Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Dan Media Sosial Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa

Ari Wibowo¹⁾; R. Arie Febrianto²⁾

¹⁾Program Studi: Sistem Informasi D3, STMIK Sinar Nusantara

²⁾ Program Studi: Sistem Informasi Akuntansi D3, STMIK Sinar Nusantara

¹⁾ariwibowoy35@gmail.com; ²⁾ariefbrianto337@gmail.com

ABSTRACT

The objectives of this study are: (1) To measure and test the effect of the use of information technology and social media on student achievement in STMIK Sinar Nusantara Surakarta. (2) To measure and test the interaction of the use of information technology and social media on student achievement in STMIK Sinar Nusantara Surakarta. The numbers of samples in this study were 50 respondents. The sampling technique uses purposive sampling. The results of the regression analysis found that there is a positive and significant influence of the use of information technology and social media on the learning achievement of students majoring in STMIK Sinar Nusantara Surakarta. T test and F test results prove that the information technology and social media variables have positive and significant effects both partially and simultaneously on learning achievement. Based on the coefficient of determination with positive value of 0.397 shows that the learning achievement of students in STMIK Sinar Nusantara Surakarta can be explained by the information technology and social media variables with 39.7%, while the remaining, 60.3%, is explained by other factors which were not observed in this study.

Keywords: Information Technology, Social Media, Learning Achievement and Regression

I. PENDAHULUAN

Era teknologi seperti saat ini, fasilitas internet atau Wi-Fi telah menjamur dimana-mana, tidak terkecuali di Perguruan Tinggi STMIK Sinar Nusantara Surakarta yang telah dilengkapi fasilitas *Wi-Fi* untuk mendukung kelancaran mahasiswa dalam belajar. Selain itu mahasiswa juga memiliki fasilitas teknologi informasi seperti laptop, smartphone ataupun gadget lainnya. Semua teknologi informasi tersebut mempunyai dampak positif dan dampak negatif yang tidak dapat dihindari. Sisi positif adanya semua fasilitas tersebut dapat membantu mahasiswa dalam mencari sumber belajar lain, untuk berdiskusi terkait materi perkuliahan serta menambah wawasan mahasiswa menjadi lebih luas, sehingga berdampak prestasi belajar mahasiswa akan meningkat. Namun tentu terdapat dampak negatif dari adanya fasilitas tersebut apabila tidak dapat menggunakannya dengan bijak seperti mahasiswa lebih memilih membuka situs yang disukai daripada yang berkaitan dengan perkuliahan. Apabila hal tersebut terjadi, maka waktu belajar akan habis tidak untuk belajar dan akibatnya prestasi belajar dapat menurun.

Banyaknya situs media sosial yang muncul memungkinkan para mahasiswa untuk berinteraksi dengan mudah dan dengan biaya yang murah dibandingkan dengan

menggunakan telepon. Salah satu dampak positif yang lain dari adanya situs jejaring sosial adalah percepatan penyebaran informasi yang dapat mempermudah mahasiswa mendapat materi perkuliahan, Namun dari kemudahan yang ditawarkan media tersebut, terdapat sisi lain yang dapat merugikan penggunaannya dan orang-orang disekitarnya, yakni berkurangnya interaksi interpersonal secara langsung atau tatap muka, munculnya kecanduan yang melebihi dosis, serta persoalan etika dan hukum karena kontennya yang melanggar moral, privasi serta peraturan.

Teknologi informasi dan media sosial yang dimanfaatkan dengan benar dan tepat akan berdampak positif untuk menambah pengetahuan mahasiswa sehingga diharapkan prestasi belajar mahasiswa meningkat. Sebaliknya pemakaian teknologi informasi dan media sosial yang tidak benar malah akan membuat prestasi belajar mahasiswa menurun. Guna mengetahui seberapa besar faktor-faktor tersebut mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa maka diperlukan untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi dan Media Sosial terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa STMIK Sinar Nusantara Surakarta".

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teknologi Informasi

Pengertian informasi sering disamakan dengan pengertian data. Data adalah sesuatu yang belum diolah dan belum dapat digunakan sebagai dasar yang kuat dalam pengambilan keputusan. Beberapa gabungan data yang dipakai dalam pengambilan kesimpulan itulah yang disebut informasi. Teknologi informasi berupa *hardware* dan *software* komputer yang digunakan untuk melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan pemrosesan informasi. Jadi Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi [1].

2.2. Media Sosial

Media sosial adalah alat komunikasi yang digunakan oleh pengguna dalam proses sosial, berupa teknologi-teknologi web terbaru menggunakan internet yang memudahkan manusia untuk bisa berkomunikasi, berpartisipasi, saling berbagi ilmu dan membangun komunitas secara online, sehingga dapat menyebarkan konten mereka sendiri. Beberapa situs media sosial yang populer sekarang ini antara lain: *Whatsapp*, *Twitter*, *Facebook*, *YouTube*, dan *Instagram* [2].

2.3. Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah perubahan yang diperoleh mahasiswa setelah mengalami proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diwujudkan dalam bentuk perbuatan. Perubahan ini biasanya dapat dilihat dari beberapa ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik pada diri mahasiswa, untuk mengetahui hasilnya dapat diukur melalui tes ataupun pengamatan secara langsung [3].

2.4. Analisis Regresi Linier Berganda

Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan Ekonometrika model analisis regresi linier berganda yaitu untuk membuktikan pengaruh penggunaan teknologi informasi dan media sosial terhadap prestasi belajar mahasiswa STMIK Sinar Nusantara. Adapun rumus persamaan regresi linier berganda sebagai berikut :

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + e \dots\dots\dots(1)$$

di mana :

Y : prestasi belajar

X₁ : penggunaan teknologi informasi

X₂ : penggunaan media sosial

a : konstanta

b : koefisien regresi

e : error term[4]

2.5. Penelitian Terdahulu

Penggunaan TIK mempunyai hubungan yang kuat dengan peningkatan penguasaan media internet para pendidik dalam memotivasi Peserta didik. Hal ini ditandai dengan nilai koefisien korelasi R = 0,861 (mendekati nilai angka 1). Artinya semakin diterpa penggunaan TIK pada mata pelajaran Bahasa Inggris maka semakin kuat peningkatan penguasaan media internet para pendidik dalam memotivasi Peserta didik kelas X SMA Negeri I Dekai Kabupaten Yahukimo [5].

Penelitian lain menguji pengaruh teknologi informasi terhadap prestasi akademik mahasiswa kelas akuntansi keuangan lanjutan. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester lima program studi pendidikan akuntansi IKIP PGRI Madiun. Jumlah sampel 126 mahasiswa. Hasil penelitian ini menunjukkan kemampuan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi office dan penggunaan internet berpengaruh signifikan terhadap prestasi akademik mahasiswa [6].

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 6 Kota Tasikmalaya dengan data penelitian tahun ajaran 2017/2018 dan data hasil kuesioner yang telah disebar kepada siswa siswi SMP Negeri 6 Kota Tasikmalaya. Dari data yang didapatkan tersebut dilakukan uji prasyarat analisis yaitu pengujian normalitas data dengan menggunakan uji Kolmogorov Smirnov. Sedangkan untuk pengujian hipotesis, metode analisis yang digunakan adalah Metode Korelasi Rank Spearman yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari media sosial terhadap prestasi akademik siswa. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji dua pihak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai correlation coefisien adalah 0,960 atau 96% dan sig 0.00; 0.05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang sangat kuat antara media sosial (facebook dan instagram) terhadap prestasi akademik siswa SMP Negeri 6 Kota Tasikmalaya [7].

III. METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan dengan metode survey yaitu metode penelitian yang

menggunakan kuesioner sebagai instrument utama untuk mengumpulkan data. Metode pengambilan data yang digunakan agar diperoleh sampel yang representatif adalah Purposive Sampling.

3.1. Jenis Data

- Data Primer, yaitu data yang diperoleh dari lokasi penelitian secara langsung dari responden di STMIK Sinar Nusantara di Surakarta berjumlah 50 mahasiswa.
- Data Sekunder, yaitu data yang diperoleh dengan cara membaca literatur yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

3.2. Variabel Penelitian

Variabel terikat adalah variabel yang nilainya terikat dan dipengaruhi oleh variabel bebas yang biasanya diberi notasi Y. Dalam penelitian ini variabel terikat prestasi mahasiswa STMIK Sinar Nusantara.

Variabel bebas adalah variabel yang menjadi penyebab timbulnya variabel terikat digunakan untuk menentukan hubungan antara fenomena yang sedang diamati, dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel bebas X_1 : penggunaan teknologi informasi dan X_2 : penggunaan media sosial.

3.3. Pemrosesan Data

- Proses Input Data
Setelah data diperoleh dari hasil penyebaran kuesioner yang dikembalikan, selanjutnya data dimasukkan dalam lembar kerja dan siap diolah dengan menggunakan perangkat lunak pengolahan data statistik (SPSS).
- Pengujian *Validitas* dan *Reliabilitas* Data
Sebagai bagian dari persiapan awal untuk mengolah data lebih lanjut, maka perlu dilakukan pengujian *validitas* dan *reliabilitas* data.
- Analisis Regresi Linier Berganda dan Uji Asumsi Klasik
Suatu persamaan regresi linier diperlukan uji asumsi klasik untuk menentukan bahwa model yang di peroleh tidak bias dan efisien yaitu memenuhi sifat BLUE / *Best Liner Unbiased Estimation*. Uji asumsi klasik terdiri dari tiga macam yaitu *Multikolonieritas*, *Heteroskedastisitas*, dan *Normalitas*.
- Uji Hipotesis melingkupi koefisien determinasi, uji F dan uji t.

Kisi-kisi / indikator pada kuesioner untuk ketiga variabel penelitian tertera pada Tabel 1.

Tabel 1. Kisi-kisi Variabel Penelitian

Variabel	Indikator	Butir
Teknologi Informasi	1. Bahan Ajar	1,3
	2. Informasi Media	2,5
	3. Referensi Belajar	4
Media Sosial	1. Frekuensi Penggunaan	1
	2. Tugas Perkuliahan	2,5
	3. Update Informasi	3,4
Prestasi Belajar	1. Kognitif	1,5
	2. Afektif	3
	3. Psikomotorik	2,4

4.1. Statistik Deskriptif

Tabel 2. Jenis Kelamin Reponden

Jenis Kelamin	Responden	
	Jumlah	Persentase (%)
Perempuan	20	40
Laki-laki	30	60
Jumlah	50	100

Tabel 3. Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

Variabel	N	Min	Max	Mean	SD
Tek. Informasi	50	11,00	25,00	18,30	3,43
Media Sosial	50	11,00	25,00	17,94	3,20
Prestasi Belajar	50	12,00	24,00	18,12	2,82

Terlihat nilai rata-rata tertinggi pada teknologi informasi dan terendah pada media sosial. Sedangkan keragaman nilai data tertinggi pada teknologi informasi dan terendah pada prestasi belajar.

4.2. Uji Instrumen Penelitian

a) Uji *Validitas*

Uji *validitas* digunakan untuk mengukur valid atau tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut.

Suatu item dikatakan valid jika $p \text{ value} < 0,05$, dan sebaliknya apabila $p \text{ value} > 0,05$ maka item tersebut tidak valid. Pengujian *validitas* dalam penelitian ini menggunakan *pearson correlation* dengan bantuan program SPSS dengan hasil seperti Tabel 4.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 4 Hasil Uji Validitas

Pertanyaan	p value	α 0,05	Ket.
P1	0,000	0,05	Valid
P2	0,000	0,05	Valid
P3	0,000	0,05	Valid
P4	0,000	0,05	Valid
P5	0,000	0,05	Valid

Ketiga variabel hasil uji *validitasnya* sama seperti di Tabel 4 jadi semua kuisioner dinyatakan valid karena p value < 0,05 .

b) Uji *Reliabilitas*

Uji *reliabilitas* digunakan untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk suatu kuesioner, disebut *reliabel* atau handal apabila jawaban seseorang atas pertanyaan adalah konsisten. Pengujian reliabilitas pada penelitian ini menggunakan alat ukur *Cronbach's Alpha*, apabila nilai *Cronbach's Alpha* > 0,60, maka instrumen tersebut *reliabel*.

Tabel 5 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Nilai Kritis	Keterangan
Tek. Informasi	0,730	0,60	Reliabel
Media Sosial	0,693	0,60	Reliabel
Prestasi Belajar	0,649	0,60	Reliabel

Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa nilai *cronbach's alpha* untuk semua variabel > nilai kritis (0,60), maka dalam penelitian ini dikatakan *reliabel*.

4.3. Analisis Regresi Linier Berganda dan Uji Asumsi Klasik

a) Analisis Regresi Linier Berganda

Tabel 6 Hasil Uji Regresi Linier Berganda

Model	Unstandardized Coefficients		Sig.
	B	Std. Error	
1 (Constant)	7,353	1,981	0,001
Tek. Inform	0,343	0,116	0,005
Media Soaial	0,251	0,124	0,049

a. Dependent Variabel : Prestasi Belajar

Dari hasil tersebut diketahui persamaan regresi linier berganda:

$$Y = 7,353 + 0,343X_1 + 0,251X_2 + e$$

$b_1 = 0,343$ bertanda positif, berarti jika penggunaan teknologi informasi (X_1) naik

satu satuan maka prestasi belajar (Y) mahasiswa STMIK Sinar Nusantara juga mengalami peningkatan sebesar 0,343 dengan asumsi variabel penggunaan media sosial dianggap tetap.

$b_2 = 0,251$ bertanda positif, berarti jika penggunaan media sosial (X_2) naik satu satuan maka prestasi belajar (Y) mahasiswa STMIK Sinar Nusantara juga akan mengalami peningkatan sebesar 0,251 dengan asumsi variabel penggunaan teknologi informasi dianggap tetap.

b) Uji Asumsi Klasik

Uji Multikolonieritas

Pengujian *multikolonieritas* dapat diketahui melalui nilai *tolerance* dan nilai *Variance Inflation Factor* (VIF). Jika *tolerance* value > 0,10 dan nilai VIF kurang dari 10, maka dapat dikatakan tidak terjadi *multikolonieritas*.

Tabel 7 Hasil Uji Multikolinearitas

Variabel	Toleran	VIF	Keterangan
Teknologi Informasi	0,643	1,56	Bebas Multikolonieritas
Media Sosial	0,643	1,56	Bebas Multikolonieritas

Hasil uji multikolinearitas diperoleh hasil bahwa variabel teknologi informasi dan media sosial nilai *tolerance* > 0,10 dan nilai VIF < 10. berarti tidak terjadi *multikolinearitas*, maka regresi atau model yang digunakan dalam penelitian ini bebas *multikolinearitas*.

Uji Heteroskedastisitas

Uji *heteroskedastisitas* bertujuan untuk mengetahui apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan *variance* dari *residual* satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Jika sama disebut *homoskedastisitas* dan jika berbeda disebut *heteroskedastisitas*. Model regresi yang baik adalah *homoskedastisitas* atau tidak terjadi *heteroskedastisitas*. Untuk menguji ada tidaknya *heteroskedastisitas* di dalam penelitian ini menggunakan uji *Glejser* yaitu dengan cara meregresikan nilai absolute *residual* terhadap variabel independen.

Ada tidaknya *heteroskedastisitas* diketahui dengan melihat probabilitasnya terhadap derajat kepercayaan 5%. Jika nilai probabilitas > 0,05 maka tidak terjadi *heteroskedastisitas*.

Tabel 8 Hasil Uji Heteroskedastisitas

Variabel	t	Sig	Keterangan
Teknologi Informasi	-0,93	0,36	Bebas heteroskedastisitas
Media Sosial	0,41	0,68	Bebas heteroskedastisitas

Hasil uji *heteroskedastisitas* dengan uji *glejser* diketahui bahwa variabel teknologi informasi dan media sosial p value (Sig.) > 0,05 maka tidak terjadi *heteroskedastisitas*.

Uji Normalitas

Uji Normalitas digunakan mengetahui normalitas data. Uji statistik yang digunakan *Kolmogorov-Smirnov*. Kriteria yang digunakan adalah dengan melihat hasil Sig (p), jika Sig (p) > 0,05 berarti sebaran data dalam distribusi adalah sesuai kurva normal, sehingga lolos uji normalitas, sebaliknya jika Sig (p), ≤ 0,05 berarti sebaran data dalam distribusi adalah tidak sesuai kurva normal, sehingga tidak lolos uji normalitas.

Tabel 9 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	
	Unstandard. Residual
N	50
Kolmogorov-Smirnov Z	0,629
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,824

Dari hasil uji normalitas menunjukkan bahwa p value (Sig.) > 0,05 berarti bahwa data terdistribusi normal.

4.4. Uji Hipotesis

a) Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi (R^2) adalah perbandingan antara variabel prestasi belajar yang dijelaskan oleh variabel teknologi informasi dan media sosial secara bersama-sama.

Tabel 10 Hasil Koefisien Determinasi

Model Summary		
R	R Square	Std. Error of the Estimate
0,630a	0,397	2,23469

Berdasarkan hasil perhitungan koefisien determinasi diperoleh nilai $R^2 = 0,397$, berarti dapat diketahui bahwa pengaruh variabel teknologi informasi dan media sosial berpengaruh terhadap prestasi

belajar sebesar 39,7% sedangkan sisanya 60,3% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti.

b) Uji F

Uji F digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh variabel teknologi informasi dan media sosial secara bersama-sama terhadap prestasi belajar.

Tabel 11 Nilai Uji F (ANOVA)

	Sum2	Df	Mean Square	F	Sig.
Regression	154,57	2	77,28	15,48	0,000
Residual	234,71	47	4,99		
Total	389,28	49			

Hasil perhitungan dapat diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,005$ sehingga H_0 ditolak, variabel teknologi informasi dan media sosial secara bersama-sama berpengaruh terhadap prestasi belajar mahasiswa STMIK Sinar Nusantara.

c) Uji t

Uji t adalah pengujian koefisien regresi individual untuk mengetahui kemampuan dari masing-masing variabel (teknologi informasi dan media sosial) dalam mempengaruhi variabel prestasi belajar dengan menganggap variabel lain konstan atau tetap.

Tabel 12 Nilai Uji t

Variabel	Koef. regresi	p value	Kesimpulan
Tek.Informasi	0,343	0,005	Ha diterima
Media Sosial	0,251	0,049	Ha diterima

Hasil perhitungan diperoleh dengan p value $0,005 < 0,05$ berarti teknologi informasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar mahasiswa STMIK Sinar Nusantara.

Hasil perhitungan diperoleh dengan p value $0,049 < 0,05$ berarti media sosial berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar mahasiswa STMIK Sinar Nusantara.

V. PENUTUP

5.1. Kesimpulan

1. Nilai koefisien regresi variabel teknologi informasi lebih besar dibanding koefisien media sosial artinya variabel penggunaan teknologi informasi merupakan variabel

yang paling dominan pengaruhnya terhadap prestasi belajar mahasiswa STMIK Sinar Nusantara.

2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi informasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar, semakin meningkatnya penggunaan teknologi informasi maka prestasi belajar mahasiswa juga mengalami peningkatan. Penggunaan media sosial yang berkualitas maka prestasi belajar mahasiswa akan semakin baik.

5.2. Saran

1. Mahasiswa perlu membiasakan dan menggunakan teknologi informasi dan media sosial secara tepat, benar dan bertanggungjawab karena mampu meningkatkan prestasi belajar.
2. Peneliti selanjutnya bisa melakukan penelitian tentang faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa lainnya misal model pembelajaran *e-learning*, kemudahan akses internet, dan kecepatan internet-*wifi*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Budiman, "Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan," *Al-Tadzkiyyah J. Pendidik. Islam*, vol. 8, no. 1, p. 31, 2017, doi: 10.24042/atjpi.v8i1.2095.
- [2] M. Mulawarman and A. D. Nurfitri, "Perilaku Pengguna Media Sosial beserta Implikasinya Ditinjau dari Perspektif Psikologi Sosial Terapan," *Bul. Psikol.*, vol. 25, no. 1, pp. 36–44, 2017, doi: 10.22146/buletinpsikologi.22759.
- [3] Noor Komari Pratiwi, "Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Smk Kesehatan Di Kota Tangerang," *J. Pujangga*, vol. Vol. 1, no. No 2, p. 75-105., 2015.
- [4] R. Wijaya, "Analisis Korelasi dan Regresi Sederhana," no. July 2014, pp. 1–11, 2010.
- [5] Y. Yusri, "Pengaruh Penggunaan Media Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dengan Prestasi Belajar Bahasa Inggris Peserta Didik Kelas X di SMAN I Dekai Kabupaten Yahukimo," *Ilk. J. Ilm.*, vol. 8, no. 1, pp. 49–56, 2016, doi: 10.33096/ilkom.v8i1.22.49-56.
- [6] A. L. Wijaya, "Pengaruh penggunaan

teknologi informasi terhadap prestasi akademik mahasiswa," no. 2009.

- [7] T. Wibisono, "Analisis Dampak Penggunaan Media Sosial," *Ekon. Manaj.*, vol. 4, no. 1, pp. 1–7, 2018.