rumusan masalahnya, yaitu:

1. Bagaimana penggunaan media sosial *Facebook* dan perilaku belajar mahasiswa di asrama Asmat Kelapa Lima?
2. Apakah ada pengaruh antara penggunaan media sosial *Facebook* terhadap perilaku belajar mahasiswa di asrama Asmat Kelapa Lima?
3. Seberapa besar pengaruh penggunaan media sosial *Facebook* terhadap perilaku belajar mahasiswa di asrama Asmat Kelapa Lima?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan gambaran secara statistik penggunaan media sosial *Facebook* dan perilaku belajar mahasiswa di asrama Asmat Kelapa Lima.
2. Untuk mengetahui pengaruh antara penggunaan media sosial *Facebook* terhadap perilaku belajar mahasiswa di asrama Asmat Kelapa Lima.
3. Untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan media sosial *Facebook* terhadap perilaku belajar mahasiswa di asrama Asmat Kelapa Lima.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penulisan adalah sebagai berikut:

1. Kegunaan yang bersifat teoritis adalah untuk menambah pengetahuan penulis dan memberikan informasi kepada pembaca dengan penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan wawasan dan profesionalisme di bidang pendidikan.
2. Kegunaan yang bersifat praktis adalah sebagai berikut:

- a. Membantu penyelesaian studi penulis di STK Santo Yakobus Merauke.
- b. Masukan untuk mahasiswa agar dapat menggunakan media sosial ke arah yang lebih positif
- c. Media sosial sebagai sumber belajar untuk meningkatkan hasil belajar perilaku belajar mahasiswa Asmat di asrama di kota studi Merauke
- d. Pengembangan strategi dan metode pembelajaran yang relevan.

1.7. Sistematika Penulisan

Bab 1. Berisi Latar Belakang masalah, Identifikasi Masalah, Pembatasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Sistematika Penulisan. Bab II. Landasan Teori, Hasil Penelitian Terdahulu, Kerangka Pikir, Hipotesis. Bab III. Jenis Penelitian, Tempat dan Waktu Penelitian, Populasi dan Sampel, Definisi Operasional Variabel, Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data, Uji Kualitas Data, Uji Hipotesis, Teknik Analisis Data.

Bab IV berisi tentang Analisis dan Pembahasan yang meliputi Data Geografis dan Demografis, Hasil Penelitian, Uji Hipotesis, Pembahasan Hasil Penelitian. Bab V sekaligus menjadi Bab Penutup menguraikan kesimpulan serta saran terhadap pokok masalah yang disoroti sebagaimana yang telah dijabarkan dalam poin rumusan masalah.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Pengertian Pengaruh

Pengaruh menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Pengaruh merupakan sesuatu daya yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain. Pengaruh adalah suatu keadaan ada hubungan timbal balik, atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi. Dua hal ini adalah yang akan dihubungkan dan dicari apa ada hal yang menghubungkannya. Di sisi lain pengaruh adalah berupa daya yang bisa memicu sesuatu, menjadikan sesuatu berubah. Maka jika salah satu yang disebut pengaruh tersebut berubah, maka akan ada akibat yang ditimbulkannya (<https://kbbi.web.id/pengaruh>, diakses pada tanggal: 02 November 2021 pukul 10.26).

Pengaruh adalah suatu berupa sifat atau daya tarik kepada seseorang atau kelompok yang mempunyai efek perubahan terhadap sesuatu yang dipengaruhi entah itu berupa efek yang bersifat negatif maupun positif sesuai dengan pengaruh yang didapatkan, (Stevanus Geli, 2020: 11).

Dari definisi di atas penulis menyimpulkan bahwa, pengaruh adalah suatu hasrat, penarikan keinginan yang menyebabkan kebiasaan secara terus menerus. Ada penarikan yang berupa positif dan juga negatif dengan pengaruh tersebut bahwa yang menyaksikan hal yang baik dan buruk ditentukan oleh seseorang yang melakukannya.

2.1.2 Pengertian Media Sosial

Media sosial dapat didefinisikan menurut ahlinya sebagai berikut: dalam bukunya Rulli Nasrulla, menurut *Body*, media sosial adalah sebagai kumpulan perangkat lunak yang memungkinkan individu maupun komunitas untuk berkumpul, berbagi, berkomunikasi dan dalam kasus tertentu saling berkolaborasi atas bermain.

Menurut *Mandibergh* media sosial adalah media yang mewadahi kerja sama di antara pengguna yang menghasilkan konten. Media sosial merupakan sekumpulan perangkat lunak yang dapat dipakai untuk berinteraksi kepada semua orang. adanya media sosial, dapat memberi keringanan bagi penggunaannya. Karena media sosial dapat memberikan informasi kepada siapa pun. Menurut Rulli Nasrulla (2015:11) media sosial adalah perangkat lunak yang mampu berinteraksi secara cepat dan memudahkan atau keringanan penggunaannya lebih cepat mendapat informasi-informasi. Maka dengan penggunaan media sosial.

Media sosial dikatakan sebagai media online, karena media sosial terdapat berbagai aplikasi yang menggunakan internet. Sehingga media sosial dapat menjadi interaksi yang muda dan murah. Tanpa mengeluarkan biaya yang mahal interaksi berbasis internet bisa dijalankan. Media sosial dengan melalui internet dapat berpartisipasi, dan dapat membuat jejaring situs sosial, *wiki*, *blog*, dan *from*.

Dalam Dampak positif untuk media sosial adalah mempercepat penyebaran informasi. Namun ada juga dampak negatif sosial yaitu bisa membuat dirinya kecanduan pada media sosial tersebut. Dikarenakan banyak aplikasi yang dapat

membuat *user* tidak bisa ditinggal, Merasa *user* tidak nyaman tanpa membuat dan melihat media sosial tersebut (Tim Pusat Humas Kementerian Perdagangan RI, 2014: 25).

Media sosial mempermudah komunikasi maupun berinteraksi secara muda dengan online. Karena media sosial memiliki beberapa aplikasi. Aplikasi tersebut di antaranya yaitu, *twitter*, *instagram*, *facebook*, *whatsapp*, *bbm*, *phat*, *line* dan *telegram*. Aplikasi tersebut berfungsi sebagai media interaksi dalam dunia maya. Dari berbagai macam aplikasi media sosial, maka yang masih digunakan sampai sekarang dan semakin berkembang adalah media sosial *facebook*.

Dari definisi di atas penulis menyimpulkan, bahwa media sosial mempermudah berkomunikasi karena berbasis *online* dengan berbagai macam aplikasi-aplikasi yang sangat memudahkan klien atau pengguna baik informasi ataupun hiburan-hiburan. Media sosial juga membuat pengguna menjadi kebiasaan membuat pengguna media sosial menjadi kecanduan.

2.1.3 Penggunaan Media Sosial

Internet suda menjadi kebutuhan primer bagi setiap orang. Karena internet sebagai sarana interaksi yang dapat digunakan secara cepat untuk saat ini. Internet sekarang suda melekat pada kehidupan sehari-hari. Dalam perusahaan sekarang juga dengan mengakses internet. Hampir semua dilakukan oleh individu tidak lepas oleh internet. Sehingga media sosial kini mulai tambah dan berkembang. Media sosial mendapat dorongan atau motivasi untuk digunakan media sosial yaitu disebut Mc Quali di kutip (Devita (2000) sebagai berikut:

1. Faktor Informasi

Melalui internet akan dihadapkan gelombang informasi yang sangat banyak untuk mencari informasi dengan mudah dan digunakan secara optimal

2. Identitas Personal

Penggunaan media sosial dalam rangka mengasosiasikan aktor media dengan karakter pada dirinya.

3. Faktor integratif

Internet telah berhasil selangka meninggalkan media konvensional Internet telah berhasil selangka meninggalkan media konvensional

4. Faktor Hiburan

Orang yang menggunakan media sosial dengan tujuan hiburan dan kesenangan (Devika Maulinda & Choiru Uma, 2014: 9).

5. Korelasi

Menjelaskan, menafsirkan, mengomentari makna peristiwa. Menunjang otoritas dan norma-norma yang mapan. Mengkoordinasikan beberapa kegiatan. Membentuk kesepakatan

6. Kesenambungan

Budaya dominan dan mengakui keberadaan kebudayaan. Meningkatkan dan melestarikan nilai-nilai (Nadia Faida N, 2016).

Dari definisi pengguna media di atas penulis menyimpulkan, bahwa media adalah sarana yang digunakan dalam menyampaikan segala sesuatu dengan menggunakan caranya masing-masing untuk membawa pesan dari proses

komunikasi serta memberikan gambaran yang bisa dilihat dari berbagai macam aspek seperti media cetak, audio, visual, analog, digital, dan sebagainya.

2.1.4 Hakikat Media Sebagai Proses Komunikasi

Menurut Black Jay dan Frederick Whitney, yang dikutip dalam bukunya Black Jay dan Frederick Whitney berjudul *Introduction to Mass Communication* (1992: 5), komunikasi merupakan proses dimana masing-masing individu terlibat dalam tukar menukar makna. Dalam proses itu seorang individu (komunikator) menyampaikan *stimulus* (rangsangan) untuk mengubah perilaku individu lain. Komunikasi tidak hanya terdiri dari penyampaian lain pesan secara verbal, langsung dan dengan maksud tertentu, melainkan juga semau proses dimana orang saling mempengaruhi satu sama lain. Kegiatan antar manusia harus dimengerti sebagai proses yang membutuhkan setidaknya dua unsur, yaitu peristiwa di luar individu (*stimulus*) dan individu yang reaksi. Ada pengirim dan penerima pesan, reaksi dari penerima disebut *feedback*.

Media massa adalah sarana untuk menyebarkan produksi pesan secara massal kepada sejumlah besar orang yang tak dikenal secara heterogen secara serentak. Televisi adalah salah satu contoh dari media massa. Masyarakat pemirsa terdiri dari individu-individu yang bereaksi secara berbeda dan mengartikan pesan yang diterima dengan sudut pandang yang berbeda pula. Reaksi mereka tergantung dari pengalaman pribadi, latar belakang pendidikan dan disposisi hati mereka (*Ibid.*, hlm. 10). Menurut aliran *symbolic interactionism*, makna diciptakan melalui dan dipertahankan oleh interaksi dimana setiap individu memperoleh makna untuk

dirinya dan tindakan orang lain dengan menggunakan simbol. Meskipun televisi bersifat instrumental, ide dan informasi sebetulnya dibesarkan dengan kata-kata dan jaringan hubungan interpersonal (Stephan W. Littlejohn, 1992: 52).

Dari definisi di atas penulis menyimpulkan, media masa menyampaikan informasi ke semua penjurur yang ditujukan dengan informasi tersebut orang saling mempengaruhi satu sama lain untuk menjalin komunikasi antara lain.

2.1.5 Datangnya Zaman Baru

Orang Indonesia sekarang ini hidup dalam zaman komunikasi yang sangat baru dan mempunyai dampak yang permanen dalam cara orang mendengarkan. Johan Killinger, profesor homiletik pada Venderbit Divinity School di Nashville, Tennessee seperti dikutip oleh Y.I. Iswarahadi (2010: 21), berpendapat: “Dunia telah berubah menjadi *desa dunia*. kita hidup dengan televisi, video *tape*, alat perekam, *computer*, kamera, *proyektor*, mesin cetak, mesin *foto copy* segala perpanjangan mekanis dari diri manusia. Lebih dari yang lain alat-alat ini telah mengubah zaman dimana kita hidup.”

Pernyataan John Killinger ini disampaikan dalam konteks Amerika Serikat pada tahun 1975, tetapi sudah berlaku juga untuk kita yang tinggal di Indonesia 35 tahun kemudian. Michael Rogness, pengarang buku *Preaching to a TV Generation*, dalam Y.I. Iswarahadi (2010: 21) mengatakan hal yang senada: “Gambaran yang mencolok dari sebuah revolusi adalah televisi yang dalam 40 tahun terakhir menjadi medium utama dari komunikasi publik. Televisi adalah medium komunikasi yang sangat berbeda dari pembicara antara pribadi”. Definisi di atas penulis

menyimpulkan dunia telah berubah dalam komunikasi karena dampak yang mengakibatkan manusia dengan alat-alat media, alat-alat ini mengubah manusia zaman sekarang.

2.1.6 Media Sosial *Facebook*

1. Sejarah *Facebook*

Facebook pada awalnya bernama *facemash.com*, yang disebut oleh Mark Zuckerberg. *Facebook* didirikan oleh Mark Zuckerberg, seorang mahasiswa Harvard kelahiran 14 Mei 1984. *Facemash* merupakan aplikasi seperti *email* yang dapat berita kepada orang lain. (Ramly Julia Aiela, 2012).

Pada usia 19 tahun Mark Zuckberg ingin menciptakan jenis internet yang baru. Mark Zuckeberg memiliki 2 alasan yang kuat untuk menciptakan sejenis internet yang baru di antaranya, Obsesi untuk menyukai teknologi serta sikap kompromi berusaha menembus pesaing, kedua Mark selalu bermimpi untuk menciptakan perangkat yang dapat dipakai semua orang secara instan dan muda.

Pada tahun 2002 Zuckeberg mulai masuk di Harvard sebagai mahasiswa Psikologi. Tahun kedua ia menyepi di tempat yang nyaman untuk membangun untuk membangun situs bernama Coursematch berfungsi sebagai, mahasiswa biasa muda mendaftarkan secara online. Suatu ketika Zukebreg merasakan patah hati dan mabuk. Pada saat itu dirinya berpikir untuk menciptakan jejaring internet yang baru dan bisa dipakai oleh semua orang dengan muda.

Pada tahun 2003 Mark Zuckerberg memulai membuat dan mengotak-atik situs internet barunya yang akan di rilis. Selain itu Mark diminta untuk bergabung

dengan orang Harvard untuk membuat situs internet baru, namun dirinya tidak berminat. Dirinya lebih berminat dengan kerjanya membuat situs internet tanpa campur tangan orang lain. Pada tanggal 11 Januari telah didaftarkan ke *provider*-nya. Pada saat itu Mark meminta teman yang paling dekat untuk mendaftarkan dirinya di jejaring internet yang dibuatnya. Dengan berjalanya waktu maka yang mendaftarkan menjadi 4000 orang. Akhirnya facebook diresmikan pada tanggal 4 Februari 2004 (Tony Hendroyono, 2009: 7-22).

Facebook masuk ke Indonesia pada tahun 2006, yang dapat diminati banyak orang. *Facebook* mencapai masa keemasannya setelah tanggal 26 September 2006. Jaringan ini dapat dibuka bagi siapa saja yang mempunyai *e-mail* untuk mendaftarkan. Sampai September 2008, *facebook* memiliki ketertarikan di berbagai perusahaan. Karena jejaring *Facebook* dapat menyebarkan informasi kepada seluruh karyawan media sosial juga terkenal di Indonesia dari tahun yang pertama didirikan hingga sampai sekarang dan jaringan ini dapat dibuka bagi siapa saja. Juga lembaga-lembaga dan perusahaan pun demikian karena informasi ke seluruh karyawan. orang lain dengan cara membuat grup yang telah dibuat perusahaan tersebut (Irfan Nazir, 2009: 11). Dari definisi di atas penulis menyimpulkan bahwa, untuk mempercepat informasi kepada orang lain. Seorang mahasiswa menciptakan media sosial *facebook* agar bisa menjangkau dan memudahkan informasi ke semua penjuru belahan dunia sampai Indonesia sekarang.

2. Pengertian Facebook

Facebook adalah media yang jejaring yang dapat berfungsi untuk berkomunikasi dengan orang secara jarak jauh. Berkomunikasi lewat dunia maya

dapat menarik orang untuk berbagi data pribadi secara online dan saling melihat secara virtual.

3. Fitur *Facebook*

Facebook merupakan situs jejaring internet yang dapat menjalin satu hubungan pertemanan dengan siapa saja secara muda. *Facebook* dapat mempunyai bermacam fitur yang dapat dimanfaatkan di antaranya:

a. Melihat foto yang diunggah

Melihat foto ini terdapat pada unggahan foto oleh orang lain. Apa pun yang diunggah oleh orang lain maka dapat dilihat oleh pemilik akun *facebook* tersebut. Seperti halnya *facebook* Anda telah ditag atau tandai oleh akun *facebook* lain. Maka Anda dapat melihat foto yang diunggah teman Anda pada halaman *facebook* (Tony Hendroyono, 2009: 11). Foto yang diunggah oleh orang lain mungkin bisa menjadi referensi wisata bagi yang ingin liburan.

b. Memperbaharui status dan profil

Fitur ini berupa gelembung ucapan dibagikan di atas halaman situs. Situs ini digunakan untuk cara muda, ringkas dan praktis untuk memberitahu tentang keadaan yang terjadi. *Update* status tersebut dilakukan tidak hanya 2 kali dalam sehari, bahkan bisa 3 maupun lebih selalu memperbaharui status tersebut. Fitur ini merupakan interaksi *asynchronous*, yaitu interaksi dua arah secara tidak langsung dimana komunikasi ini akan terdokumentasi berdasarkan topik bahasan dan terurut secara waktu. Memperbaharui profil pribadi bisa dilakukan oleh pemilik akun *facebook* tersebut. Profil diperbaharui hanya fotonya yang dipanjang di akun

facebook. Bagi pemilik akun *facebook* memungkinkan untuk menggantinya agar tidak monoton.

c. Mengunggah foto

Fitur ini akan berfungsi untuk memberikan informasi kepada orang lain menggunakan foto. Dengan foto yang disertakan tulisan pemberitahuan, maka orang akan membaca dan melihat apa yang telah diunggah oleh orang lain. Selain itu mengunggah foto juga harus memilih yang baik dan sopan untuk ditonton oleh orang banyak, agar tidak menimbulkan hal yang tidak diinginkan.

d. Menambah berita

Menambah berita ini didapat dari situs lain kemudian ditaruh pada halaman *facebook* individu, berita yang ingin dimasukkan dalam halaman *facebook* dapat dipilih menurut pemiliknya. Jadi apa yang ingin dijadikan sebagai berita yang bertujuan positif maka dapat ditampilkan dalam fitur penambahan berita tersebut. Dengan tujuan untuk memberitahukan kepada orang lain secara keseluruhan, tanpa mengirim satu per satu pesan kepada orang lain.

e. Membuat album foto

Membuat album ini bertujuan untuk mengetahui siapa pemilik akun *facebook* tersebut. Selain itu album bisa bermanfaat bagi pemilik akun *facebook*, terutama bagi pemilik penjual. Karena unggahan foto akan hilang dengan tertindihnya foto-foto yang lain. Sehingga kegunaan album ini dapat memberitahukan bahwa barang yang dijual masih ada dan juga bisa dikomentari dan bisa pesan melalui akun *facebook*.

4. Dampak Positif Penggunaan *Facebook*

Facebook merupakan jejaring sosial yang juga dimanfaatkan untuk meng-*upload* status, dan juga merupakan alat berkomunikasi modern. *Facebook* ini telah banyak menarik minat kaum masyarakat pada umumnya. *Facebook* juga telah menghipnotis ribuan bahkan jutaan remaja di dunia ini termasuk anak-anak pun kini telah mengenal *facebook* tersebut. *Facebook* ini pertama kali berada di Negara Amerika yang kemudian masuk ke Negara Indonesia. *Facebook* ini pun *Facebook* dapat memudahkan kita mengetahui kejadian-kejadian yang belum tersiar dalam media cetak maupun media elektronik. Manfaat positif dari adanya *Facebook* adalah sebagai berikut:

- 1) Melalui *facebook* kita dapat berinteraksi secara cepat.
- 2) Kita dapat mengetahui wajah lawan kita berinteraksi.
- 3) Dalam *facebook* kita juga dapat dengan mudah meng-*upload* masalah-masalah tentang pendidikan sehingga dapat membantu dan memotivasi diri kita menjadi semangat dalam belajar.
- 4) Mampu merubah pola tingkah laku yang biasa menjadi tidak biasa. Dalam kita berhubungan dengan *facebook* kita akan tahu dampak positif dan negatif dari *facebook* dalam pendidikan terhadap pengembangan tingkah laku remaja.

Facebook berdampak positif dalam pendidikan yang akan mempengaruhi tingkah laku para remaja, salah satunya adalah:

- 1) Dampak Positif Untuk Remaja
 - a) Media untuk mengasah bagi pelajar, baik membuat puisi dan artikel.

b) Memperkaya perbandingan dengan bahan pembelajaran.

2) Dampak Positif *Facebook* Untuk Umum

Facebook membuat kita dapat menemukan teman-teman lama, ataupun memperluas pertemanan kita sampai ke negara-negara luar. *Facebook* pun dapat menjadi salah satu sarana yang efektif sebagai situs untuk menawarkan barang. Seperti yang kita ketahui, banyak sekali toko online yang menawarkan barang dagangannya melalui *facebook*. Tentunya ini menguntungkan bagi kedua belah pihak. Baik pembeli maupun penjual.

“*Facebook* dapat menghibur saya dan mengurangi kebosanan tentunya, ketika saya bosan, saya cukup meng-*update* status, lalu turut mengomentari status saya ataupun teman saya, meskipun terdengar simpel, tapi itu sangat menghibur. Saya pun juga dapat bermain *game* di *facebook* yang menurut saya sangat menyenangkan.” Begitu penuturan salah seorang pengguna *facebook*.

Sementara itu menurut Tony Hendroyono (2009: 57-58), dampak positif dari adanya media sosial Facebook bagi kehidupan orang di zaman sekarang cukup banyak, antara lain sebagai berikut:

a. Semakin mudahnya berinteraksi

Dengan adanya *facebook* dapat berkomunikasi dengan orang lain secara *live time*, tanpa memandang jarak. Karena *facebook* dapat menyebarkan informasi secara cepat tanpa tersendat dengan waktu.

b. Sarana promosi

Facebook memiliki keunggulan yaitu untuk media promosi. Media promosi ini dapat digunakan untuk memperjual belikan barang- barang yang biasa

diperlukan oleh publik. Maka *facebook* dapat dimanfaatkan untuk saran iklan bagi orang berbisnis.

c. Sarana silaturahmi

Group dalam *facebook* membentuk sarana silaturahmi dengan teman yang tempat tinggalnya jauh. Sehingga mereka yang tidak ingin memutus silaturahmi yang suda terjalin sejak dulu, maka dapat dilanjutkan dengan memanfaatkan media sosial *facebook* tersebut.

d. Sarana hiburan

Para pengguna *facebook* dapat memanfaatkan fitur yang disediakan. Sekarang pengguna dapat melihat berbagi macam video yang ingin ditontonnya, tanpa mengeluarkan data yang banyak. Kemudian dapat melihat resep masakan maupun yang digunakan. Sehingga pengguna akun *facebook* tersebut dapat terhibur dengan adanya fitur-fitur yang suda tersedia (Abdillah Yafi Al Jawiy dan Ahmad Muklason).

e. Mencari Teman

Facebook juga dimanfaatkan bagi penggunaannya untuk mencari teman dengan orang luar negeri. Karena *facebook* ini dimiliki oleh semua Negara. Semua orang barat, Indonesia maupun seluruh dunia memiliki akun *facebook*. Untuk dimanfaatkan interaksi dengan orang yang terhalang dengan jarak.

Definisi di atas penulis menyimpulkan bahwa, media sosial *facebook* adalah media jejaring yang dapat berkomunikasi secara jarak jauh dengan halaman situs-situs masing-masing untuk mempermudah informasi dan berbagai cara untuk mengubah fitur-fitur yang bisa mengubah secara muda.

Media sosial *facebook* ini dapat diartikan sebagai media sosial yang dapat digunakan untuk berbincang santai di akun tersebut. *Facebook* memberikan berbagai fasilitas yang dapat untuk dimanfaatkan bagi pengguna. Maka dari itu media sosial bisa membuat pengguna menjadi kecanduan terhadap media jejaring sosial tersebut.

Facebook merupakan akun yang masih digunakan oleh siapa pun. Hingga pengguna akun *facebook* merasa wajib sehari-hari untuk membuka akun tersebut. Karena *facebook* merupakan akun yang bisa mempublikasikan secara muda dan cepat (Tim Pusat Humas Kementerian Perdagangan RI, Panduan Optimalisasi Media Sosial untuk Kementerian Perdagangan RI, 2014: 139).

Sehingga orang-orang masih aktif dan tetap eksis walaupun media sosial sekarang semakin modern. Kelebihan dari media sosial *facebook* yaitu bisa melihat foto yang diunggah oleh orang lain dan sekalipun bisa mengomentari pada gambar yang diunggah. Selain itu pun *facebook* memiliki aplikasi di antaranya video, grup, catatan, *event*, *gift*, *posting* dan *marketplace*

Dengan adanya *facebook* tersebut dan berbagai macam aplikasi yang ada bisa dimungkinkan semakin melonjak. Semakin melonjaknya ketergantungan terhadap media sosial *facebook* maka aktivitasnya mulai berubah. Mulai dari perilakunya, tingkah lakunya maupun sikap yang dimiliki oleh orang tersebut. Sehingga dapat

diperkirakan bahwa perilaku mahasiswa mulai berubah. Perubahan tersebut dikatakan sebagai perubahan negatif. Sebab ketergantungan terhadap media sosial *facebook* tidak bisa dihentikan kembali.

Perilaku mahasiswa dengan *facebook* dapat berhubungan dengan adanya perubahan perilaku, perilaku serta sikap yang dimilikinya. Sehingga akhlak dimilikinya semakin juga sedikit demi sedikit akan meluntur (Hartai dan Netty, 2005: 127). Hubungan perilaku mahasiswa dengan media sosial *facebook* ini bisa berupa positif. Jika pengguna akun *facebook* ini bisa berupa positif. Jika pengguna akun *facebook* dapat mengondisikan untuk dimanfaatkan sebagai keperluan saja. Agar tidak melewati batas ketentuan sebagai media informasi maupun interaksi.

5. Dampak Negatif *Facebook*

Penggunaan *Facebook* sebagai media sosial tidak akan selalu berdampak positif, kadang kala ada dampak negatif yang dirasakan atau diterima oleh para penggunanya baik sadar maupun tidak. Penggunaan apapun termasuk media sosial jika dilakukan secara berlebihan tentu tidak akan membawa dampak positif namun justru negatif, termasuk Facebook. Berikut adalah beberapa dampak negatif dari penggunaan media sosial Facebook (Tony Hendroyono, 2009):

1) Pengaruh Buruk *Facebook* Untuk Remaja

- a) Menghambur-hamburkan Uang, Pengaruh buruk *facebook* bagi remaja yang pertama ialah menghambur-hamburkan uang atau pemborosan. Mengapa? Karena, untuk membuka *facebook*, diperlukan akses internet yang tentu saja memakan biaya. Meski kelihatannya tidak terlalu mahal, namun bila

diakumulasikan akan mempengaruhi keuangan para remaja. Padahal, sebagian remaja di Indonesia masih mengandalkan kucuran dana dari orang tua mereka.

- b) Tidak Peduli Dengan Sekitar Pengaruh, buruk *facebook* yang kedua ialah ketidakpedulian remaja tersebut pada kondisi sekitarnya. Hal ini dikarenakan remaja yang suka bermain *facebook* lama-lama akan kecanduan. Remaja yang sudah kecanduan *facebook* terlalu asyik dengan dunianya sendiri sehingga tidak peduli lagi dengan orang lain dan lingkungan sekitarnya.
- c) Berkurangnya Waktu Belajar Pengaruh *facebook* yang paling buruk bagi pelajar tentu saja berkurangnya waktu belajar. Padahal, belajar merupakan kewajiban utama seorang pelajar. Bahkan, tak sedikit pelajar yang asyik bermain *facebook* saat jam pelajaran masih berlangsung.
- d) Kurangnya Sosialisasi Dengan Lingkungan Pengaruh buruk *facebook* bagi pelajar yang berikutnya ialah berkurangnya sosialisasi dengan lingkungan. Hal ini sangat mengkhawatirkan bagi perkembangan kehidupan sosial para remaja itu sendiri. Mereka yang seharusnya belajar bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, justru lebih banyak menghabiskan waktunya di dunia maya bersama teman-teman *facebook*nya.
- e) Mengganggu Kesehatan Pengaruh buruk *facebook* bagi remaja yang kelamaan ialah mengganggu kesehatan. Hal ini disebabkan karena terlalu banyak nongkrong di depan monitor tanpa melakukan kegiatan apa pun dan tidak pernah berolah raga akan berisiko untuk kesehatan remaja yang seharusnya aktif berolah raga. Penyakit akan mudah menyerang. Obesitas, gangguan

lambung, dan penyakit mata merupakan gangguan kesehatan yang paling mungkin terjadi.

- f) Tersebarnya Data Pribadi Mayoritas pengguna *facebook* memberikan data-data mengenai diri mereka dengan sangat detail pada info *facebook*. Hal ini biasanya dilakukan oleh orang yang baru mengenal internet. Mereka tidak tahu risikonya menyebarkan data pribadi di internet.
- g) Penipuan Pengaruh buruk *facebook* yang berikutnya ialah ancaman penipuan. Bagi penipu yang sering mengatasnamakan dirinya sebagai penjual barang, remaja-remaja yang belum mengerti dunia maya adalah sasaran empuk untuk mereka mangsa.
- h) Maraknya Konten-konten Berbau Sex Dan Pornografi Pengaruh buruk *facebook* yang berikutnya ialah maraknya konten-konten berbau sex dan pornografi. Bukan menjadi masalah yang sulit bagi para *facebook*er untuk menemukan konten-konten berlendir di internet khususnya jejaring sosial *facebook*. Hal ini tentu membawa dampak buruk bagi perkembangan psikis dan mental remaja yang masih tergolong labil.

2) Dampak Negatif *Facebook* Untuk Kehidupan

Kita memang banyak dan tidak dapat di duga, tetapi tidak kita pungkiri, *facebook* juga dapat berdampak negatif bila kita tidak menggunakannya dengan bijak. Kabar terdengar dari seorang gadis di Indonesia yang kabur dari kediamannya bersama dengan seorang pria yang di kenalnya lewat situs jejaring sosial *facebook*. Bahkan sang gadis ini pun telah mengaku kepada kedua orang tuanya bahwa ia telah menginap bersama di hotel dengan pria yang baru di kenalnya

itu. Itu hanya sedikit gambaran mengenai dampak negatif yang disebabkan oleh kepopuleran *facebook*.

Masih banyak sekali dampak-dampak negatif yang terjadi apabila kita tidak menggunakan *facebook* dengan bijak. Misalnya saja, *facebook* membuat kita menjadi berlama-lama di depan komputer hanya untuk sekedar meng-*update* status ataupun meng-*upload* foto. *Facebook* dapat mengakibatkan kecanduan bila kita tidak memanfaatkannya dengan benar. Intinya, segala sesuatu pasti dapat memberikan dampak yang positif maupun negatif. Tergantung bagaimana kita menggunakannya. Jika kita menggunakannya dengan benar, maka kita akan mendapatkan.

6. Cara Mengatasi Dampak Negatif *Facebook*

Berikut ini adalah beberapa cara untuk mengatasi dampak negatif dari media sosial Facebook:

- a. Jangan gunakan identitas asli saat mendaftar maupun sedang ber-*Facebook*-an.
- b. Waspada atau hati-hati kepada orang yang belum kita kenal.
- c. Ajak teman pada saat ingin berjumpa dan hindarkan apa bila di ajak ke tempat yang sepi.
- d. Gunakan *Facebook* yang lebih berguna dan bermanfaat saja.
- e. Hindari *Facebook*-an yang mengarah dari perbuatan negatif.
- f. Orang tua harus mengawasi anaknya setiap saat kalau perlu diperketat pengawasannya. Semoga dengan beberapa cara ini kita sebagai orang tua dapat

mengantisipasi sedini mungkin agar kaum remaja yang menjadi tumpuan bangsa ini tidak terjebak sesuatu yang tidak kita inginkan.

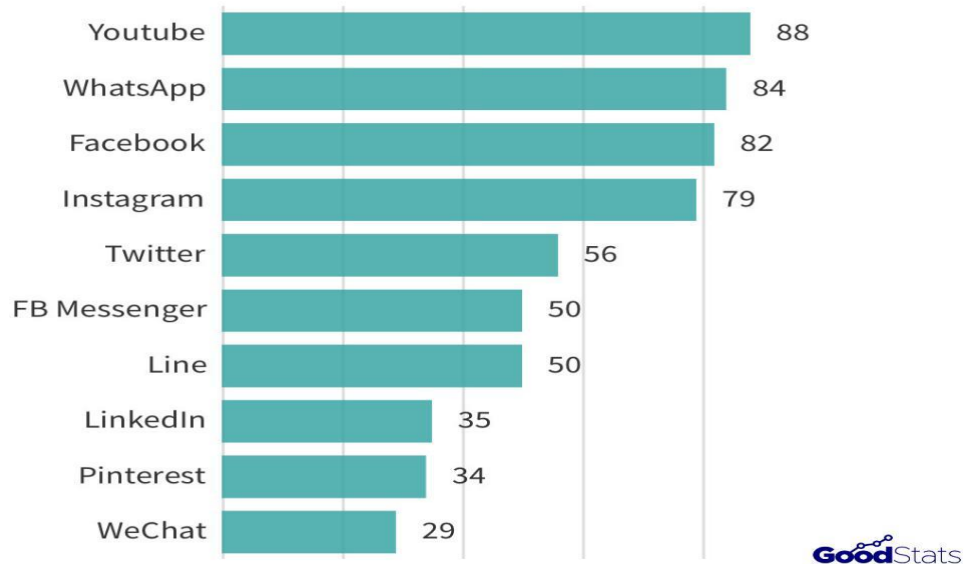
2.1.7 Pengguna *Facebook* di Indonesia Secara Statistik

Facebook Inc. merupakan perusahaan layanan jejaring sosial yang menghubungkan penggunaannya untuk memperluas pertemanan. Amerika Serikat ini pertama kali diluncurkan pada 4 Februari 2004. Berarti suda 17 Tahun media sosial (medsos) milik Mark Zuckerberg ini melayani para penggunanya.

Hingga kini, *facebook* masih tetap mendapat atensi besar dari para penggunanya. *Platform* yang baru saja mengganti nama menjadi Meta ini tercatat memiliki jumlah pengguna aktif bulanan (*monthly active user/MAU*) yang cukup banyak. Per Januari 2021, *Platform* besutan Mark Zuckenberg ini memiliki 2,7 miliar MAU, menempatkan sebagai medsos terpopuler dan paling banyak digunakan di dunia. Jumlah pengguna bulan facebook mengungguli beberapa *Platfrom* populer lainnya seperti *Youtube* (2,3 miliar MAU), *WhatsApp* (2 miliar MAU), dan Instagram dengan catatan 1,2 miliar MAU.

10 Media Sosial Paling Sering Digunakan di Indonesia (dalam persen)

Sumber: We Are Social, Hootsuite 2020



Gambar 2.1 10 Media Sosial Paling Sering Digunakan di Indonesia

Di Indonesia sendiri, *Facebook* menempati peringkat 3 teratas dalam daftar medsos yang paling sering digunakan oleh usia 16 hingga 64 tahun. Persentase pengguna yang mengakses *facebook* sebanyak 82 persen, tepat satu tingkat di bawah *WhatsApp* (84 Persen), dan satu tingkat di atas *Instagram* (79 persen). Sejauh ini, total pengguna aktif medsos Indonesia mencapai 160 juta (59 persen dari total populasi), dengan rata 3 jam 26 menit waktu yang dihabiskan untuk mengakses medsos dalam sehari.

h. Negara dengan Penggunaan *Facebook* terbanyak

Dalam laporan survei Tren Digital Hasil Kerja sama dengan *YouGov*, jumlah pengguna *facebook global* pada 2020 mencapai 3,3 miliar orang, 140 juta orang di antaranya berada di Indonesia.



Gambar 2.2 Negara dengan Pengguna Facebook Terbanyak

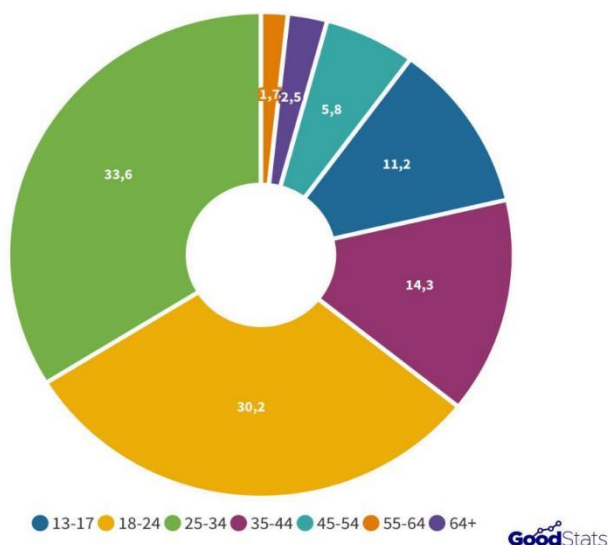
i. Pengguna *facebook* Indonesia Menurut rentang Usia

Komunitas pengguna *Facebook* diprediksi terus bertumbuh selama pandemi. Dalam sebuah survei *YouGov*, mayoritas pengguna *facebook* mengatakan bahwa *Platfrom* digital sangat penting untuk membantu komunitas di tengah pandemi.

Pengguna Facebook Indonesia Menurut Rentang Usia

Per April 2021 (dalam persen)

Sumber: Statista



Gambar 2.3 Pengguna Facebook Di Indonesia menurut Rentang Usia

Jika dilihat berdasarkan demografi pengguna, secara global, pengguna *facebook* terbanyak berada pada kalangan umur 18-34 tahun untuk perempuan dan 25-34 tahun untuk laki-laki. Di Indonesia, pengguna *facebook* masih didominasi kalangan muda tepatnya generasi z dan generasi milenial.

2.1.8 Perilaku Belajar

1. Pengertian Belajar

Hampir semua ahli telah mencoba merumuskan dan membuat tafsirannya tentang “belajar” . seringkali pula perumusan dan tafsiran itu berbeda satu sama lain. Dalam uraian ini akan berkenalan dengan beberapa rumusan. Guna melengkapi dan memperluas tentang pandangan belajar. Seringkali pula perumusan dan tafsiran itu berbeda satu sama lain. Menurut (Oemar Hamalik, 2007: 27-28) belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior thorough experiencing*). Belajar adalah memperoleh pengetahuan, bahwa belajar adalah latihan-latihan pembentukan kebiasaan secara otomatis dan seterusnya.
- 2) Sejalan dengan perumusan di atas, ada pula tafsiran lain tentang belajar yang menyatakan, bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan.

Pengertian ini menitik beratkan pada interaksi antar individu dengan lingkungan. Di dalam interaksi inilah terjadi serangkaian pengalaman pengalaman belajar. William Burton, mengemukakan, bahwa: *A good learning situation*

consist of a rich and varied series of learning experiences univied around a vigorous purpose and corried on in interaction with a rich, varied and propocative environment. Dari pengertian-pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

- a) Situasi belajar harus bertujuan dan tujuan-tujuan itu diterima baik oleh masyarakat. Tujuan merupakan salah satu aspek dari situasi belajar.
- b) Tujuan dan maksud belajar timbul dari kehidupan anak sendiri .
- c) Di dalam mencapai tujuan itu, murid senantiasa akan menemui kesulitan, rintangan, dan situasi-situasi yang tidak menyenangkan.
- d) Hasil belajar yang utama ialah pola tingkah laku yang bulat.
- e) Proses belajar terutama mengerjakan hal-hal yang sebenarnya. Belajar apa yang diperbuat dan mengerjakan apa yang dipelajari.
- f) Kegiatan-kegiatan dan hasil-hasil belajar dipersatukan dan dihubungkan dengan tujuan dalam situasi belajar.

2. Perilaku Belajar

Setiap individu yang sedang belajar pastilah memiliki perilaku belajar, karena hal ini diri individu yang sedang belajar dalam menanggapi dan merespons setiap kegiatan belajar mengajar yang terjadi. Perilaku belajar juga berkaitan dengan cara belajar yang dilakukan oleh individu yang sedang belajar (siswa/mahasiswa) itu sendiri, sehingga perilaku belajar adalah merupakan cara atau tindakan yang berisi sikap atas pelaksanaan teknik-teknik belajar yang

dilaksanakan individu atau siapa pun juga dalam waktu dan situasi belajar tertentu (Wasty Soemanto, 2006: 6).

Perilaku belajar adalah suatu sikap yang muncul dari diri siswa dalam menanggapi dan merespons setiap kegiatan belajar mengajar yang terjadi, menunjukkan sikapnya apakah antusias dan bertanggung jawab atas kesempatan belajar yang diberikan kepadanya. Perilaku belajar memiliki dua penilaian kualitatif yakni baik dan buruk tergantung kepada individu yang mengalaminya, untuk meresponsnya dengan baik atau bahkan acuh tak acuh.

Perilaku belajar juga berbicara mengenai cara belajar yang dilakukan oleh siswa itu sendiri, sehingga dapat disimpulkan bahwa perilaku belajar adalah merupakan cara atau tindakan yang berisi sikap atas pelaksanaan teknik-teknik belajar yang dilaksanakan individu atau siapa pun juga dalam waktu dan situasi belajar tertentu (Wasty Soemanto, 2010: 6). Perilaku belajar yang baik berhubungan dengan beberapa hal yaitu sebagai berikut:

a. Perilaku belajar dalam mengikuti pelajaran

Perilaku belajar di sini bukan hanya sekedar untuk mendengar dan mencatat ceramah dari guru tetapi lebih kepada mendengar dan menimbang secara selektif atas apa yang telah diungkapkan oleh guru ketika proses belajar mengajar berlangsung. Kebiasaan belajar dalam mengikuti pelajaran merupakan salah satu faktor penunjang tercapainya prestasi belajar siswa. Sehingga dalam upaya untuk mencapai hasil belajar yang terbaik maka diharapkan keaktifan dari siswa untuk mempunyai sikap dan cara belajar yang sistematis. Dimana cara belajar yang dilakukan merupakan suatu kecakapan yang pada nantinya akan dimiliki sebagai

hasil belajarnya, yang diperoleh lewat latihan-latihan sehingga lama-kelamaan menjadi suatu kebiasaan yang melekat dalam dirinya. Kebiasaan mengikuti pelajaran berakar dari kebiasaan belajar yang memiliki makna merupakan perilaku dari siswa dalam mengikuti proses belajar secara tepat, teratur dan berkesinambungan dari waktu ke waktu sehingga pada akhirnya dapat menimbulkan ciri bagi seseorang yang melaksanakan proses ini.

b. Perilaku belajar dalam mengulangi pelajaran

Penjelasan guru yang diterima oleh siswa terkadang atau bahkan seringkali tidak membawa kesan yang baik, karena terkadang masih ada kesan-kesan tertentu yang masih samar-samar dalam ingatan akan pelajaran atau materi yang didapat pada saat proses belajar mengajar. Oleh karena itu dibutuhkan adanya pengulangan atau pementapan dari siswa untuk membantu memperjelas semua kesan yang masih samar-samar tadi. Belajar dengan cara mengulang bisa dibantu dengan membandingkan antara bahan pelajaran yang baru saja diserap di ruang belajar dengan literatur yang dimiliki oleh siswa tersebut. Dimana pada dasarnya hal seperti ini dimaksudkan untuk mempermudah pemahaman.

c. Perilaku belajar dalam membaca buku

Membaca adalah aktivitas yang kompleks yang melibatkan berbagai faktor yang datangnya dari dalam diri pembaca dan faktor luar. Secara garis besar, aktivitas membaca berkaitan dengan dua hal pokok, yaitu pembaca dan bahan bacaan, sehingga sejalan dengan itu diperlukan modal untuk dapat memperlancar proses membaca dari seorang pembaca yakni pengetahuan dan pengalaman, kemampuan berbahasa, pengetahuan tentang teknik membaca dan tujuan dari

membaca. Membaca yaitu kegiatan melihat serta memahami isi dari yang tertulis dengan melisankan atau hanya dalam hati. Membaca memiliki pengaruh yang besar terhadap belajar. Membaca untuk keperluan belajar haruslah menggunakan sumber daya yang dimiliki oleh siswa itu dengan tepat yakni dengan mulai untuk memperhatikan judul-judul atau bab, topik-topik utama yakni dengan tetap berorientasi pada kebutuhan dan tujuan. Selain itu perilaku yang baik yang dapat ditunjukkan saat membaca yaitu ketika membaca buatlah catatan-catatan yang dianggap perlu atau juga dapat dilakukan dengan mencatat setiap pertanyaan yang ada di benak kita bila perlu dengan alternatif jawabannya.

d. Perilaku belajar dalam mengunjungi perpustakaan.

Belajar identik dengan kegiatan yang berhubungan dengan membaca dan mencari sumber bacaan dari berbagai referensi. Untuk memenuhinya seorang siswa dapat memperolehnya dari sumber-sumber yang dianggap relevan dan mampu untuk menjawab kebutuhan akan informasi dan pengetahuan yang dibutuhkan oleh siswa tersebut. Perpustakaan menyediakan berbagai macam buku sehingga siswa dapat mencari bahan pelajaran di perpustakaan sekolah maupun di perpustakaan umum.

e. Perilaku belajar dalam menghadapi ujian

Saat menghadapi tes atau ujian, biasanya seorang siswa tidak akan mengalami kesulitan yang berarti jikalau ia sudah mengadakan persiapan yang baik dengan belajar semaksimal mungkin. Persiapan menghadapi ujian adalah persiapan yang dilakukan oleh siswa dalam mengatur dan melaksanakan kegiatan belajarnya sehingga materi-materi pelajaran yang telah diterimanya dapat dikuasai. Dengan

mengetahui jenis ujian yang akan dihadapi maka akan membuat persiapan lebih mudah. Semakin baik kita belajar maka semakin baik pula nilai yang akan kita raih. Pada dasarnya tujuan ujian adalah untuk mengukur cara belajar dan kemampuan dari mengatur setumpuk materi, serta sekaligus juga untuk mengukur pengetahuan mengenai materi-materi yang telah dipelajari (Endang Saryanti, 2011: 19).

Sedangkan Suryaningsum dkk (2008), membagi perilaku belajar kaitannya dengan respons individu yang sedang belajar meliputi 4 bentuk yang sudah umum yaitu a) kebiasaan mengikuti perkuliahan, b) Kebiasaan Membaca Buku, c) kebiasaan berkunjung ke Perpustakaan, d) Kebiasaan Menghadapi Ujian. Perwujudan perilaku-perilaku belajar biasanya lebih sering tampak dalam perubahan-perubahan sebagai berikut:

1) Kebiasaan

Setiap individu (mahasiswa/siswa) yang telah mengalami proses belajar, kebiasaan-kebiasaannya akan tampak berubah. Kebiasaan itu timbul karena proses penyusunan kecenderungan respons dengan menggunakan stimulus yang berulang-ulang. Dalam proses belajar, pembiasaan juga meliputi pengurangan perilaku yang tidak diperlakukan. Karena proses pengurangan inilah muncul suatu pola bertingkah laku yang relatif menetap dan otomatis.

2) Keterampilan

Keterampilan adalah kegiatan yang berhubungan dengan urat-urat saraf dan otot-otot yang lazimnya tampak dalam kegiatan jasmaniah seperti menulis, mengetik, olahraga dan sebagainya. Meskipun sifatnya motorik, tetapi keterampilan itu

memerlukan koordinasi gerak yang diteliti dan kesadaran yang tinggi. Menurut Rebber yang dikutip oleh Tohirin, keterampilan adalah kemampuan.

3) Belajar adalah Suatu Proses

Belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan. Jadi, merupakan langkah-langkah atau prosedur yang ditempuh.

4) Belajar dengan Jalan Mengalami

Pengalaman diperoleh berkat interaksi antara individu dengan lingkungan, sebagaimana ditegaskan oleh William Burton dalam Oemar Hamalik, 2001: bahwa; *Experiencing means living through actual situation and reacting vigorously to various aspects of those situation for purposes apparent to the learner. Experiencing includes whatever one does or undergoes which results in changed behavior, in changed values, meanings, attitudes, or skill.* Pengalaman adalah sebagai sumber pengetahuan dan keterampilan, bersifat pendidikan, yang merupakan satu kesatuan di sekitar tujuan murid, pengalaman pendidikan bersifat kontinu dan interaktif, membantu integrasi pribadi murid.

3. Ciri-ciri Belajar

William Burton menyimpulkan uraiannya yang cukup panjang tentang prinsip-prinsip belajar sebagai berikut.

- a. Proses belajar ialah pengalaman, berbuat, mereaksi, dan melampaui (*under going*).
- b. Proses itu melalui bermacam-macam ragam pengalaman dan mata pelajaran-mata pelajaran yang terpusat pada suatu tujuan tertentu.

- c. Pengalaman belajar maksimum bermakna bagi kehidupan murid.
- d. Pengalaman belajar bersumber dari kebutuhan dan tujuan murid sendiri yang mendorong motivasi yang kontinu
- e. Proses belajar dan hasil belajar disyarati oleh hereditas dan lingkungan .
- f. Proses belajar dan hasil usaha belajar secara materi dipengaruhi oleh perbedaan-perbedaan individual di kalangan murid-murid.
- g. Proses belajar berlangsung secara efektif apabila pengalaman-pengalaman dan hasil-hasil yang diinginkan disesuaikan dengan kematangan murid.

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Prinsip-prinsip belajar yang hanya memberikan petunjuk umum tentang belajar. tetapi prinsip-prinsip itu tidak dapat dijadikan hukum belajar yang bersifat mutlak. Contoh ; belajar untuk memperoleh sifat berbeda dengan belajar untuk mengembangkan kebiasaan dan sebagainya. Karena itu, belajar yang efektif sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor. Kondisional yang ada. Faktor-faktor itu adalah sebagai berikut:

- a. Faktor kegiatan, penggunaan dan ulangan; siswa yang belajar melakukan banyak kegiatan baik kegiatan *neural system*, seperti melihat, mendengar, merasakan, berpikir, kegiatan motoris, dan sebagainya maupun kegiatan-kegiatan lain yang diperlakukan untuk memperoleh pengetahuan, sikap, kebiasaan, dan minat.

- b. belajar melakukan latihan, dengan jalan: *relearning*, *recalling*, dan *reviewing* agar pelajaran yang terlupakan dapat dikuasai kembali dan pelajaran yang belum dikuasai akan dapat lebih mudah dipahami.
- c. Siswa yang belajar perlu mengetahui apakah ia berhasil atau gagal dalam belajarnya. Keberhasilan akan menimbulkan kepuasan dan mendorong belajar lebih baik, sedangkan kegagalan akan menimbulkan frustrasi.
- d. Faktor kesiapan belajar. murid yang telah siap belajar akan dapat melakukan kegiatan belajar lebih muda dan lebih berhasil. Faktor kesiapan ini erat hubungannya dengan masalah kematangan, minat, kebutuhan, dan tugas-tugas perkembangan.
- e. Faktor minat dan usaha. Belajar dengan minat akan mendorong siswa belajar lebih baik dari pada belajar tanpa minat. Minat ini timbul apabila murid tertarik akan sesuatu karena sesuai dengan kebutuhannya atau merasa bahwa sesuatu yang akan dipelajari. Dirasakan bermakna bagi dirinya.
- f. Faktor-faktor Fisiologis. Kondisi badan siswa yang belajar sangat berpengaruh dalam proses belajar. Badan yang lemah, lelah akan menyebabkan perhatian tak mungkin akan melakukan kegiatan belajar yang sempurna.
- g. Faktor intelegensi. Murid yang cerdas akan lebih berhasil dalam kegiatan belajar, karena ia lebih muda mengingat-ingatnya. Anak yang cerdas akan lebih muda dan berpikir kreatif dan lebih cepat mengambil keputusan.

5. Bentuk-bentuk Perilaku Belajar

Perilaku belajar merupakan kegiatan belajar yang dilakukan secara berulang-ulang oleh individu sehingga menjadi otomatis atau berlangsung secara spontan. Menurut Suwardjono (2004:), perilaku belajar yang baik terdiri dari:

a. Kebiasaan mengikuti pelajaran

Kebiasaan mengikuti pelajaran adalah kebiasaan yang dilakukan mahasiswa pada saat pelajaran sedang berlangsung. Mahasiswa yang mengikuti pelajaran dengan tertib dan penuh perhatian serta dicatat dengan baik akan memperoleh pengetahuan lebih banyak. Suwardjono menyatakan selama belajar di perguruan tinggi seorang mahasiswa harus mempunyai sikap sebagai pelajar yang sebaik baiknya dan mengetahui sesuatu yang tentang universitas dan pelajarannya (Gie, The Liang, 1988).

Dalam mengikuti proses perkuliahan, para mahasiswa pastilah memiliki kebiasaan-kebiasaan yang berbeda. Hal ini dilaksanakan agar mahasiswa mendapatkan ilmu serta nilai yang bagus. Beberapa hal yang perlu dilakukan selama mengikuti kuliah adalah:

1. Memusatkan perhatian pada materi
2. Membuat catatan
3. Meminta penjelasan atau bertanya
4. Pemenuhan kewajiban belajar atau tugas
5. Penempatan posisi duduk selama perkuliahan

b. Kegiatan membaca buku

Buku merupakan sumber ilmu pengetahuan, Mahardika (2003) mengatakan tiga manfaat membaca buku yaitu untuk meluaskan pengetahuan, untuk menjadi

bahan pembandingan, dan untuk mendorong lebih lanjut kegiatan belajar. Kebiasaan membaca buku merupakan ketrampilan membaca yang paling penting untuk dikuasai mahasiswa”. Kebiasaan membaca buku mencakup:

1. Mempersiapkan bahan sebelum pelajaran
2. Membaca sampai mengerti
3. Memperhatikan kesehatan membaca
4. Memahami bacaan
5. Memberi tanda bagian penting
6. Memusatkan perhatian
7. Membaca buku teks yang dianjurkan
8. Membaca buku teks lain

c. Kunjungan ke Perpustakaan

Kunjungan ke perpustakaan merupakan kebiasaan mahasiswa mengunjungi perpustakaan untuk mencari referensi yang dibutuhkan agar dapat menambah wawasan dan pemahaman terhadap pelajaran. Mahasiswa haruslah mengunjungi perpustakaan agar dapat membantu usaha belajarnya. Perpustakaan merupakan tempat berkumpulnya buku, literatur, referensi yang disediakan oleh lembaga terkait (Gie, The Liang, 1988).

Surachmad menyatakan kebiasaan yang dilakukan dalam mengunjungi perpustakaan adalah sebagai berikut:

1. Untuk memanfaatkan waktu luang
2. Belajar bertahan membaca di perpustakaan
3. Meminjam buku setiap berkunjung

4. Mengunjungi perpustakaan secara teratur

5. Meminjam buku ke perpustakaan apabila membutuhkan informasi

Dari definisi di atas penulis menyimpulkan bahwa, membaca buku adalah untuk meluaskan pengetahuan, dan menambah wawasan kurang mengerti dengan kebiasaan membaca buku seseorang atau individu memahami lebih mendalam dan cepat memahami setiap dalam pembelajaran yang dijelaskan atau dipaparkan.

d. Modifikasi perilaku (*behavior modification*)

Sering juga di sebut (*b-mond*) adalah teknik terapi yang didasarkan pada karya-karya Skinner. Cara kerjanya yang sederhana: Menentukan perilaku yang tidak diinginkan (dengan cara menghilangkan penguat) dan menggantinya dengan perilaku yang dihasrati dengan penguatan. Teknik ini telah digunakan di semua jenis persoalan psikologis, kecanduan, neurosis, sifat pemalu, autisme, bahkan skizofrenia, dan lebih efektif jika ditunjukkan pada anak-anak. Ada gejala psikosis yang pernah dialami seorang dimasa lalu tapi tidak pernah dikomunikasikan pada siapa pun, seolah-olah kehidupannya berjalan normal. Yang di kutip dalam bukunya (C.George Boeree, 2016: 232).

e. Regulasi Diri

Regulasi diri kemampuan dapat mengontrol perilaku sendiri adalah salah satu dari sekian penggerak utama kepribadian manusia. Albert Bandura (1925: 242) menawarkan tiga tahap yang terjadi dalam proses regulasi diri ini yaitu: pengamatan diri, penilaian dan respons diri.

Dalam pengamatan diri, seseorang melihat diri dan perilaku dirinya sendiri, serta terus mengawasinya. Sementara dalam proses penilaian, kita membandingkan

apa yang kita lihat pada diri dan perilaku kita dengan standar ukuran. Contohnya, kita bisa membandingkan perilaku kita dengan standar-standar tradisional, seperti “tata karma”. Atau kita dapat menciptakan standar ukuran sendiri, seperti “saya harus membaca satu buku dalam satu minggu”. Atau kita dapat bersaing dengan orang lain atau dengan diri sendiri.

Kalau Anda telah membandingkan diri dan perilaku Anda dengan standar ukuran tertentu, Anda dapat memberi imbalan respons diri pada diri Anda sendiri. Sebaliknya, kalau perilaku Anda tidak sesuai dengan standar ukuran, Anda dapat mengajar diri Anda sendiri juga dengan respons diri. Bentuk respons diri ini bermacam-macam, mulai dari yang sangat jelas (misalnya bekerja keras atau belajar sampai larut malam) sampai pada bentuk yang implisit (seperti perasaan bangga atau malu).

Konsep penting dalam psikologi yang dapat dipahami dari sudut pandang regulasi diri adalah “*Konsep diri*” (atau yang lebih dikenal dengan konsep harga diri). Kalau selama ini Anda merasa hidup Anda telah sesuai dengan standar-standar yang Anda tentukan dan telah memperoleh penghargaan dan imbalan, itu berarti Anda telah konsep diri (harga diri). Sebaliknya, selama ini Anda merasa gagal memenuhi standar terus menerus mengganjar diri Anda, itu berarti Anda memiliki konsep diri (harga diri) yang lemah

2.2 Penelitian Terdahulu

Pertama peneliti terdahulu adalah yang dibahas oleh (1) Irsan Suandi dengan tema (2)“Pengaruh media sosial terhadap kepribadian mahasiswa kesejahteraan semester V”. (3) tahun penelitian 2016. (4) Lokasi Penelitian UIN , Alaudin, Makassar. 2016. (5) Irsan Suandi meneliti dengan metode kualitatif . (6) Kesimpulan Sebab peneliti ingin membahas yang lebih dalam kepribadian yang ada pada mahasiswi kesejahteraan tersebut. penelitian Sehingga penulis menggunakan metode kualitatif. Dengan pembahasan tentang perkembangan media sosial yang bisa dimanfaatkan oleh mahasiswa dan pengaruh penggunaannya. Memanfaatkan perkembangan media sosial secara keliru menimbulkan pengaruh yang negatif terhadap mahasiswa. (7) Saran dari pengaruh negatif tersebut, maka kepribadian mahasiswa juga ikut serta terpengaruh (Suandi Irsan: 2016).

Kedua korelasi antara kepribadian Introvert dan kemampuan komunikasi verbal siswa di MTS Nurul Mujtahidin Mlarak tahun pelajaran 2012/2013. Karya ilmiah tersebut diteliti oleh Intan Hayung Novia jurusan Tarbiyah. Pembahas penelitian tersebut tentang adanya korelasi tentang kepribadian introvert dengan komunikasi verbal siswa di MTS Mujtahidin Mlarak korelasi tersebut tergolong lemah antara komunikasi verbal dan kepribadian introvert (Intan Ayuning Noviana: 2013).

Ketiga para kegiatan ekstrakurikuler PAI dalam mengembangkan kepribadian siswa SMAN 3 Ponorogo tahun pelajaran 2011/2012 yang diteliti oleh Evika Ulin Rahmawati jurusan Tarbiyah. Karya ilmiahnya tersebut membahas tentang pengembangan kepribadian siswa yang ada di SMAN 3 Ponorogo.

Pengembang tersebut didasari oleh ekstrakurikuler tersebut membentuk akhlak yang baik bagi pribadinya (Evika Ulin Rahmawati: 2012).

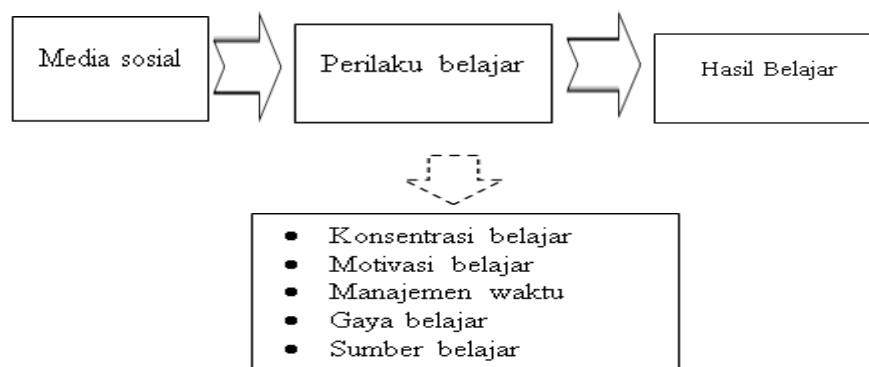
Dari ketiga penelitian tersebut memberikan perbedaan dan kesamaan dengan pembahas yang akan ditelitinya. Persamaannya yaitu, sama-sama membahas tentang kepribadian dan sebagai obyek yang dipengaruhi adalah mahasiswa.

2.3 Kerangka Pikir

Media Sosial adalah alat bantu dalam menyampaikan informasi dari seseorang kepada seseorang atau kelompok orang, untuk mencapai tujuan individu maupun tujuan kelompok. Pengaruh media sosial menimbulkan dampak yang cukup besar. Dengan menggunakan media sosial banyak hal yang dipengaruhi seperti konsentrasi dan waktu belajar para mahasiswa terganggu, motivasi dan keinginan sendiri untuk belajar sangat kurang, kurang mengatur manajemen waktu untuk belajar, tidak mempunyai gairah gaya belajar yang bervariasi karena tidak memiliki sumber referensi belajar (buku-buku penunjang pembelajaran) yang banyak.

Sedangkan hasil belajar adalah hasil kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Kebiasaan para mahasiswa dalam menggunakan media sosial sudah menjadikan sebagian besar melupakan tugas pertamanya yaitu kuliah dan belajar sehingga memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Para mahasiswa

yang mempunyai akun media sosial harus bisa menggunakan media sosial dengan baik semestinya, bukan menggunakannya hanya untuk *chatingan* dengan teman sekampus dan orang yang baru dikenalnya. Padahal dengan menggunakan media sosial mahasiswa bisa mencari informasi yang berkaitan dengan tugas-tugas perkuliahan yang diberikan dan materi perkuliahan. Kerangka pikir penelitian ini secara skematis digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.4 Kerangka Pikir

Berdasarkan alur bagan di atas, mau menjelaskan bahwa media sosial memiliki pengaruh terhadap hasil belajar kognitif, pengaruh tersebut salah satunya adalah perilaku belajar, perilaku belajar yang termasuk di dalamnya adalah konsentrasi belajar, motivasi belajar, manajemen waktu, gaya dan sumber belajar.

2.4 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan belum didasarkan pada fakta yang empiris masih pada teori yang relevan (Sugiyono, 2013: 68). Hipotesis penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

Ha : Ada pengaruh penggunaan media sosial *facebook* terhadap perilaku belajar mahasiswa Asmat

Ho : Tidak ada pengaruh penggunaan media sosial *facebook* terhadap perilaku belajar mahasiswa Asmat

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada hakikatnya penelitian adalah suatu cara dari sekian cara yang pernah dilakukan dalam mencari kebenaran, cara mendapatkan kebenaran itu ditempuh melalui metode ilmiah.

3.1 Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini penulis mau melihat pengaruh antara variabel x (pengaruh penggunaan Media Sosial) terhadap variabel y (Hasil Belajar Mahasiswa). Berdasarkan maksud tersebut, maka penulis menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan model analisis regresi. Analisis regresi adalah salah satu metode untuk menentukan hubungan sebab-akibat antara satu variabel dengan variabel yang lain. Variabel "penyebab" disebut dengan variabel independen, atau secara bebas, variabel X. Di sebut kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis regresi menggunakan statistik (Sugiyono 2012: 11).

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Berdasarkan judul yang dipilih oleh penulis, maka lokasi penelitiannya adalah Mahasiswa Asmat di asrama jalan Kuprik kelapa lima Merauke, dengan alamat di kelapa lima Jln. Johar Gang Sagu. Penulis memilih di Asrama Asmat sebagai tempat penelitian karena penulis melihat mahasiswa yang banyak

menggunakan media sosial secara keliru, sehingga ini menjadi kesempatan baik bagi penulis untuk melihat apakah dengan penggunaan media sosial secara berlebihan dapat mempengaruhi hasil belajar mahasiswa.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan Oktober 2021 sampai dengan April 2022. Berikut jadwal kerja penulis:

Tabel 3.1 Jadwal Kerja

Target Kerja	Okt 2021	Nov 2021	Des 2021	Jan 2022	Feb 2022	Mar 2022	Apr 2022	Mei 2022	Jun 2022
Penyusunan BAB I									
Penyusunan BAB II									
Penyusunan BAB III									
Seminar Proposal									
Perbaikan Proposal & Instrumen Pengumpulan Data									
Pengumpulan Data									
Pengolahan Data & Pembahasan									
Ujian Skripsi									
Revisi & Publikasi									

3.3 Populasi dan Sampel

Populasi penelitian berdasarkan data di asrama Asmat berjumlah 68 orang yang merupakan mahasiswa-mahasiswi aktif dari Kabupaten Asmat yang kuliah di beberapa perguruan tinggi di Kota Merauke. Dari 68 orang tersebut pada saat pengambilan data tidak semua warga asrama berada di tempat dikarenakan sebagian masih berada di kampung halaman dan beberapa sulit untuk dihubungi baik oleh peneliti maupun oleh pengelola asrama dikarenakan permasalahan

jaringan komunikasi yang terbatas, maka peneliti memutuskan untuk menggunakan teknik sampel *accidental sampling*. Teknik *accidental sampling* yaitu suatu teknik sampling yang menggunakan sampel secara acak yang dapat peneliti temui saat berada di lapangan. Teknik ini dapat dilakukan mengingat karakteristik populasi yang homogen (Sugiyono 2012: 11). Berdasarkan hasil pengumpulan data diperoleh sampel sejumlah 53 orang warga asrama.

3.4 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 (2009: 38). Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang berkaitan yaitu variabel terikat (*dependent*) dan variabel bebas (*independent*). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media sosial dan variabel terikatnya adalah perilaku belajar.

3.5 Definisi Operasional Variabel

Variabel media sosial diuraikan ke dalam beberapa sub variabel yaitu:

- 1) Fungsi dan manfaat Media Sosial (Tenia, 2017).
- 2) Jenis Media Sosial yang digunakan (Rulli Nasrullah, 2015: 14).
- 3) Tujuan Penggunaan Media Sosial (Rulli Nasrullah, 2015: 15).
- 4) Dampak Penggunaan Media Sosial (Alfiyana Khoiratun, 2014: 22)

Sementara variabel hasil belajar mahasiswa diukur menggunakan indeks prestasi semester sebagai indikator kemampuan kognitif mahasiswa.

3.5 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Penyebaran Angket

Teknik angket, yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Alat pengumpulan data dengan angket adalah kuesioner, yaitu berupa daftar pertanyaan atau pernyataan yang disiapkan oleh peneliti untuk disampaikan kepada responden yang jawabannya diisi oleh responden sendiri.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode angket dengan bentuk skala sikap diferensial semantik. Skala diferensial semantik atau skala perbandingan semantik berisikan serangkaian karakteristik bipolar (dua kutub) untuk mengungkapkan indikator dari variabel bebas dan variabel terikat (Riduwan, 2010:92). Instrumen ini bersifat tertutup, artinya jawaban untuk pernyataan sudah disediakan pada kolom jawaban. Responden tinggal memilih salah satu alternatif jawaban yang sesuai.

Instrumen skala diferensial semantik yang di ambil penulis meliputi pertanyaan dan pernyataan tertulis mengenai variabel X. Adapun rincian variabel X yaitu sebanyak 20 pernyataan. Terdapat satu alternatif jawaban pada pernyataan variabel x pada skala diferensial semantik, yaitu; selalu-tidak pernah dan setuju-tidak setuju dengan bobot nilai berjenjang yaitu; 4,3,2,1. Jadi nilai maksimum yang dapat diperoleh tiap 1 item pernyataan adalah 4 poin, dan terendah adalah 1 poin.

Tabel 3.3 : Skor alternatif jawaban variabel x dan y

Alternatif Jawaban	Skor
--------------------	------

Selalu-Tidak pernah	4-1
Setuju-Tidak setuju	4-1

3.7 Kisi-kisi atau pedoman Instrumen Pengumpulan Data

Tabel 3.4 : Kisi-kisi Instrumen Variabel Penggunaan Media Sosial Facebook

No.	Sub Variabel	Indikator	No. Item
1.	Manajemen Penggunaan Media Sosial	▪ Frekuensi penggunaan media sosial dalam sehari.	1,2,3
		▪ Menentukan skala prioritas dalam penggunaan media sosial.	4,5,6
		▪ Mengatur waktu penggunaan media sosial	7,8,9
2.	Fungsi dan manfaat Media Sosial	▪ Mengetahui fungsi media sosial.	10,11,12
		▪ Mengetahui manfaat media sosial.	13,14,15
		▪ Memanfaatkan media sosial secara optimal untuk proses belajar.	16,17,18
3.	Jenis Media Sosial yang digunakan.	▪ Memiliki beberapa akun media sosial yang aktif.	19,20,21
		▪ Memiliki akun media sosial untuk menunjang proses pembelajaran	22,23
4.	Tujuan penggunaan Media Sosial	▪ Memahami tujuan penggunaan media sosial.	24,25
		▪ Membuka akun media sosial dengan tujuan tertentu.	26,27
		▪ Memiliki banyak layanan media sosial yang menarik.	28,29,30
JUMLAH TOTAL			30

Tabel 3.5 : Kisi-kisi Instrumen Variabel Perilaku Belajar

No.	Sub Variabel	Indikator	No.
-----	--------------	-----------	-----

1.	Perilaku Belajar dalam Mengikuti Pelajaran	a. Mendengarkan pelajaran yang diberikan di kelas	1-2
		b. Mencatat pelajaran yang diberikan di kelas	3-4
			5-6
		c. Aktivitas di kelas saat pelajaran	7-8
2	Perilaku Belajar dalam Mengulangi Pelajaran	a. Membaca catatan pelajaran	9-10
		b. Diskusi topik pelajaran dengan teman	11-12
		c. Membuat ringkasan tentang pelajaran	13-14
		d. Bertanya kepada guru atau teman tentang materi pelajaran yang belum dipahami	15-16
3.	Perilaku Belajar dalam Membaca Buku	a. Memiliki kebiasaan atau perilaku membaca buku pelajaran	17-18
		b. Membaca buku-buku lain yang relevan dengan pelajaran	19-20
		c. Memiliki buku-buku pendukung yang sesuai pelajaran	21-22
4.	Perilaku Belajar dalam Mengunjungi Perpustakaan	a. Menjadi anggota perpustakaan	23-24
		b. Meminjam buku di perpustakaan	25-26
		c. Mengunjungi perpustakaan secara teratur	27-28
		d. Memanfaatkan fasilitas belajar di perpustakaan	29-30
5.	Perilaku Belajar dalam Menghadapi Ujian	a. Belajar mandiri untuk mempersiapkan ujian	31-32
		b. Belajar kelompok untuk mempersiapkan ujian	33-34
		c. Mengulangi materi pelajaran yang terkait dengan materi ujian	35-36

3.8 Teknik Analisis Data

1. Uji Coba Terpakai

Uji coba instrumen ini bersifat uji coba terpakai dalam arti peneliti hanya satu kali menyebarkan instrumen untuk dipakai dalam mengumpulkan data penelitian. Butir instrumen yang sudah diisi oleh responden akan diuji tingkat validitas dan reliabilitasnya, butir soal yang memiliki nilai validitas dan reliabilitasnya rendah akan dibuang dan tidak dipakai dalam analisa data. Sedangkan yang memenuhi syarat dalam uji validitas dan reliabilitas akan dipakai untuk menguji hipotesis.

2. Uji Validitas

Zainal Arifin (2012: 314) menyatakan bahwa sebelum menggunakan suatu tes, hendaknya mengukur terlebih dahulu derajat validitasnya berdasarkan kriteria tertentu, dengan kata lain, untuk melihat apakah tes tersebut valid (sahih). Hal ini dilakukan agar kesimpulan tidak keliru dan tidak memberikan gambaran yang jauh berbeda dari keadaan yang sebenarnya. Validitas adalah seberapa jauh alat ukur dapat mengungkap dengan benar gejala atau sebagian gejala yang hendak diukur, artinya tes tersebut mengukur apa yang seharusnya diukur.

Pengujian validitas dalam penelitian ini perhitungannya dibantu dengan program SPSS 22 *for windows* menggunakan prinsip rumus korelasi Pearson *Product Moment*. Rumus manualnya adalah sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{\sum xy - \frac{\{\sum x\}\{\sum y\}}{N}}{\sqrt{\left\{ \frac{\sum x^2 - (\sum x)^2}{N} \right\} \left\{ \frac{\sum y^2 - (\sum y)^2}{N} \right\}}}$$

Keterangan :

- r_{xy} = koefisien korelasi variabel x dengan variabel y
- $\sum xy$ = jumlah hasil perkalian antara variabel x dengan variabel y
- $\sum x$ = jumlah nilai setiap item
- $\sum y$ = jumlah nilai konstan
- N = jumlah subyek penelitian

Uji validitas batas toleransi validitas sebesar 0,26. Artinya hasil uji validitas yang memperoleh nilai kurang dari 0,26 dinyatakan tidak valid dan tidak digunakan dalam analisis data penelitian lebih lanjut. Nilai 0,26 diperoleh dari tabel correlations Product Moment (lihat lampiran) dengan $n=53$.

Berdasarkan hasil pengujian validitas diperoleh hasil dari variabel bebas Perilaku Belajar diketahui 34 nomor item valid dan 2 nomor item tidak valid yaitu nomor 23 dan 32 karena skor validitas kurang dari 0,26. Sementara untuk variabel Media Sosial Facebook terdapat 28 nomor item valid dan 2 nomor item tidak valid yaitu nomor 4 dan 23 karena skor validitas kurang dari 0,26.

3. Uji Reliabilitas

Menurut Zainal Arifin (2012: 326) reliabilitas suatu tes adalah tingkat atau derajat konsistensi tes yang bersangkutan. Reliabilitas berkenaan dengan pertanyaan, apakah suatu tes teliti dan dapat dipercaya sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Suatu tes dapat dikatakan reliabel jika selalu memberikan hasil yang sama bila diteskan pada kelompok yang sama pada waktu atau kesempatan yang berbeda.

Uji reliabilitas dilakukan untuk mendapatkan tingkat ketepatan alat pengumpul data yang digunakan. Besar koefisien reliabilitas berkisar antara 0,00 sampai dengan 1,00. Jika koefisien semakin mendekati 1,00 maka hasil pengukuran mendekati taraf sempurna. Dalam penelitian ini, uji reliabilitas menggunakan perhitungan dengan formula Alpha Cronbach menggunakan bantuan program SPSS 22 *for windows*. Rumus manualnya sebagai berikut:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum S^2 j}{S^2 x} \right)$$

Keterangan :

α = koefisien reliabilitas alpha

k = jumlah item

Sj = varians responden untuk item I

Sx = jumlah varians skor total

Berdasarkan hasil pengujian diketahui hasil reliabilitas instrumen untuk variabel Perilaku Belajar sebesar 0,847 yang menunjukkan tingkat reliabilitas sangat tinggi, sesuai dengan tabel di bawah ini:

Tabel 3.6 Reliabilitas Instrumen Perilaku Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.847	36

Untuk variabel Media Sosial Facebook memiliki skor reliabilitas sebesar 0,664 yang menunjukkan tingkat reliabilitas cukup tinggi, sesuai tabel di bawah ini:

Tabel 3.7 Reliabilitas Instrumen Media Sosial Facebook

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.664	30

Berdasarkan pengujian reliabilitas terbukti bahwa instrumen menunjukkan skor reliabilitas yang memenuhi syarat keandalan sebagai alat ukur sehingga dapat digunakan dalam analisis data lebih lanjut.

4. Uji Persyaratan Analisis

Setelah alat ukur telah diuji validitas dan reliabilitasnya, maka tahap selanjutnya ialah uji persyaratan analisis data yang dilakukan dengan uji normalitas data, uji linearitas dan uji heterokedastisitas dengan teknik analisis regresi sederhana. Dalam penelitian ini data yang digunakan adalah data skala ordinal yaitu data mengenai pengaruh media sosial dan hasil perilaku belajar mahasiswa.

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas distribusi frekuensi dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya distribusi data yang menjadi syarat untuk menentukan jenis analisis statistik selanjutnya (Riduwan, 2010: 217). Uji normalitas ini juga menjadi salah satu indikator untuk mengetahui bahwa data yang diperoleh dari hasil penelitian benar-benar representatif, sehingga data hasil analisis dari sampel layak untuk digeneralisasikan pada populasi. Peneliti dalam menganalisis data untuk mengetahui normalitas data menggunakan bantuan program komputer SPSS versi 22.0 *for windows*.

b. Uji Linearitas Regresi

Uji linearitas regresi dilakukan untuk mengukur tingkat pengaruh, memprediksi besarnya arah pengaruh itu serta meramalkan besarnya variabel dependen jika nilai variabel independen diketahui (Riduwan, 2010: 220). Dalam menganalisis linearitas regresi ini, peneliti menggunakan bantuan program komputer SPSS versi 22.0 *for windows*, dengan kriteria jika nilai *linearity* di bawah atau sama dengan 0,05 maka kelinieran terpenuhi.

c. Uji Heterokedastisitas

Menurut Duwi Priyanto (2009:74), heterokedastisitas adalah keadaan dimana terjadinya ketidaksamaan varian dari residual pada model regresi. Model regresi yang baik mensyaratkan tidak adanya masalah heterokedastistas. Heterokedastisitas menyebabkan penaksir atau estimator menjadi tidak efisien dan nilai koefisien determinasi akan menjadi sangat tinggi. Untuk mendeteksi ada tidaknya heterokedastisitas dengan melihat pola titik-titik pada scatterplot regresi. Jika titik-titik menyebar dengan pola yang tidak jelas di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y maka tidak terjadi masalah heterokedastisitas. Analisis uji heterokedastisitas ini menggunakan bantuan program komputer SPSS versi 22.

d. Uji Hipotesis

Teknik dalam pengujian hipotesis penelitian ini menggunakan teknik analisis regresi sederhana dengan bantuan program SPSS dengan melihat nilai signifikansi pada tabel *Anova* dan *Coefficients* kemudian membandingkannya dengan taraf signifikansi (α) 5% (0,05).

Stanislaus (2009:233) mengatakan Analisis Regresi sederhana (*simple regression analisis*) digunakan untuk melihat pengaruh variabel independen x terhadap variabel dependen y. Variabel independen x sering disebut sebagai variabel prediktor, sedangkan variabel dependen y sering disebut sebagai variabel respons. Adapun ketentuan penerimaan atau penolakan, ialah apabila nilai signifikansi kurang dari atau sama dengan ($\leq$) 0,05 maka H_a diterima dan H_o ditolak, dan apabila signifikansi lebih dari 0,05 ($>$) maka H_a ditolak dan H_o diterima.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Tempat Penelitian

4.1. Profil Asrama Mahasiswa Asmat

a. Sejarah Singkat

Asrama Asmat di kota Merauke adalah salah satu bangunan inventaris yang terdaftar di APBD kabupaten Asmat untuk di huni atau ditinggali mahasiswa Asmat yang sedang menempuh pendidikan di kota Merauke. Asrama Asmat di bangun sejak tahun 2012 dan selesai pada 26 September 2018 ditandai dengan diresmikannya bangunan ini oleh Bupati Asmat Elisa Kambu.

Asrama Asmat lahir salah satunya sebagai buah dari prakarsa para mahasiswa Asmat yang berada di kota Merauke yang telah berupaya untuk meminta kepada pemerintah daerah Asmat agar mereka difasilitasi tempat tinggal yang layak selama menempuh pendidikan di Merauke. Upaya ini ditindaklanjuti oleh ikatan mahasiswa Asmat dengan menyusun proposal bantuan asrama kepada pemerintah daerah Asmat yang kemudian disetujui oleh pemda Asmat.

Asrama mahasiswa Asmat yang dibangun tahun 2012 tersebut berdiri di atas lahan seluas 5361 m², didesain dengan dua lantai dan menelan biaya sebesar 11 miliar rupiah. Asrama ini dibangun agar dapat menampung mahasiswa Asmat yang ada di kota Merauke khususnya mereka yang tidak memiliki keluarga dan tempat tinggal. Pemerintah melihat harapan mahasiswa Asmat untuk mempunyai asrama sebagai tempat tinggal agar bisa belajar dengan baik.

4.1.2. Letak Geografis Asrama Asmat

Adapun letak geografis asrama Asmat di kota Merauke adalah sebagai berikut:

- Sebelah Timur dan Barat berbatasan dengan lahan kosong milik warga.
- Sebelah Selatan berbatasan dengan kompleks pemukiman suku Mandobo.
- Sebelah Utara perbatasan dengan pemukiman suku NTT dan suku Mandobo.



Gambar 4.1 Peta Lokasi Asrama Mahasiswa Asmat

Asrama Mahasiswa Asmat di kota Merauke beralamat di jalan Bupul, Gang Sagu, Kelurahan Kelapa Lima, Distrik Merauke, Kabupaten Merauke, Provinsi Papua.

4.1.3. Kondisi Demografis Asrama Asmat

Asrama Asmat memiliki struktur organisasi pengelola asrama mulai dari ketua asrama, wakil ketua, sekretaris, bendahara, seksi-seksi, beserta anggota-anggota. Penghuni asrama sebanyak 68 mahasiswa yang ada di kota Merauke.

Penghuni Asrama Asmat yang dominan adalah pria. Mahasiswi putri tidak diizinkan untuk tinggal di asrama putra dengan alasan etika dan keamanan. Sementara ini para mahasiswi putri tinggal di kos atau dengan keluarga yang berada di sekitar kota Merauke.

Para mahasiswa penghuni asrama Asmat datang dari berbagai latar belakang ekonomi. Rentang usia mereka mulai dari yang paling muda 19 tahun hingga yang paling tua berumur 35 tahun. Pekerjaan utama orang tua mereka bermacam-macam dari pegawai negeri sipil (PNS), karyawan swasta, buruh atau pekerja lepas dan petani. Mayoritas penghuni asrama Asmat berasal dari keluarga dengan latar belakang ekonomi menengah ke bawah.

Oleh karena itu kehadiran asrama Asmat sangat membantu para mahasiswa khususnya untuk keperluan tempat tinggal selama mereka menempuh pendidikan di kota Merauke. Meskipun para mahasiswa tidak perlu mengeluarkan biaya untuk tempat tinggal, namun untuk keperluan makan dan minum serta kebutuhan pribadi sehari-hari menjadi tanggungan masing-masing mahasiswa. Untuk itu sebagian mahasiswa bekerja sambil kuliah untuk menafkahi kebutuhan pribadi dengan cara menjadi buruh lepas di pelabuhan (tenaga kerja bongkar muat – TKBM), tukang parkir dan buruh di proyek-proyek bangunan.

Sebagai sebuah komunitas yang memiliki struktur organisasi, asrama Asmat Kelapa Lima memiliki peraturan setiap hari Sabtu adalah jadwal kerja bakti membersihkan lingkungan asrama dan kamar masing-masing. Selain jadwal kerja bakti tersebut belum ada jadwal rutin lain di asrama seperti doa bersama, makan bersama, jadwal belajar dan lain-lain. Hal ini membuat penghuni asrama kurang

mampu dalam mengontrol dan mengelola waktu keseharian mereka sehingga masing-masing pribadi cenderung lebih sibuk dengan aktivitasnya sendiri. Apabila ada hal-hal yang sangat mendesak atau permasalahan penting menyangkut warga asrama maka segala sesuatunya dibicarakan bersama-sama secara kekeluargaan oleh warga asrama.

Seluruh mahasiswa penghuni asrama Asmat memiliki gawai yang dapat digunakan untuk mengakses internet. Di asrama telah disediakan fasilitas wifi dari provider Indihome yang dapat diakses nonstop oleh warga asrama. Kehadiran fasilitas ini diharapkan dapat membantu para mahasiswa dalam proses studi mereka, namun kurangnya fungsi kontrol dalam penggunaan akses internet ini juga dapat menimbulkan dampak negatif bagi warga asrama.

B. Hasil Penelitian

4.2.1. Uji Validitas dan Reliabilitas Butir Instrumen

1. Uji Validitas

Uji validitas butir dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen yang disusun dan diisi oleh responden dinyatakan valid dan layak untuk digunakan dalam analisis data penelitian atau tidak. Uji validitas menggunakan rumus korelasi Pearson dengan program SPSS dengan batas toleransi validitas sebesar 0,26. Artinya hasil uji validitas yang memperoleh nilai kurang dari 0,26 dinyatakan tidak valid dan tidak digunakan dalam analisis data penelitian lebih lanjut. Nilai 0,26 diperoleh dari tabel correlations Product Moment dengan $n=53$.

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Variabel Perilaku Belajar

Correlations					
No Item	N=53	Total	No Item	N=53	Total
No_1	Pearson Correlation	0.325	No_19	Pearson Correlation	0.619
No_2	Pearson Correlation	0.498	No_20	Pearson Correlation	0.337
No_3	Pearson Correlation	0.668	No_21	Pearson Correlation	0.503
No_4	Pearson Correlation	0.557	No_22	Pearson Correlation	0.456
No_5	Pearson Correlation	0.665	No_23	Pearson Correlation	0.061
No_6	Pearson Correlation	0.444	No_24	Pearson Correlation	0.196
No_7	Pearson Correlation	0.516	No_25	Pearson Correlation	0.335
No_8	Pearson Correlation	0.259	No_26	Pearson Correlation	0.597
No_9	Pearson Correlation	0.54	No_27	Pearson Correlation	0.323
No_10	Pearson Correlation	0.47	No_28	Pearson Correlation	0.278
No_11	Pearson Correlation	0.434	No_29	Pearson Correlation	0.082
No_12	Pearson Correlation	0.314	No_30	Pearson Correlation	0.302
No_13	Pearson Correlation	0.448	No_31	Pearson Correlation	0.43
No_14	Pearson Correlation	0.433	No_32	Pearson Correlation	0.129
No_15	Pearson Correlation	0.291	No_33	Pearson Correlation	0.516
No_16	Pearson Correlation	0.377	No_34	Pearson Correlation	0.519
No_17	Pearson Correlation	0.526	No_35	Pearson Correlation	0.555
No_18	Pearson Correlation	0.223	No_36	Pearson Correlation	0.386

Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Variabel Media Sosial Facebook

Correlations					
No Item	N=53	Total	No Item	N=53	Total
No_1	Pearson Correlation	0.140	No_16	Pearson Correlation	0.127
No_2	Pearson Correlation	0.069	No_17	Pearson Correlation	0.079
No_3	Pearson Correlation	0.010	No_18	Pearson Correlation	0.269
No_4	Pearson Correlation	-0.110	No_19	Pearson Correlation	0.324
No_5	Pearson Correlation	0.311	No_20	Pearson Correlation	0.121
No_6	Pearson Correlation	0.078	No_21	Pearson Correlation	0.488
No_7	Pearson Correlation	0.089	No_22	Pearson Correlation	0.349
No_8	Pearson Correlation	0.106	No_23	Pearson Correlation	-0.211
No_9	Pearson Correlation	0.201	No_24	Pearson Correlation	0.368
No_10	Pearson Correlation	0.147	No_25	Pearson Correlation	0.513
No_11	Pearson Correlation	0.313	No_26	Pearson Correlation	0.139
No_12	Pearson Correlation	0.410	No_27	Pearson Correlation	0.136
No_13	Pearson Correlation	0.200	No_28	Pearson Correlation	0.286
No_14	Pearson Correlation	0.094	No_29	Pearson Correlation	0.424
No_15	Pearson Correlation	0.420	No_30	Pearson Correlation	0.240

Berdasarkan pengujian validitas diketahui untuk instrumen variabel Perilaku Belajar terdapat 34 item valid dan 2 nomor item yang tidak valid, sedangkan untuk variabel Media Sosial Facebook terdapat 28 item valid dan 2 item tidak valid. Jumlah item yang tidak valid sangat sedikit yaitu hanya 4 nomor item dari keseluruhan item kuesioner sejumlah 66 item sehingga jumlah item yang valid masih dapat digunakan untuk analisis data penelitian sehingga dapat menggambarkan kondisi di lapangan yang sesungguhnya.

2. Uji Reliabilitas

Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas diketahui hasil reliabilitas instrumen untuk variabel Perilaku Belajar sebesar 0,847 yang menunjukkan tingkat reliabilitas sangat tinggi. Variabel Media Sosial Facebook memiliki skor reliabilitas sebesar 0,664 yang menunjukkan tingkat reliabilitas cukup tinggi. Berdasarkan pengujian reliabilitas terbukti bahwa instrumen menunjukkan skor reliabilitas yang memenuhi syarat keandalan sebagai alat ukur sehingga dapat digunakan dalam analisis data lebih lanjut.

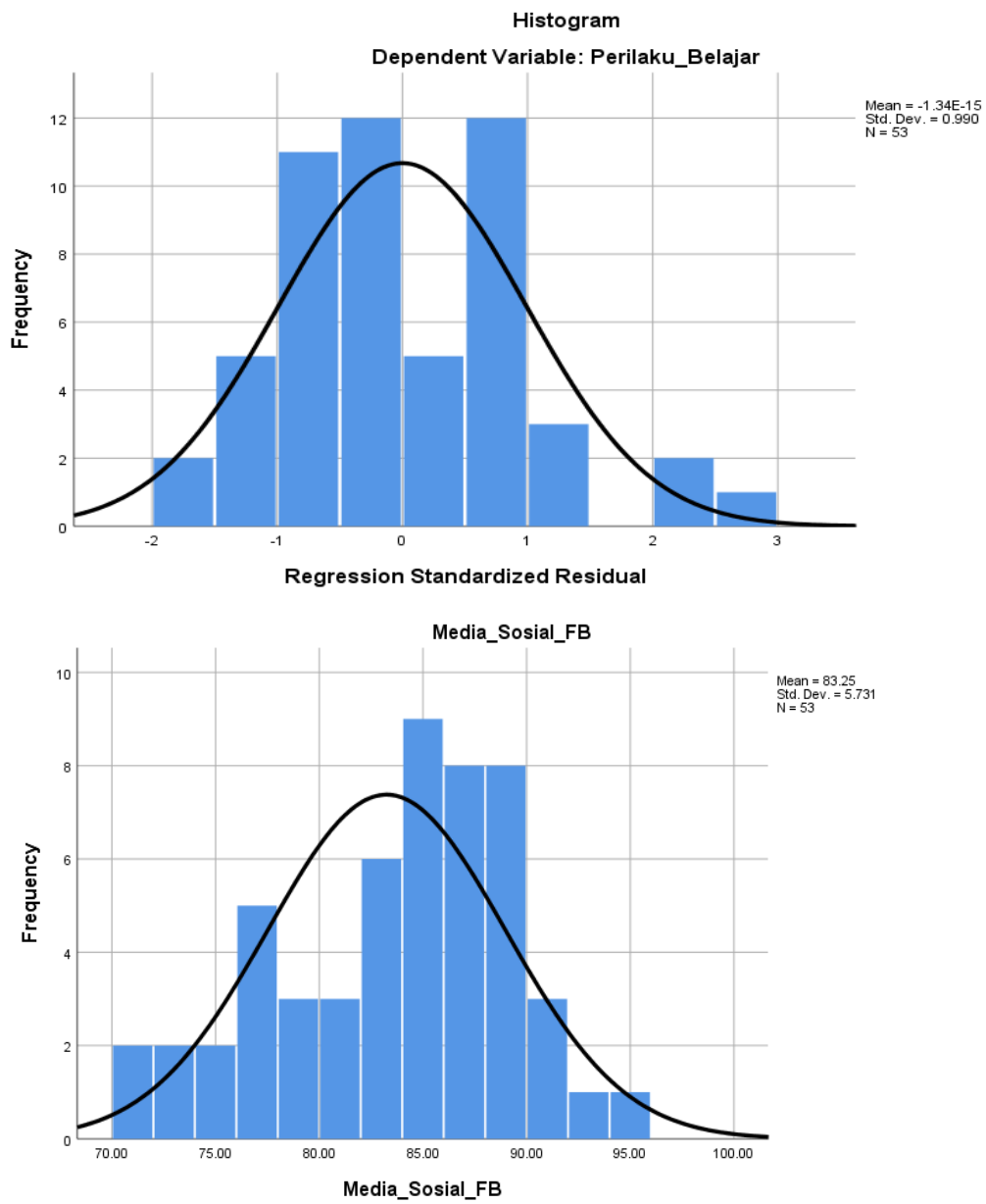
4.2.3. Uji Persyaratan Analisis

Uji persyaratan analisis diperlukan sebagai syarat model analisis regresi yang mencakup: uji normalitas, uji linearitas dan uji heterokedastisitas.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas ini menjadi salah satu indikator untuk mengetahui bahwa data yang diperoleh dari sampel penelitian benar-benar representatif terhadap

populasi. Hasil uji normalitas data menggunakan program SPSS dengan melihat Histogram seperti di bawah ini:

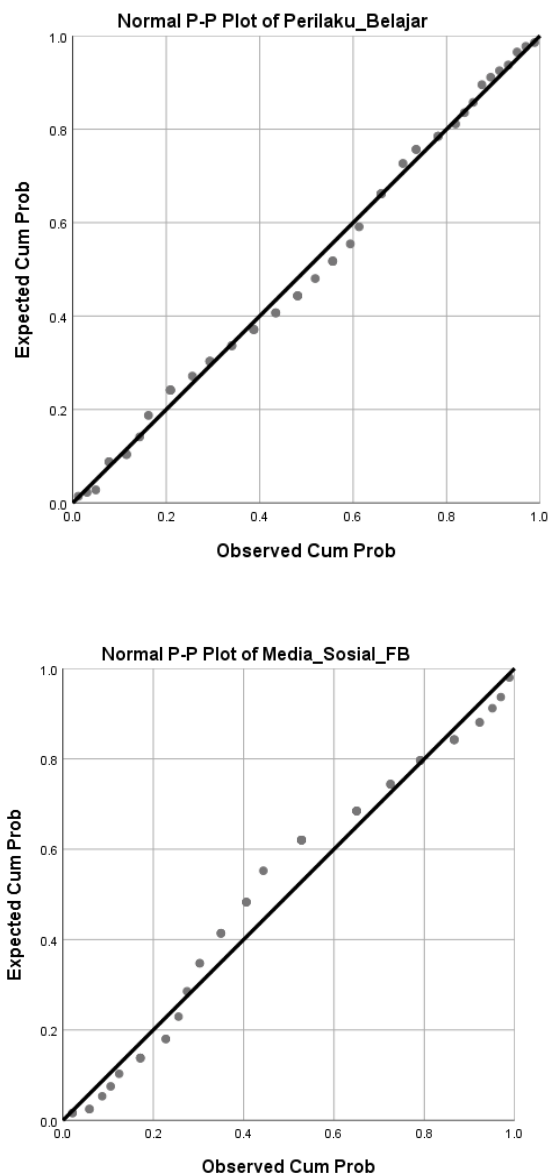


Gambar 4.2 Histogram Variabel Penelitian

Dari histogram dapat dilihat bahwa kurva yang terbentuk membentuk lonceng menghadap ke bawah sehingga dapat dikatakan bahwa data untuk variabel bebas dan terikat terdistribusi normal (memenuhi syarat).

2. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk melihat apakah dua variabel yang sedang diuji mampu meramalkan besarnya variabel dependen jika nilai variabel independen diketahui (Riduwan, 2010: 220). Dari hasil pengujian dengan program SPSS dapat dilihat Normal P-P Plot membentuk pola sebaran data yang mengikuti arah garis diagonal sehingga dapat dikatakan linearitas data terpenuhi.



Gambar 4.3 Normal P-P Plot Variabel Penelitian

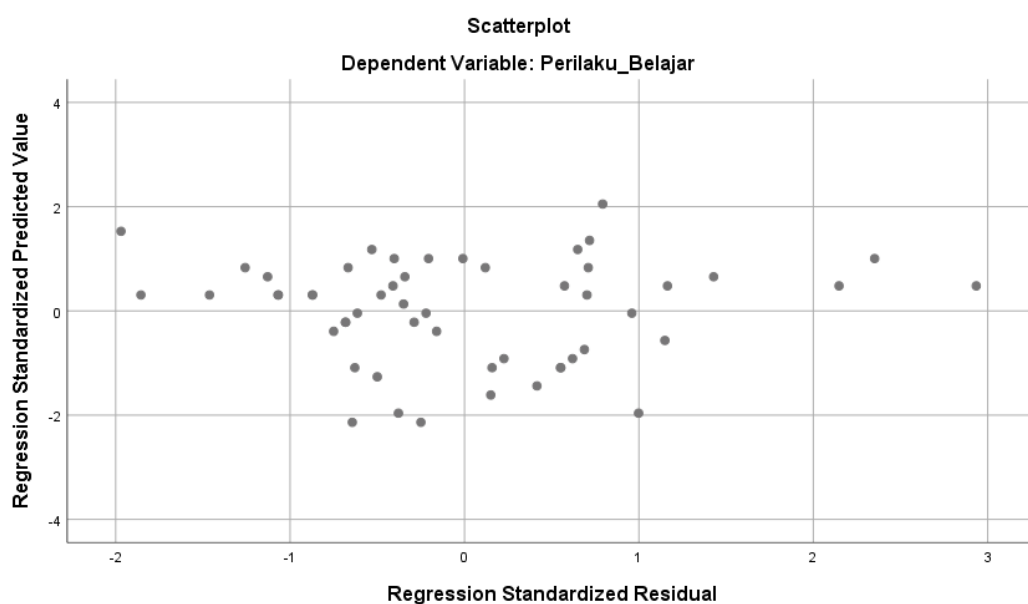
Untuk membuktikan hasil pengujian linearitas data, peneliti melakukan uji linearitas data seperti ditunjukkan dalam tabel 4.3 di bawah ini. Diketahui nilai linearitas sebesar 0,000 lebih kecil dari nilai signifikansi 0,05 yang berarti syarat linearitas data terpenuhi sehingga data dapat diuji secara statistik parametrik.

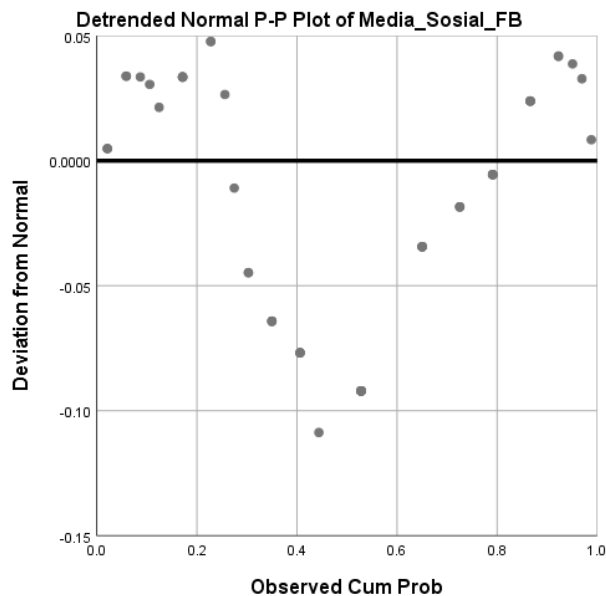
Tabel 4.3 Anova

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Perilaku Belajar * Media Sosial FB	Between Groups	(Combined)	5322.258	21	253.441	11.745	.000
		Linearity	4673.450	1	4673.450	216.574	.000
		Deviation from Linearity	648.807	20	32.440	1.503	.150
	Within Groups		668.950	31	21.579		
	Total		5991.208	52			

3. Uji Heterokedastisitas

Untuk mendeteksi ada tidaknya heterokedastisitas dengan melihat pola titik-titik pada scatterplot regresi di bawah ini:





Gambar 4.4 Scatterplot Variabel Penelitian

Dari gambar scatterplot di atas diketahui bahwa sebaran data tidak membentuk pola tertentu dan tersebar di antara sumbu 0 sehingga dapat dikatakan bahwa tidak terjadi masalah heterokedastisitas data sehingga data memenuhi syarat untuk diuji secara statistik parametrik.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk membuktikan hipotesis penelitian yang sudah peneliti ajukan pada Bab II yaitu:

Ha : Ada pengaruh penggunaan media sosial *facebook* terhadap perilaku belajar mahasiswa Asmat

Ho : Tidak ada pengaruh penggunaan media sosial *facebook* terhadap perilaku belajar mahasiswa Asmat

Pengujian dilakukan dengan bantuan program SPSS dengan taraf signifikansi sebesar 5% (0,05). Apabila nilai signifikansi pada pengujian lebih kecil atau sama

dengan 5% ($\leq 0,05$) maka dapat dikatakan terdapat pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel terikat. Berdasarkan tabel Anova 4.4 di bawah ini diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari variabel media sosial *facebook* terhadap perilaku belajar mahasiswa Asmat. Dengan demikian hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nihil (H_o) ditolak.

Tabel 4.4 Anova

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	4673.450	1	4673.450	180.872	.000 ^b
	Residual	1317.757	51	25.838		
	Total	5991.208	52			
a. Dependent Variable: Perilaku Belajar						
b. Predictors: (Constant), Media Sosial FB						

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dapat dilihat dari tabel Model Summary di bawah ini. Diketahui nilai R Square sebesar 0,780 atau 78%. Artinya pengaruh variabel media sosial Facebook terhadap perilaku belajar mahasiswa Asmat sebesar 78%, sementara 22% perilaku belajar mahasiswa Asmat dipengaruhi oleh variabel lainnya yang tidak diteliti.

Prilaku belajar mahasiswa Asmat 22% Prilaku Belajar mahasiswa Asmat di pengaruhi oleh Variabel lain yang tidak diteliti. Mahasiswa Asmat tidak berada di kota studi, mahasiswa berada di tempat liburan bahkan di tempat lain sehingga tidak kemabali dan juga tidak di tempat penelitian, maka tidak diteliti saat penelitian

Tabel 4.5 Model Summary

Model Summary ^b									
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.883 ^a	.780	.776	5.08315	.780	180.872	1	51	.000
a. Predictors: (Constant), Media_Sosial_FB									
b. Dependent Variable: Perilaku Belajar									

4.5. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Penggunaan Media Sosial *Facebook* dan Perilaku Belajar Mahasiswa Asmat

Menurut Tony Hendroyono (2009), penggunaan media sosial seperti Facebook jika dilakukan secara berlebihan dan tidak dikontrol dengan baik dapat memberikan beberapa dampak negatif seperti:

- Pemborosan uang untuk pembelian kuota internet agar bisa mengakses Facebook dimanapun dan kapanpun.
- Tidak peduli atau kurang peka terhadap lingkungan sekitar karena pengguna Facebook lebih asyik dengan dunianya sendiri.
- Berkurangnya waktu untuk belajar karena pelajar atau mahasiswa lebih senang untuk mengakses Facebook. Saat sedang belajar pun konsentrasi mereka akan berkurang karena cenderung tergoda untuk membuka atau mengakses Facebook.
- Kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar yang akan berdampak buruk pada perkembangan kehidupan sosial para pengguna Facebook.

- e. Mengganggu kesehatan karena terlalu lama menatap layar monitor atau handphone dan waktu olahraga serta waktu makan yang tidak teratur akibat terlalu sering dan lama mengakses Facebook.
- f. Meningkatkan peluang sebagai korban kejahatan *cyber* dan tindak pidana penipuan akibat tersebarnya data-data pribadi di dunia maya. Para pengguna yang kecanduan Facebook biasanya adalah orang yang baru mengenal internet sehingga mereka belum memahami risiko dalam dunia maya.

Berbagai dampak negatif Facebook yang ada di atas sesuai dengan hasil pengamatan peneliti selama tinggal bersama mahasiswa Asmat di Asrama Asmat Kelapa Lima, dapat dideskripsikan bahwa penggunaan Media Sosial Facebook oleh mahasiswa belum dimanfaatkan secara optimal untuk menunjang proses pembelajaran mereka.

Penggunaan media sosial Facebook cenderung untuk bersenang-senang seperti ajang pamer, mencari pasangan, berkomunikasi dengan teman, menonton video lucu atau iklan yang ada di platform Facebook. Bahkan penggunaan Facebook yang berlebihan membuat beberapa mahasiswa tidak dapat mengontrol dan mengelola waktu dengan baik seperti waktu untuk belajar, waktu untuk istirahat dan mengerjakan tugas, baik tugas sekolah atau pun tugas asrama. Dengan demikian perilaku belajar mahasiswa pun secara langsung terdampak akibat dari penggunaan media sosial Facebook secara berlebihan.

Berdasarkan hasil analisis data yang penulis lakukan terhadap data kuesioner yang diisi oleh sampel penelitian dapat ditunjukkan dalam tabel statistik di bawah ini:

Tabel 4.6 Statistik Penggunaan Media Sosial Facebook

		Media Sosial FB	Perilaku_Belajar
N	Valid	53	53
	Missing	0	0
Mean		57.0566	80.4340
Median		58.0000	81.0000
Mode		59.00 ^a	73.00
Range		22.00	49.00
Minimum		45.00	57.00
Maximum		67.00	106.00
a. Multiple modes exist. The smallest value is shown			

Berdasarkan tabel 4.6 di atas diketahui bahwa skor rata-rata (mean) dari variabel media sosial Facebook sebesar 57,05 dengan nilai tengah (median) sebesar 58, nilai minimum 45 dan nilai maksimum sebesar 67. Dari sini bisa dikatakan bahwa penggunaan media sosial Facebook memiliki skor yang cukup rendah. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media sosial Facebook oleh mahasiswa asrama Asmat dapat dikategorikan kurang baik atau kurang kondusif.

Hasil analisis variabel perilaku belajar menunjukkan skor rata-rata (mean) dari variabel perilaku belajar sebesar 80,43 dengan nilai tengah (median) sebesar 81, nilai minimum 57 dan nilai maksimum sebesar 106. Ini menunjukkan bahwa perilaku belajar mahasiswa asrama Asmat Kelapa Lima dalam kategori cukup rendah karena di bawah nilai median. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media sosial Facebook berkorelasi secara positif dan signifikan terhadap perilaku belajar mahasiswa asrama Asmat. Artinya perilaku belajar yang kurang kondusif disebabkan karena penggunaan media sosial Facebook yang berlebihan.

2. Pengaruh Penggunaan Media Sosial *Facebook* Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Asmat

Hasil analisis data mengenai pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dapat dilihat pada tabel 4.7 di bawah ini yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai ini kurang dari taraf signifikansi yang ditetapkan peneliti yaitu 5% ($\leq 0,005$) sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh dari variabel penggunaan media sosial Facebook terhadap variabel perilaku belajar mahasiswa Asmat.

Tabel 4.7 Anova

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	4673.450	1	4673.450	180.872	.000 ^b
	Residual	1317.757	51	25.838		
	Total	5991.208	52			
a. Dependent Variable: Perilaku_Belajar						
b. Predictors: (Constant), Media Sosial FB						

Tabel Anova di atas menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dari variabel bebas terhadap variabel terikat. Hal ini sesuai dengan kajian penelitian terdahulu oleh Stevanus Geli (2020:11) dengan judul Pengaruh Media Sosial terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke. Dari Hasil penelitian didapatkan hasil dari tabel Anova diketahui nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh antara variabel bebas (media sosial) terhadap variabel terikat (hasil belajar mahasiswa). Penelitian Stevanus Geli ini

membuktikan bahwa media sosial berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa STK St. Yakobus Merauke.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penggunaan media sosial Facebook memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap pembentukan perilaku belajar mahasiswa Asmat Kelapa Lima.

3. Besar Pengaruh Penggunaan Media Sosial *Facebook* Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Asmat

Hasil penelitian yang menunjukkan besar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dapat dilihat pada tabel 4.8 di bawah ini. Dari tabel itu dapat diketahui nilai R Square sebesar 0,780 yang berarti variabel penggunaan media sosial Facebook berpengaruh secara signifikan terhadap variabel perilaku belajar mahasiswa Asmat sebesar 78%, sementara 22% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

Tabel 4.8 Model Summary

Model Summary^b									
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.883 ^a	.780	.776	5.08315	.780	180.872	1	51	.000
a. Predictors: (Constant), Media_Sosial_FB									
b. Dependent Variable: Perilaku Belajar									

Hubungan antara variabel bebas terhadap variabel terikat sangat kuat dan signifikan. Hal tersebut ditunjukkan dari nilai Pearson Correlation pada tabel 4.8 di bawah ini sebesar 0,883. Ini menunjukkan tingkat hubungan yang sangat tinggi dan

positif. Artinya variabel penggunaan media sosial Facebook memiliki dampak yang sangat besar terhadap perilaku belajar mahasiswa.

Tabel 4.8 Correlations

Correlations			
		Media_Sosial_F B	Perilaku_Belajar
Media_Sosial_FB	Pearson Correlation	1	.883**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	53	53
Perilaku_Belajar	Pearson Correlation	.883**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	53	53
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).			

Rumus persamaan regresi dapat diperoleh dari tabel 4.9 di bawah ini. Diketahui nilai konstanta sebesar -23.179 yang berarti jika tidak terdapat penggunaan media sosial Facebook maka nilai konsisten perilaku belajar mahasiswa Asmat adalah sebesar -23.179. Nilai koefisien regresi (b) sebesar 1,654 bernilai positif yang berarti penggunaan media sosial Facebook berpengaruh secara positif terhadap perilaku belajar mahasiswa Asmat. Artinya setiap ada penambahan 1 penggunaan media sosial Facebook akan berdampak terhadap perilaku belajar mahasiswa Asmat sebesar 1,654. Dari nilai yang diketahui di atas dapat dihasilkan persamaan regresi untuk model penelitian ini adalah $Y = -23,179 + 1,654X$.

Tabel 4.9 Coefficients

Coefficients ^a								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	-23.179	10.263		-2.259	.028		
	Media_Sosial_FB	1.654	.123	.883	13.449	.000	1.000	1.000
a. Dependent Variable: Perilaku_Belajar								

Dari tabel di atas diketahui nilai konstan (a) sebesar 0,233 yang berarti jika tidak terdapat penggunaan media sosial (X) maka nilai konsisten hasil belajar mahasiswa (Y) adalah 0,233. Nilai koefisien regresi (b) sebesar 0,033 bernilai positif yang berarti penggunaan media sosial berpengaruh secara positif terhadap hasil belajar mahasiswa. Artinya setiap ada penambahan 1% penggunaan media sosial akan berdampak pada peningkatan hasil belajar mahasiswa sebesar 0,033. Dari nilai yang diketahui di atas dapat dihasilkan persamaan regresi untuk model penelitian ini adalah $Y = 0,233 + 0,033X$.

Berdasarkan hasil penelitian, kajian empiris dan teoritis yang ada, dapat dikatakan bahwa pengaruh penggunaan media sosial Facebook terhadap perilaku belajar mahasiswa Asmat sangat kuat atau sangat besar (signifikan). Oleh karena itu penggunaan media sosial dapat dikondisikan agar mendukung proses pembentukan perilaku belajar mahasiswa.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Pengaruh media sosial dapat dimengerti sebagai suatu daya yang bisa memicu sesuatu menjadi berubah dalam mencari dan menyampaikan informasi dari seseorang kepada seseorang atau kelompok orang, untuk mencapai tujuan individu maupun tujuan kelompok.

Sedangkan hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah ia melakukan suatu aktivitas dan setelah ia menerima pengalaman belajarnya, dan perilaku merupakan perkembangan peroleh suatu pengetahuan, penataan pengetahuan yang berhubungan dengan pemahaman, dan keyakinan. Maka hasil perilaku belajar adalah kemampuan pengetahuan yang diperoleh peserta didik setelah ia melakukan suatu aktivitas dan atau setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

1. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa penggunaan media sosial oleh mahasiswa asrama Asmat kurang relevan untuk pengembangan perilaku belajar. Media sosial cenderung dominan digunakan untuk sarana hiburan semata dan bukan untuk kepentingan belajar. Sementara itu secara umum mahasiswa belum memiliki perilaku belajar yang disiplin dan terpola dengan baik seperti memiliki waktu belajar yang rutin, manajemen diri, diskusi dan pendalaman materi belajar. Saat belajar pun mahasiswa kurang berkonsentrasi karena sibuk dengan media sosial. Hal tersebut dibuktikan juga dari deskripsi data pada tabel 4.6 diketahui bahwa skor rata-rata (mean) dari variabel media sosial Facebook sebesar 57,05 dengan nilai tengah (median) sebesar 58, nilai

minimum 45 dan nilai maksimum sebesar 67. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media sosial Facebook oleh mahasiswa asrama Asmat dapat dikategorikan kurang baik atau kurang kondusif. Sementara hasil analisis variabel perilaku belajar menunjukkan skor rata-rata (mean) sebesar 80,43 dengan nilai tengah (median) sebesar 81, nilai minimum 57 dan nilai maksimum sebesar 106. Ini menunjukkan bahwa perilaku belajar mahasiswa asrama Asmat Kelapa Lima dalam kategori cukup rendah karena di bawah nilai median.

2. Dari hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 5% ($< 0,05$) yang berarti H_a diterima dan H_o ditolak. Hasil uji regresi menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media sosial Facebook terhadap perilaku belajar mahasiswa di asrama Asmat. Hal ini sesuai dengan kajian penelitian terdahulu oleh Stevanus Geli (2020:11) yang membuktikan bahwa media sosial berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa STK St. Yakobus Merauke. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penggunaan media sosial Facebook memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap pembentukan perilaku belajar mahasiswa Asmat Kelapa Lima.
3. Hasil penelitian menunjukkan besar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dapat dilihat pada tabel 4.8 di bawah ini. Dari tabel itu dapat diketahui nilai R Square sebesar 0,780 yang berarti variabel penggunaan media sosial Facebook berpengaruh secara signifikan terhadap variabel perilaku belajar mahasiswa Asmat sebesar 78%, sementara 22% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti. Hubungan antara variabel bebas terhadap variabel terikat

sangat kuat dan signifikan. Hal tersebut ditunjukkan dari nilai Pearson Correlation pada tabel 4.8 dengan nilai sebesar 0,883. Dari penelitian ini dihasilkan rumus persamaan regresi untuk model penelitian ini adalah $Y = -23,179 + 1,654X$.

4.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, penulis memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat berguna dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa dan siswa Asmat di asrama.

1. Untuk Pemerintah Daerah Asmat
 - a. Pemerintah Daerah Kabupaten Asmat lebih meningkatkan fungsi kontrol terhadap asrama Asmat agar mahasiswa dapat mengelola akses internet dan fasilitas yang ada dengan baik dan efisien.
 - b. Pemerintah Asmat dapat membuat suatu kegiatan seperti sosialisasi tentang pentingnya penggunaan fasilitas asrama dengan baik dan benar sehingga mahasiswa yang tinggal dapat melaksanakan aturan yang sudah ditentukan.
2. Untuk Pengurus/Pengelola Asrama
 - a. Pengurus/pengelola menjalankan fungsi pengawasan dan koordinasi anggotanya dengan baik dan tegas.
 - b. Menetapkan aturan bersama tentang jam belajar dan penggunaan wifi untuk kepentingan studi.
3. Untuk Mahasiswa Asrama Asmat

4. Mahasiswa menjaga dan merawat fasilitas asrama sebagai semestinya agar asrama terjaga dan bersih dan rapi dengan baik.
5. Mahasiswa lebih memperhatikan dan menjalankan peraturan asrama yang sudah ditetapkan agar semua aktifitas dapat berjalan dengan efisien dan efektif.
6. Mahasiswa memanfaatkan internet dan media sosial sebagai sarana untuk hal-hal yang bermanfaat serta dapat menunjang prestasi belajar.
7. Untuk Orangtua/Wali
 - a. Lebih meningkatkan fungsi kontrol dan pembinaan bagi anak-anak mereka yang tinggal di asrama dengan meningkatkan intensitas komunikasi dengan anak-anaknya.
 - b. Membantu anak-anaknya baik secara finansial maupun spiritual agar mereka lebih semangat dan lancar dalam studi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aiela, Ramly Julia, Pemanfaatan Situs Jaringan Facebook Sebagai Media Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi, Jurnal Komunikasi.
- Alessi, S.M. dan Trollip, S.R. *Computer-Based Instruction: Development*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall, Inc. 1985.
- Endang Saryanti, 2011, Kajian Empiris Atas Perilaku Belajar, Efikasi Diri dan Kecerdasan Emosional yang Berpengaruh Pada Stres Kuliah Pada Mahasiswa Akuntansi Perguruan Tinggi Swasta di Surakarta, Jurnal Ekonomi Bisnis dan Perbankan, 19(18) 2252-7885.
- Endang Saryanti, 2011, Kajian Empiris Atas Perilaku Belajar, Efikasi Diri dan Kecerdasan Emosional yang Berpengaruh Pada Stres Kuliah Pada Mahasiswa Akuntansi Perguruan Tinggi Swasta di Surakarta, Jurnal Ekonomi Bisnis dan Perbankan, 19(18) 2252-7885.
- Eni Maryani, Media dan Perubahan Sosial Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.
- Faida N, Nadia, Pengaruh Penggunaan Media Sosial Instagram Terhadap Citra Tubuh Mahasiswa Jurusan Ushuluddin dan Dakwah STAIN Ponorogo Tahun 2016” (*Studi Kasus di Jurusan Ushuluddin dan Dakwah STAIN Ponorogo*. Skripsi. STAIN Ponorogo. Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam 2016.
- Gie, The Liang. 1988. Cara Belajar yang Efisien. Yogyakarta: Studi Press
- Hamalik, Oemar. *Media Pendidikan*. (Cetakan ke-7). Bandung: Penerbit PT. Citra Aditya Bakti. 1994.
- Irfan Nazir, Situs Facebook dan Tindakan Menggunakan (Studi Korelasi Situs Facebook Terhadap Tindakan Menggunakan Mahasiswi FISIP USU Medan). Skripsi Universitas Sumatera Utara, Fakultas, Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. 2009.
- Nasrullah, Rulli. Media Sosial Prespektif Komunikasi. Budaya dan Sositologi. Simbiosis Rekatama Media. 2015.
- <https://kbbi.web.id/pengaruh> diakses pada tanggal: 02 November 2021 pukul 10.26).
- Oemar Hamalik. *Proses Belajar Mengajar* (Cetakan ke-6). Bandung: PT Bumi Aksara. 2001.
- Soemanto, Wasty, 2010, Psikologi Pendidikan, (Jakarta: Rineka Cipta)
- Soemanto, Wasty. 2006. Psikologi Pendidikan: Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan (Cetakan Ke- 5). (Jakarta: Rineka Cipta).
- Suryaningsum dkk.(2008). Kajian Empiris Atas Perilaku Belajar dan kecerdasan Emosional dalam Mempengaruhi stres Kuliah mahasiswa Akuntansi. Simposium Nasional Akuntansi (SNA) Ke XI Pontianak, 23-24 Juli 2008
- Stevanus Geli, Skripsi (2020) Pengaruh Media Sosial Terhadap Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik St. Yakobus Merauke.

- Suwardjono, D. (2004). *Perilaku Belajar di Perguruan Tinggi*. Makalah Seri Pendidikan, Yogyakarta
- Tim Pusat Humas Kementerian Perdagangan RI, *Panduan Optimalisasi Media Sosial untuk Kementerian Perdagangan RI*. Jakarta: Pusat Hubungan Masyarakat. 2014.
- Tony Hendroyono, *Facebook Situs Sosial Networking Bernilai 15 Miliar*, Yogyakarta. PT Bentang Pustaka. 2009.
- Tribunnews. (2019). *Pengguna Sosial Media di Indonesia Terbesar Keempat di Dunia*. Jakarta. Diakses melalui <https://www.tribunnews.com/techno/2019/06/19/pengguna-sosial-media-di-indonesia-terbesar-keempat-di-dunia> pada Kamis, 24 September 2020.
- Uma, Choiru Devika Mulinda, “Media Sosial dan Perkembangan Fashion Hijab” *Jurnal Komunikasi*. 2014
- Yoseph Ispurayanto, & I. Iswarahadi. “Komunikasi Sosial’ dan ‘Katekese Audio Visual II” *Fakultas Teologi & IPPAK- FKIP Universitas Sanata Dharma*

Lampiran 1 : tabel Kuantitatif Validitas & Reliabilitas

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Variabel Perilaku Belajar

Correlations					
No Item	N=53	Total	No Item	N=53	Total
No_1	Pearson Correlation	0.325	No_19	Pearson Correlation	0.619
No_2	Pearson Correlation	0.498	No_20	Pearson Correlation	0.337
No_3	Pearson Correlation	0.668	No_21	Pearson Correlation	0.503
No_4	Pearson Correlation	0.557	No_22	Pearson Correlation	0.456
No_5	Pearson Correlation	0.665	No_23	Pearson Correlation	0.061
No_6	Pearson Correlation	0.444	No_24	Pearson Correlation	0.196
No_7	Pearson Correlation	0.516	No_25	Pearson Correlation	0.335
No_8	Pearson Correlation	0.259	No_26	Pearson Correlation	0.597
No_9	Pearson Correlation	0.54	No_27	Pearson Correlation	0.323
No_10	Pearson Correlation	0.47	No_28	Pearson Correlation	0.278
No_11	Pearson Correlation	0.434	No_29	Pearson Correlation	0.082
No_12	Pearson Correlation	0.314	No_30	Pearson Correlation	0.302
No_13	Pearson Correlation	0.448	No_31	Pearson Correlation	0.43
No_14	Pearson Correlation	0.433	No_32	Pearson Correlation	0.129
No_15	Pearson Correlation	0.291	No_33	Pearson Correlation	0.516
No_16	Pearson Correlation	0.377	No_34	Pearson Correlation	0.519
No_17	Pearson Correlation	0.526	No_35	Pearson Correlation	0.555
No_18	Pearson Correlation	0.223	No_36	Pearson Correlation	0.386

Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Variabel Media Sosial Facebook

Correlations					
No Item	N=53	Total	No Item	N=53	Total
No_1	Pearson Correlation	0.140	No_16	Pearson Correlation	0.127
No_2	Pearson Correlation	0.069	No_17	Pearson Correlation	0.079
No_3	Pearson Correlation	0.010	No_18	Pearson Correlation	0.269
No_4	Pearson Correlation	-0.110	No_19	Pearson Correlation	0.324
No_5	Pearson Correlation	0.311	No_20	Pearson Correlation	0.121
No_6	Pearson Correlation	0.078	No_21	Pearson Correlation	0.488
No_7	Pearson Correlation	0.089	No_22	Pearson Correlation	0.349
No_8	Pearson Correlation	0.106	No_23	Pearson Correlation	-0.211
No_9	Pearson Correlation	0.201	No_24	Pearson Correlation	0.368
No_10	Pearson Correlation	0.147	No_25	Pearson Correlation	0.513
No_11	Pearson Correlation	0.313	No_26	Pearson Correlation	0.139
No_12	Pearson Correlation	0.410	No_27	Pearson Correlation	0.136
No_13	Pearson Correlation	0.200	No_28	Pearson Correlation	0.286
No_14	Pearson Correlation	0.094	No_29	Pearson Correlation	0.424
No_15	Pearson Correlation	0.420	No_30	Pearson Correlation	0.240

Lampiran 2: Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
YAYASAN PENDIDIKAN DAN PERSEKOLAHAN KATOLIK
SEKOLAH TINGGI KATOLIK SANTO YAKOBUS MERAUKE
Terakreditasi BAN-PT No. 927/SK/BAN-PT/Akred/PT/X/2021
Jalan Missi II Merauke Papua 99616
Telepon / Faksimili (0971) 3330264; Email humas@stkyakobus.ac.id
Website www.stkyakobus.ac.id

Nomor : 51/STK/III/2022
Lampiran : -----
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepada Yth:
Ketua Asrama Asmat Kelapa Lima Merauke
di
Tempat

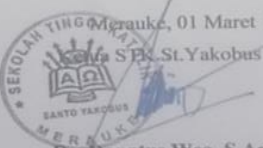
Dengan hormat,

Mahasiswa/i Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke diharuskan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi sesuai dengan tema yang akan digumuli. Untuk memenuhi tujuan tersebut kami mengutus mahasiswa/i :

Nama : Apang Pinim
NIM : 1502022
Tempat Tanggal Lahir : Yasiuw, 21 Desember 1994
Alamat : Jl.Kuprik Kelapa Lima Merauke
Program Studi : Pendidikan Keagamaan Katolik (PKK)
Semester : XIV (empat belas)

ke Asrama Asmat Kelapa Lima Merauke untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan tema skripsi: "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL FACEBOOK TERHADAP PERILAKU BELAJAR MAHASISWA DI ASRAMA ASMAT KELAPA LIMA MERAUKE". Oleh karena itu kami meminta kesediaan Bapak memberikan data-data yang diperlukan, untuk menunjang penyusunan skripsinya.

Demikian penyampaian kami, atas bantuan dan kerja samanya kami haturkan limpah terima kasih.

Merauke, 01 Maret 2022
Ketua STK St. Yakobus Merauke

Dr. Donatus Wea, S.Ag., Lic.Iur.

TEMBUSAN :

1. WAKET I STK St.Yakobus Merauke di Merauke.
2. Kaprodi PKK STK St. Yakobus Merauke di Merauke
3. Mahasiswa yang bersangkutan
4. Arsip



PEMERINTAH KABUPATEN ASMAT
ASRAMA PUTRA ASMAT DI KOTA MERAUKE

Nomor :
Lampiran :
Prihal : Rekomendasi Penelitian

Kepada YTH :
Sekolah Tinggi Katolik St Yakobus Merauke
Di
Tempat

Dengan Hormat,

Mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke (STK) Mahasiswa tersebut Benar-benar melaksanakan dan menjalankan Penelitian di asrama Asmat berada di kelapa lima Merauke jalan Johar Gang Sagu. Penelitian dalam rangka Penulisan Skripsi dengan tema yang di gumuli.

Nama : Apang Pinim
Nim : 1602003
TTL : Yasiw 21 Desember 1994
Alamat : JL. Kuprik Kelapa Lima Merauke
Program Studi : Pendidikan Keagamaan Katolik (PKK)
Semester : XII

Oleh karena itu saya sebagai ketua asrama Asmat yang berada di kota Merauke Kelapa Lima banyak berterima kasih kepada lembaga (STK) dan Peneliti untuk kerja samanya.

Demikian penyampaian kami, atas penelitian dan kerja samanya kami haturkan limpah terima kasih DORMOM...!!!!

Merauke 06 Mei 2022

Ketua asrama Asmat

SIMEYON SATO

ANGKET PENELITIAN

Nama :

I. Petunjuk Pengisian

- A. Bacalah secara cermat dan teliti sebelum menjawab pernyataan.
- B. Isilah setiap pernyataan yang ada sesuai dengan apa yang Anda ketahui dan alami dengan memberi tanda *check list* () pada kolom yang tersedia, contoh pengisian:

1. Saya memiliki media sosial pribadi.

Selalu (____) (____) (____) (____) Tidak pernah

Artinya:

- Bila Anda memberikan tanda *check list* dekat dengan “selalu” berarti Anda memiliki media sosial pribadi.
 - Bila Anda memberikan tanda *check list* di antara kolom “selalu” dan “tidak pernah” berarti Anda jarang menggunakan dan memiliki media sosial pribadi.
 - Bila Anda memberikan tanda *check list* dekat dengan kolom “tidak pernah” berarti Anda tidak memiliki media sosial pribadi.
- C. Anda langsung menjawab di lembar angket ini.
- D. Pastikan bahwa hanya ada satu jawaban di setiap butir pertanyaan dan pastikan bahwa setiap butir pertanyaan telah terisi semua tanpa ada yang terlewatkan.
- E. Terima kasih atas kerja sama dan partisipasinya.

*****Selamat Mengerjakan*****

II. Isilah pernyataan di bawah ini pada kolom yang disediakan

A. Variabel Penggunaan Media Sosial Facebook

1. Saya menggunakan media sosial setiap ada kesempatan.
Selalu () () () () Tidak pernah
2. Saya mengatur waktu untuk mengakses media sosial.
Selalu () () () () Tidak pernah
3. Media sosial membuat saya lupa mengerjakan tugas kuliah.
Selalu () () () () Tidak pernah
4. Saya tidak menggunakan media sosial apabila sedang mengerjakan tugas.
Selalu () () () () Tidak pernah
5. Penggunaan media sosial banyak menyita waktu efektif saya untuk belajar.
Selalu () () () () Tidak pernah
6. Saya menggunakan media sosial saat mengerjakan tugas untuk mencari informasi tentang hal yang belum saya pahami.
Selalu () () () () Tidak pernah
7. Saya tidak menggunakan media sosial saat jam kuliah efektif.
Selalu () () () () Tidak pernah
8. Saya menggunakan media sosial untuk menunjang proses belajar saya.
Selalu () () () () Tidak pernah
9. Saya menggunakan media sosial di saat waktu santai saja.
Selalu () () () () Tidak pernah
10. Media sosial memudahkan saya untuk mengerjakan tugas-tugas perkuliahan.
Selalu () () () () Tidak pernah
11. Media sosial berfungsi untuk membangun komunikasi antar teman.

Selalu (____) (____) (____) (____) Tidak pernah

12. Media sosial merupakan media *online* yang memberi saya banyak pengalaman belajar yang baru.

Selalu (____) (____) (____) (____) Tidak pernah

13. Media sosial bermanfaat untuk mencari berita, informasi dan pengetahuan yang saya butuh kan untuk proses belajar.

Selalu (____) (____) (____) (____) Tidak pernah

14. Media sosial bermanfaat sebagai sarana berbagi materi perkuliahan dengan teman dan dosen.

Selalu (____) (____) (____) (____) Tidak pernah

15. Saya mengakses media sosial untuk memperoleh informasi akademik dan kemahasiswaan yang bermanfaat.

Selalu (____) (____) (____) (____) Tidak pernah

16. Media sosial memudahkan saya untuk mengirim tugas perkuliahan secara *online*.

Selalu (____) (____) (____) (____) Tidak pernah

17. Media sosial membantu saya menghemat waktu untuk mencari sumber belajar alternatif.

Selalu (____) (____) (____) (____) Tidak pernah

18. Saya menggunakan media sosial untuk mencari sumber belajar .

Selalu (____) (____) (____) (____) Tidak pernah

19. Saya mempunyai akun media sosial populer seperti *facebook & whatsapp*.

Selalu (____) (____) (____) (____) Tidak pernah

20. Saya aktif dalam seluruh media sosial yang saya punya.

Selalu (____) (____) (____) (____) Tidak pernah

21. Saya selalu memantau perkembangan informasi yang berguna untuk proses studi saya di media sosial.

Selalu (____) (____) (____) (____) Tidak pernah

22. Saya menggunakan media sosial untuk membantu saya dalam belajar.

Selalu (____) (____) (____) (____) Tidak pernah

23. Saya memiliki akun media sosial *facebook*, *whatsapp* yang aktif untuk berinteraksi dengan civitas akademik masing-masing.

Selalu (____) (____) (____) (____) Tidak pernah

24. Saya memahami tujuan penggunaan media sosial adalah untuk menjalin relasi, komunikasi dan mendapatkan berbagai informasi, bukan sekedar pamer diri.

Selalu (____) (____) (____) (____) Tidak pernah

25. Media sosial membuat saya menambah wawasan yang luas dalam bidang pendidikan saya.

Selalu (____) (____) (____) (____) Tidak pernah

26. Saat mengakses media sosial, saya mengecek perkembangan informasi tentang kegiatan akademik dan kemahasiswaan di kampus.

Selalu (____) (____) (____) (____) Tidak pernah

27. Saya menggunakan media sosial untuk menjalin relasi lebih akrab dengan seluruh civitas akademik masing-masing.

Selalu (____) (____) (____) (____) Tidak pernah

28. Saya mengikuti halaman-halaman berita lokal / nasional seperti *kompas.com*, *detik.com*, *Papua selatan pos* di akun media sosial *facebook* saya.

Selalu () () () () Tidak pernah

29. Saya bergabung dalam grup media sosial yang dapat mendukung perkembangan kompetensi dan kepribadian saya seperti grup IPMA, grup angkatan, *civitas akademik*, dsb.

Selalu () () () () Tidak pernah

30. Saya mengikuti tokoh-tokoh/ publik figur di akun media sosial yang dapat membantu perkembangan kepribadian dan pengetahuan saya.

Selalu () () () () Tidak pernah

B. Variabel Perilaku Belajar

1. Saya mendengarkan materi perkuliahan yang di berikan di kelas.

Selalu () () () () Tidak pernah

2. Saya lebih tertarik dalam mengikuti perkuliahan ketika menggunakan media sosial Facebook.

Selalu () () () () Tidak pernah

3. Saya mencatat materi yang diberikan oleh dosen di buku tulis.

Selalu () () () () Tidak pernah

4. Saya mencatat istilah-istilah yang penting, yang saya anggap bermanfaat

Selalu () () () () Tidak pernah

5. Saya duduk dari awal masuk kuliah dengan penuh konsentrasi mengikuti perkuliahan di berikan oleh dosen

Selalu (____) (____) (____) (____) Tidak pernah

6. Saya merasa terganggu jika teman-teman keluar masuk saat proses perkuliahan sedang berlangsung.

Selalu (____) (____) (____) (____) Tidak pernah

7. Saya berkonsentrasi saat perkuliahan dari awal sampai akhir

Selalu (____) (____) (____) (____) Tidak pernah

8. Saya sulit berkonsentrasi ketika teman-teman ribut dalam kelas

Selalu (____) (____) (____) (____) Tidak pernah

9. Membaca ulang catatan perkuliahan bila belum memahami materi

Selalu (____) (____) (____) (____) Tidak pernah

10. Ketika sampai di rumah, saya kembali membuka buku dan membaca ulang materi yang saya terima di kelas.

Selalu (____) (____) (____) (____) Tidak pernah

11. Saya mengajak teman-teman untuk berdiskusi terkait topik materi perkuliahan yang di sampaikan oleh dosen

Selalu (____) (____) (____) (____) Tidak pernah

12. Saya dapat memahami topik materi perkuliahan lebih baik jika berdiskusi bersama teman.

Selalu (____) (____) (____) (____) Tidak pernah

13. Saya selalu membuat ringkasan untuk mengambil poin-poin penting dalam materi perkuliahan.

Selalu () () () () Tidak pernah

14. Dengan membuat ringkasan, saya lebih mudah belajar dan menyerap materi perkuliahan.

Selalu () () () () Tidak pernah

15. Saya bertanya kepada dosen atau teman-teman mahasiswa terkait materi perkuliahan yang kurang saya pahami.

Selalu () () () () Tidak pernah

16. Jika saya tidak paham, terkait dengan istilah-istilah yang saya kurang paham saya selalu mencari referensi dari internet.

Selalu () () () () Tidak pernah

17. Saya selalu membiasakan diri untuk, membaca buku.

Selalu () () () () Tidak pernah

18. Saya mengunjungi perpustakaan untuk membaca jika memiliki waktu luang

Selalu () () () () Tidak pernah

19. Saya membaca buku-buku lain terkait dengan materi perkuliahan

Selalu () () () () Tidak pernah

20. Saya dapat mengaitkan materi perkuliahan lebih baik ketika membaca buku yang relevan dengan materi.

Selalu () () () () Tidak pernah

21. Saya membeli/meminjam buku-buku pendukung sesuai mata pelajaran kuliah.

Selalu () () () () Tidak pernah

22. Saya mencari referensi atau pendukung untuk materi perkuliahan
Selalu () () () () Tidak pernah
23. Saya mendaftar menjadi anggota perpustakaan daerah
Selalu () () () () Tidak pernah
24. Saya mendaftar menjadi anggota perpustakaan kampus
Selalu () () () () Tidak pernah
25. Saya meminjam buku di perpustakaan untuk membaca
Selalu () () () () Tidak pernah
26. Saya disiplin dalam mengembalikan buku yang pinjam di perpustakaan
Selalu () () () () Tidak pernah
27. Saya mengunjungi perpustakaan secara teratur.
Selalu () () () () Tidak pernah
28. Ketika tidak ada perkuliahan saya mengunjungi perpustakaan
Selalu () () () () Tidak pernah
29. Saya memanfaatkan fasilitas belajar setiap ke perpustakaan.
Selalu () () () () Tidak pernah
30. Saya menggunakan fasilitas belajar fasilitas di kampus yang tersedia secara optimal untuk belajar.
Selalu () () () () Tidak pernah
31. Saya belajar secara mandiri dan mempersiapkan diri untuk mengikuti ujian di kampus
Selalu () () () () Tidak pernah
32. Saya merasa tidak percaya diri jika tidak belajar sebelum mengikuti ujian

Selalu () () () () Tidak pernah

33. Saya mengajak teman-teman untuk belajar bersama mempersiapkan mengikuti ujian

Selalu () () () () Tidak pernah

34. Jika ada ujian akhir, saya lebih senang belajar bersama teman-teman

Selalu () () () () Tidak pernah

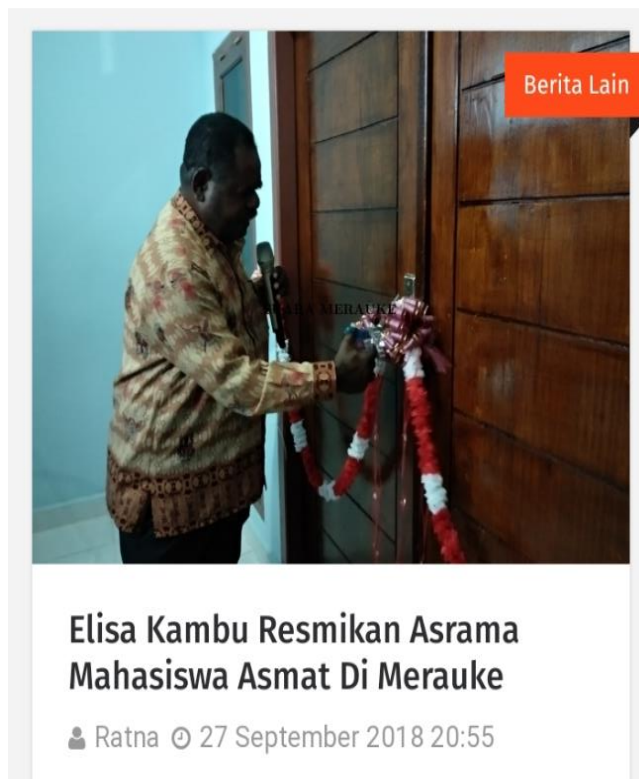
35. Saya membaca catatan/buku terkait dengan materi ujian

Selalu () () () () Tidak pernah

36. Sebelum ujian dan sesudah ujian, saya mengulangi membaca dan menganalisis materi terkait dengan materi ujian.

Selalu () () () () Tidak pernah

Lampiran 5: Foto Peresmian Asrama Asmat



Bupati Asmat Resmikan Asrama di Merauke

PUBLIK



By Redaksi



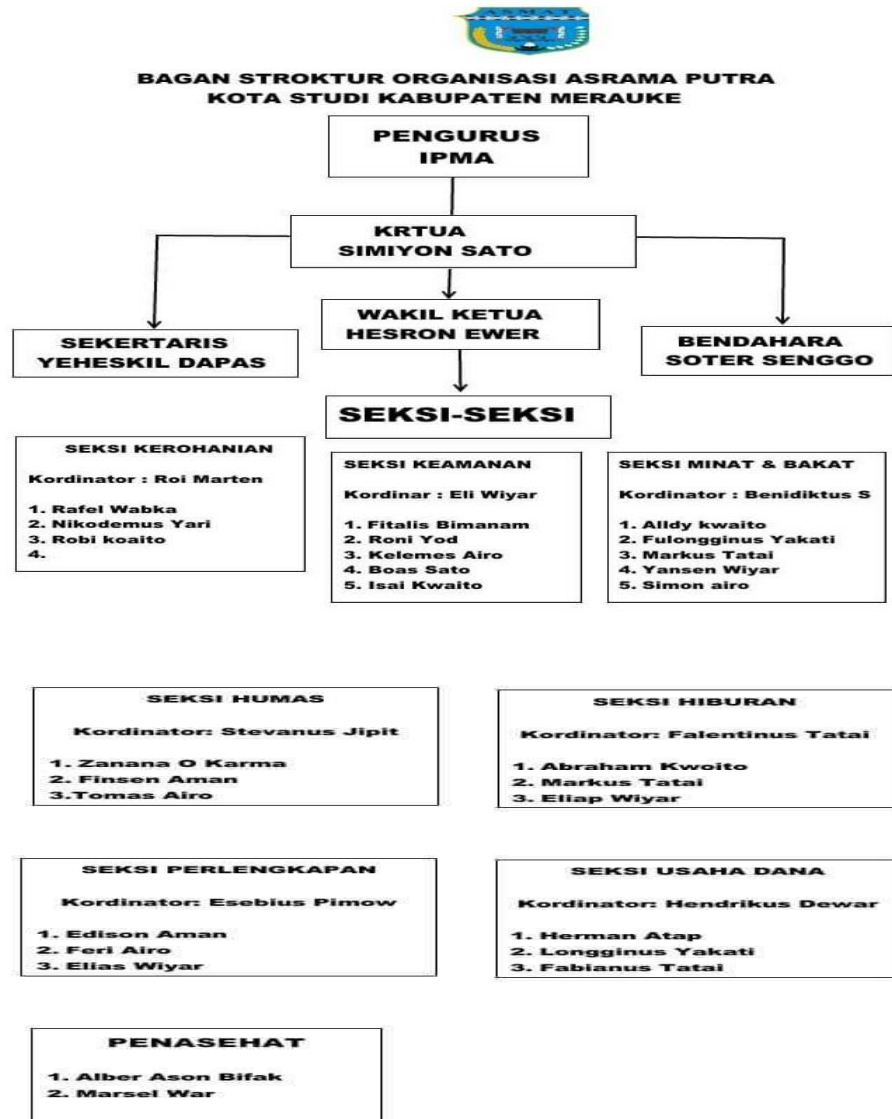
On 26 Sep 2018



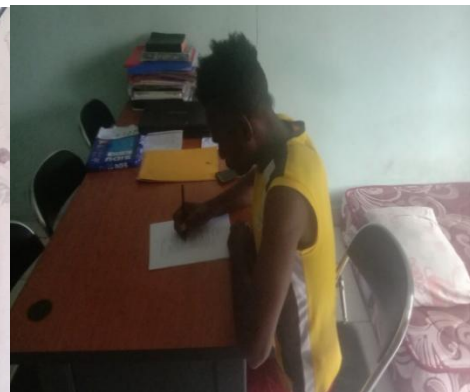
Bupati Asmat Elisa Kambu saat resmikan asrama di Merauke. (KabarPapua.co/Abdel Syah)



Lampiran 6: Struktur Organisasi Asrama Asmat



Lampiran 7: Foto Penelitian



Lampiran 8: Foto Gedung Asrama

