

PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP PRESTASI AKADEMIK MAHASISWA

**Studi Kasus: Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika
Universitas Islam Indonesia**

TUGAS AKHIR

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Jurusan Teknik Informatika**



Oleh :

Nama : Faizal Egi Firmansyah

NIM : 06 523 296

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA**

2013

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

**PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP PRESTASI
AKADEMIK MAHASISWA**

**Studi Kasus: Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika
Universitas Islam Indonesia**

TUGAS AKHIR

Disusun Oleh:

Nama : Faizal Egi Firmansyah
NIM : 06523296

Yogyakarta, 31 Desember 2013
Dosen Pembimbing,

Nur Wijayaning R., S. Kom., M.Cs.

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI**PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP PRESTASI AKADEMIK
MAHASISWA
STUDI KASUS MAHASISWA JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA****Oleh :****Nama : Faizal Egi Firmansyah****NIM : 06523296****Telah Dipertahankan di Depan Sidang Penguji Sebagai Salah Satu
Syarat untuk Mempromosi Gelar Sarjana Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia****Yogyakarta, 27 Januari 2014****Tim Penguji,****Nur Wijayaning Rahayu, S.Kom., M.Cs.
Ketua****Beni Suranto, S.T., M. SoftEng.
Anggota I****Syarif Hidayat, S.Kom., MIT.
Anggota II****Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Informatika
Universitas Islam Indonesia****Yudi Prayudi, S.Si., M.Kom.**

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Faizal Egi Firmansyah

NIM : 06 523 296

Tugas Akhir dengan judul :

**PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP PRESTASI
AKADEMIK MAHASISWA**

**Studi Kasus: Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika
Universitas Islam Indonesia**

Dengan ini saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa saya melakukan hal-hal tersebut diatas yakni mengakui karya orang lain seolah-olah sebagai karya sendiri, maka dengan ini saya menyatakan menarik skripsi saya, selanjutnya ijazah dan gelar yang telah saya terima dari universitas saya nyatakan gugur.

Demikian pernyataan ini saya buat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 31 Desember 2013

Yang Membuat Pernyataan,

(Faizal Egi Firmansyah)
HALAMAN PERSEMBAHAN

Saya persembahkan karya ini untuk:

*Kedua orang tua tercinta, untuk kasih sayang, kepercayaan, pengorbanan, dan segala
yang diberikan kepada saya.*

*Allah SWT dan juga diri sendiri sebagai bukti pelampauan satu fase kehidupan yang
harus ditempuh.*

MOTTO

“Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia.”

(Q.S Ar-Ra’d [13] :11)

“AKU tidak membebani seseorang, melainkan sesuai kesanggupannya”

(Q.S Al- Baqarah :286)

“The most difficult thing is the decision to act, the rest is merely tenacity”

(Emelia Earhart)

“The best time to plant a tree was 20 years ago. The second best time is now”

(Chinese Proverb)

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr.Wb

Alhamdulillahirabbil'alam, segala puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala berkah dan rahmatNya, sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini yang berjudul “PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP PRESTASI AKADEMIK MAHASISWA (Studi Kasus: Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Universitas Islam Indonesia) sebagai salah satu persyaratan Program S-1 Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia. Shalawat dan salam selalu tetap tercurah pada junjungan kita Rasulullah Muhammad SAW beserta keluarga, dan pengikutnya yang setia hingga akhir zaman.

Merupakan suatu kelegaan ketika akhirnya saya dapat menyelesaikan bagian akhir dari amanah yang panjang ini dengan begitu banyak kemudahan dan kekuatan yang Allah berikan melalui banyak pihak dengan bantuan, dukungan dan do'a. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Allah SWT yang tiada henti melimpahkan segala kebaikan dan kenikmatan bagi saya.
2. Bapak Rektor Universitas Islam Indonesia dan seluruh jajaran Rektorat Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak Ir. Gumbolo Hadi Susanto, M.Sc. selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
4. Bapak Yudi Prayudi, S.Si., M.Kom. selaku Ketua Jurusan Informatika Universitas Islam Indonesia.
5. Ibu Nur Wijyaning Rahayu, S.Kom., M. Cs. selaku Dosen Pembimbing dalam tugas akhir saya kali ini. Terima kasih untuk ilmu, bimbingan, dan waktunya.

6. Seluruh dosen Teknik Informatika beserta seluruh staff jurusan atas ilmu dan bantuannya selama saya menempuh pendidikan di Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.
7. Kedua orang tua saya atas segala bentuk curahan kasih sayangnya.
8. Om, Tante, Pakdhe, Budhe, Simbah, Mbah Buyut, dan seluruh keluarga besar atas do'a dan segala bentuk dukungannya.
9. My special one ABF, thank you for standing right besides me when the bright times also the darkest. Thank you for the love and the everything.
10. Teman – teman Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia. Terutama angkatan 2006, Fajar Suryani, S.Kom dan Salman Aliaji, S. Kom atas bantuan dan kerja samanya.
11. Ridho Ariono, S.Psi dan Ricki Erowandra, teman berbagi, tempat berkeluh kesah yang jauh di sana.
12. Teman – teman semasa SMA yang sampai saat ini selalu memberikan dukungannya, Tulus, Izah, Nindy, Karin, Aning, Hasnum, Dian, Farida.
13. Teman tempat beristirahat dari segala penatnya pikiran, Mas Rino, Mbak Nina, Mbak Wulan, Mbak Anya, Mas Anwar, Mas Uki, Mas Widi, Mas Irvan, Santi, Anto, Indra, Puput, Delfin. Thank you for just being you.
14. Semua pihak yang turut membantu selesainya Tugas Akhir ini.

Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan dan senantiasa melimpahkan rahmat serta hidayahNya kepada semua pihak yang telah membantu dan terlibat dalam penyelesaian Tugas Akhir ini. Semoga Tugas Akhir ini bermanfaat untuk kita semua. Amin.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 31 Desember 2013

Faizal Egi Firmansyah

INTISARI

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang semakin pesat mempermudah penyebaran informasi dan juga komunikasi antar manusia. Media sosial sebagai salah satu produk dari Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dapat digunakan sebagai sarana untuk menunjang prestasi akademik mahasiswa, misalnya untuk berdiskusi tentang perkuliahan antar mahasiswa atau antara mahasiswa dengan dosen, dan untuk mempermudah pencarian informasi yang berkaitan dengan perkuliahan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mencari seberapa besar pengaruh media sosial terhadap prestasi akademik mahasiswa.

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif, yaitu metode penelitian dengan data yang berupa angka. Penelitian ini menggunakan data primer yang didapatkan melalui kuesioner. Pengujian data menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, dan uji linieritas. Analisis datanya menggunakan analisis korelasi Pearson Product Moment. Hipotesis dari penelitian ini adalah ada atau tidak adanya pengaruh dari media sosial (X) terhadap prestasi akademik mahasiswa (Y).

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dengan sampel sebanyak 94 responden dari populasi sebesar 1495 mahasiswa dengan alat uji yang sudah dinyatakan valid dan reliabel, maka didapatkan kesimpulan bahwa Media Sosial (X) dengan Intensitas Penggunaan sebagai indikatornya memiliki pengaruh signifikan terhadap Informasi Verbal (Y_1), Kemahiran Intelektual (Y_2), Pengaturan Kegiatan Kognitif (Y_3), Keterampilan Motorik (Y_4), dan Sikap (Y_5) yang secara simultan berpengaruh pada Prestasi Akademik Mahasiswa (Y).

Kata-kunci : Media Sosial, Kuantitatif, Pearson Product Moment, Prestasi Akademik.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
INTISARI	iError! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	<u>2</u>
1.4. Tujuan Penelitian	2
1.5. Manfaat Penelitian	3
1.6. Metodologi Penelitian	3
1.7. Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	<u>5</u>
2.1. Media Sosial.....	5
2.2. Prestasi Akademik.....	7
2.3. Analisis Korelasi	9
2.3.1 Pearson Product Moment	9
2.3.2 Sistematika Pearson Product Moment.....	9
2.3.3 Kesimpulan Pearson Product Moment	11
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	12
3.1. Metode Penelitian.....	12
3.2. Variabel Penelitian	12

3.3. Uji Hipotesis	13
3.4. Kisi - Kisi Kuesioner.....	14
3.5. Isi Kuesioner	14
3.5.1 Pertanyaan Pribadi	14
3.5.2 Pertanyaan Kuesioner.....	15
3.5.3 Pertanyaan Tambahan	16
3.6. Populasi dan Sampel	17
3.6.1 Populasi Penelitian	17
3.6.2 Sampel Penelitian.....	17
3.7. Uji Asumsi Klasik.....	18
3.7.1. Uji Normalitas	18
3.7.2. Uji Linieritas	19
3.8. Uji Hipotesis	19
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	20
4.1. Gambaran Umum Responden	20
4.1.1 Jenis Kelamin Responden	20
4.1.2 Angkatan Responden	21
4.1.3 Indeks Prestasi Responden	21
4.1.4 Media Sosial Yang Digunakan.....	23
4.2. Uji Validitas dan Reliabilitas	24
4.2.1 Uji Validitas	24
4.2.1.1 Uji Validitas Untuk Intensitas Penggunaan.....	25
4.2.1.2 Uji Validitas Untuk Informasi Verbal	26
4.2.1.3 Uji Validitas Untuk Kemahiran Intelektual.....	26
4.2.1.4 Uji Validitas Untuk Pengaturan Kegiatan Kognitif	26
4.2.1.5 Uji Validitas Untuk Keterampilan Motorik.....	27
4.2.1.6 Uji Validitas Untuk Sikap	27
4.2.2 Uji Reliabilitas	28
4.2.2.1 Uji Reliabilitas Untuk Intensitas Penggunaan.....	28
4.2.2.2 Uji Reliabilitas Untuk Informasi Verbal	29
4.2.2.3 Uji Reliabilitas Untuk Kemahiran Intelektual.....	29

4.2.2.4 Uji Reliabilitas Untuk Pengaturan Kegiatan Kognitif.....	29
4.2.2.5 Uji Reliabilitas Untuk Keterampilan Motorik.....	30
4.2.2.6 Uji Reliabilitas Untuk Sikap.....	30
4.3. Uji Asumsi Klasik.....	31
4.3.1. Uji Normalitas.....	31
4.3.2. Uji Linieritas	32
4.4. Analisis Korelasi	35
4.5. Hasil Uji Hipotesis	40
4.6. Pembahasan Data Tambahan	41
BAB V_KESIMPULAN DAN SARAN.....	43
5.1. Kesimpulan	43
5.2. Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA	44
LAMPIRAN 1.....	45
LAMPIRAN 2.....	49
LAMPIRAN 3.....	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1.	Diagram Jenis Kelamin Responden	21
Gambar 4.2.	Diagram Angkatan Responden.....	22
Gambar 4.3.	Diagram Indeks Prestasi Responden	23
Gambar 4.4.	Diagram Penggunaan <i>Community Content</i>	23
Gambar 4.5.	Diagram Penggunaan <i>Social Networking Sites</i>	24
Gambar 4.6.	Diagram Data Pertanyaan Tambahan.....	45

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Klasifikasi Tingkat Korelasi	10
Tabel 3.1	Kisi – Kisi Kuesioner	14
Tabel 3.2	Pertanyaan Kuesioner.....	16
Tabel 4.1	Hasil Uji Validitas Intensitas Penggunaan.....	25
Tabel 4.2	Hasil Uji Validitas Informasi Verbal	26
Tabel 4.3	Hasil Uji Validitas Kemahiran Intelektual	26
Tabel 4.4	Hasil Uji Validitas Pengaturan Kegiatan Kognitif.....	27
Tabel 4.5	Hasil Uji Validitas Keterampilan Motorik.....	27
Tabel 4.6	Hasil Uji Validitas Sikap.....	27
Tabel 4.7	Hasil Uji Reliabilitas Intensitas Penggunaan	28
Tabel 4.8	Hasil Uji Reliabilitas Informasi Verbal.....	29
Tabel 4.9	Hasil Uji Reliabilitas Kemahiran Intelektual	29
Tabel 4.10	Hasil Uji Reliabilitas Pengaturan Kegiatan Kognitif.....	29
Tabel 4.11	Hasil Uji Reliabilitas Sikap.....	30
Tabel 4.12	Hasil Uji Reliabilitas	31
Tabel 4.13	Hasil Uji Normalitas	32
Tabel 4.14	Hasil Uji Linieritas Variabel Media Sosial (X) Terhadap Informasi Verbal (Y_1)	33
Tabel 4.15	Hasil Uji Linieritas Variabel Media Sosial (X) Terhadap Kemahiran Intelektual (Y_2).....	33
Tabel 4.16	Hasil Uji Linieritas Variabel Media Sosial (X) Terhadap Pengaturan Kegiatan Kognitif (Y_3)	34
Tabel 4.17	Hasil Uji Linieritas Variabel Media Sosial (X) Terhadap Keterampilan Motorik (Y_4).....	34
Tabel 4.18	Hasil Uji Linieritas Variabel Media Sosial (X) Terhadap Sikap (Y_5)	35

Tabel 4.19 Hasil Uji Linieritas Secara Keseluruhan Media Sosial (X) Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa (Y)	35
Tabel 4.20 Hasil Analisis Korelasi Variabel Media Sosial (X) Terhadap Informasi Verbal (Y_1)	33
Tabel 4.21 Hasil Analisis Korelasi Variabel Media Sosial (X) Terhadap Kemahiran Intelektual (Y_2)	33
Tabel 4.22 Hasil Analisis Korelasi Variabel Media Sosial (X) Terhadap Pengaturan Kegiatan Kognitif (Y_3)	34
Tabel 4.23 Hasil Analisis Korelasi Variabel Media Sosial (X) Terhadap Keterampilan Motorik (Y_4)	34
Tabel 4.24 Hasil Analisis Korelasi Variabel Media Sosial (X) Terhadap Sikap (Y_5)	35
Tabel 4.25 Hasil Analisis Korelasi Secara Keseluruhan Media Sosial (X) Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa (Y)	35

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Beberapa tahun belakangan ini perkembangan dari Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mengalami laju yang sangat cepat, baik dari segi penggunaannya maupun perkembangan dari teknologinya sendiri. Seperti yang dapat dilihat pada data yang dihimpun oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pengguna layanan internet di Indonesia hingga tahun 2012 telah mencapai kisaran 63 juta pengguna dan diperkirakan akan selalu mengalami peningkatan ke depannya (APJII, 2013). Hal ini tentunya juga memacu perkembangan dari produk – produk TIK, salah satunya adalah media sosial.

Ditandai dengan popularitas yang diraih oleh Friendster di seluruh dunia pada tahun 2002, kemudian diikuti oleh MySpace, Facebook, Twitter, dan sebagainya, era media sosial masih belum surut hingga saat ini, bahkan semakin berkembang. Hal ini salah satunya disebabkan oleh perkembangan dari kegunaan media sosial itu sendiri, seiring berjalannya waktu media sosial tidak hanya digunakan oleh para penggunaannya untuk berhubungan dengan pengguna lain secara personal saja namun juga digunakan untuk keperluan yang lain semisal jual beli produk, kampanye, dan juga edukasi.

Besarnya manfaat yang dapat diperoleh dari media sosial, menjadikan media sosial sebagai salah satu produk dari TIK yang paling banyak digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Mahasiswa yang termasuk ke dalam rentang usia pengguna media sosial paling banyak (Brenner, 2013) secara otomatis menjadi yang paling merasakan pengaruh dari media sosial. Maka dari itu, peneliti bermaksud untuk melakukan sebuah penelitian untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media sosial terhadap prestasi akademik mahasiswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka diambil suatu rumusan masalah, yaitu peneliti akan melakukan penelitian tentang adakah pengaruh positif yang bisa didapatkan oleh mahasiswa dari penggunaan media sosial sehubungan dengan prestasi akademik mereka dan seberapa besar pengaruh tersebut.

1.3 Batasan Masalah

Dikarenakan luasnya cakupan dari penggunaan media sosial, maka batasan – batasan masalah akan diberikan dalam penelitian ini guna mendapatkan hasil penelitian yang optimal. Adapun batasan – batasan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Studi kasus dilakukan terhadap mahasiswa aktif Jurusan Informatika Universitas Islam Indonesia di atas angkatan 2013.
2. Pengaruh dari penggunaan media sosial yang akan diteliti hanyalah pengaruh positif yang berhubungan dengan prestasi akademik mahasiswa saja.
3. Penelitian ini hanya meneliti 2 dari 6 klasifikasi media sosial menurut Kaplan dan Haenlein (Kaplan & Haenlein, 2010), yaitu *Social Networking Sites* dan *Content Communities*.

1.4 Tujuan Penelitian

Penyusunan tugas akhir ini memiliki maksud dan tujuan seperti yang disebutkan seperti di bawah ini:

1. Meneliti adakah pengaruh yang bisa didapatkan oleh mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Universitas Islam Indonesia dari penggunaan media sosial untuk meningkatkan prestasi akademik mereka.
2. Meneliti seberapa besar pengaruh tersebut di atas terhadap meningkatnya prestasi akademik mahasiswa Jurusan Informatika Universitas Islam Indonesia.

1.5 Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat sebagai data bagi Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia yang dapat dijadikan sebagai bahan untuk mengembangkan metode pembelajaran bagi mahasiswa,

1.6 Metodologi Penelitian

Penyusunan tugas akhir ini memiliki metode penelitian seperti yang dapat dijelaskan di bawah ini:

1. Pengumpulan data dan informasi mengenai media sosial dan juga pengaruhnya terhadap prestasi akademik mahasiswa
2. Penyusunan kuesioner tentang pengaruh media sosial terhadap prestasi akademik mahasiswa
3. Penyebaran kuesioner kepada mahasiswa aktif Jurusan Informatika Universitas Islam Indonesia
4. Pengolahan data yang didapat dari kuesioner yang telah diisi oleh responden
5. Analisis dengan metode Pearson Product Moment dan kesimpulan

1.7 Sistematika Penulisan

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, sistematika penelitian laporannya adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, berisi tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Maksud dan Tujuan, Batasan Masalah, Metodologi Penelitian, dan Sistematika Penelitian.

Bab II Landasan Teori, berisi tentang penelitian sebelumnya yang dijadikan sebagai landasan teori oleh peneliti dalam melakukan analisis Pengaruh Media Sosial Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa dengan Studi Kasus: Mahasiswa Jurusan Informatika Universitas Islam Indonesia dan metode analisis yang

digunakan dalam penelitian ini, yaitu metode korelasi Pearson Product Moment.

Bab III Metodologi Penelitian, berisi tentang rancangan dari kuesioner yang diberikan kepada sumber data dari penelitian dengan 2 variabel utama, yaitu Media Sosial (X) dan Prestasi Akademik Mahasiswa (Y) dan juga berisi metode pengolahannya.

Bab IV Hasil dan Pembahasan, berisi pengolahan data hasil kuesioner dengan menggunakan software SPSS 19 dan dilanjutkan analisis hasil pengolahan data dengan metode korelasi Pearson Product Moment yang didapat setelah perhitungan menggunakan SPSS 19.

Bab V Kesimpulan dan Saran, kesimpulan dan saran yang didapat setelah melakukan analisis secara detail.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Media Sosial

Media sosial adalah suatu kelompok aplikasi yang berbasis internet yang dibangun berdasarkan konsep dan teknologi dari Web 2.0, dan memungkinkan pembuatan dan pertukaran User Generated Content (Kaplan & Haenlein, 2010). User Generated Content sendiri merujuk berbagai macam bentuk dari konten media yang tersedia secara publik dan diproduksi oleh end-users. Oleh Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD, 2007), ada 3 syarat yang harus dipenuhi sebagai User Generated Content (UGC). Ketiga syarat tersebut adalah:

1. Harus dipublikasi pada website yang dapat diakses secara publik atau pada situs social networking yang dapat diakses oleh sekelompok orang tertentu.
2. Harus menunjukkan adanya usaha kreatif.
3. Harus diproduksi di luar praktek – praktek dan rutinitas profesional.

Ide awal dari media sosial sendiri yang merupakan jembatan untuk menghubungkan antar manusia melalui internet memang bukanlah hal baru, bahkan hal inilah yang dulu dijadikan sebagai cikal bakal munculnya internet. Namun berdasarkan definisi media sosial dari Kaplan & Haenlein di atas yang juga merupakan arti media sosial seperti yang kita kenal sekarang, sebuah aplikasi bisa disebut sebagai media sosial apabila isi dari aplikasi tersebut tidak hanya dimonopoli oleh individu/organisasi yang memilikinya namun isi tersebut juga dapat ditambah dan atau diubah oleh pengguna lain aplikasi tersebut.

Kaplan & Haenlein menyadari luasnya cakupan dari definisi media sosial, maka media sosial itu sendiri dikelompokkan menjadi 6 kategori sebagai berikut (Kaplan & Haenlein, 2010):

1. Collaborative Projects

Collaborative projects adalah tipe media sosial yang memungkinkan pembuatan konten secara bersama – sama oleh banyak end-users. Dalam hal ini,

collaborative projects merupakan tipe dari media sosial yang manifestasi yang paling demokratis dari UGC. Collaborative projects sendiri meliputi wiki semisal Wikipedia, juga situs social bookmarking seperti Delicious.

2. Blogs

Blog merupakan media sosial yang berupa situs personal yang dapat terdiri dari berbagai macam isi yang variatif, bisa berupa catatan harian dari pemilik, bisa juga berisi tentang berbagai macam konten yang memiliki benang merah sesuai dengan konsep dari blog tersebut. Pemilik blog dapat berinteraksi dengan pengunjung blognya melalui fitur “komentar”.

3. Content Communities

Content communities adalah media sosial yang memiliki tujuan untuk berbagi konten di antara para pengguna, konten yang dibagikan sendiri bisa berbagai macam tergantung dari penyedia layanan content communities tersebut. Berikut adalah contoh dari content communities berdasarkan konten yang dibagikan di dalamnya:

- Buku: BookCrossing
- Foto: Flickr
- Video: Youtube
- PowerPoint: Slideshare

4. Situs Social Networking

Situs social networking adalah aplikasi media sosial yang memungkinkan penggunanya untuk terhubung dengan pengguna lainnya dengan cara menciptakan profil yang berisi informasi pribadinya kemudian mengundang teman dan koleganya sehingga bisa mengakses profil tersebut. Profil pribadi dari pengguna situs social networking dapat berisi berbagai macam informasi, termasuk di dalamnya foto, video, audio, dan blog. Para pengguna situs social networking yang sudah saling terhubung juga dapat saling mengirimkan pesan dan komentar.

5. Virtual Game Worlds

Virtual worlds merupakan sebuah platform yang menciptakan sebuah lingkungan 3 dimensi di mana para penggunanya dapat direpresentasikan dalam bentuk personal avatar dan dapat saling berhubungan seperti di dunia nyata. Salah

satu bentuk dari virtual worlds adalah virtual game worlds. Dalam virtual game worlds, pengguna diharuskan mentaati peraturan sesuai konteks dari massively multiplayer online role-playing game (MMORPG). Virtual game worlds memungkinkan para penggunanya untuk memainkan sebuah permainan secara simultan dengan pengguna di seluruh dunia. Salah satu contoh dari virtual game worlds adalah World of Warcraft, di dalam permainan World of Warcraft para pemain berada pada skenario sebagai pejuang yang berada di sebuah dunia virtual yang disebut Azeroth dan bertugas untuk menumpas monster dan mencari harta karun.

6. Virtual Social Worlds

Virtual social worlds merupakan bentuk kedua dari virtual worlds, secara konsep virtual social worlds ini tidak berbeda jauh dengan virtual game worlds, bedanya adalah di dalam virtual social worlds para pemain memainkan skenario yang tidak beda jauh dengan kehidupan nyata. Di dalam virtual social worlds tidak ada monster dan makhluk mitologi lainnya seperti pada virtual game worlds.

2.2 Prestasi Akademik

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, prestasi akademik memiliki definisi hasil pelajaran yg diperoleh dari kegiatan belajar di sekolah atau perguruan tinggi yg bersifat kognitif dan biasanya ditentukan melalui pengukuran dan penilaian (KBBI, 2013). Prestasi akademik biasanya berupa nilai riil yang bisa dilihat melalui indikator – indikator sebagai berikut (Azwar, 2004):

- Nilai rapor
- Indeks prestasi
- Angka kelulusan
- Predikat keberhasilan

Penelitian ini mengambil mahasiswa yang masih aktif sebagai objeknya, oleh karena itu indikator prestasi akademik di dalam penelitian ini difokuskan kepada indeks prestasi dari mahasiswa yang menjadi objek dari penelitian ini. Indeks Prestasi adalah nilai kredit rata-rata yang merupakan satuan nilai akhir yang

menggambarkan mutu penyelesaian suatu program studi dan indeks prestasi dihitung pada setiap akhir semester (UNIKOM, 2013)

Ada banyak aspek yang dapat mempengaruhi tinggi rendahnya indeks prestasi mahasiswa, menurut Gagne (dalam Winkel, 1996) aspek – aspek tersebut adalah sebagai berikut:

1. Informasi verbal yaitu pengetahuan yang didapat oleh seseorang dan dapat diungkapkan atau dikomunikasikan kembali dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tulisan.
2. Kemahiran intelektual, kemampuan seseorang untuk menerima pengetahuan sehingga dapat menggunakannya untuk memecahkan suatu permasalahan.
3. Pengaturan Kegiatan Kognitif, yakni kapabilitas yang dimiliki seseorang untuk mengatur cara belajar yang efektif untuk dirinya.
4. Keterampilan motorik, yakni kemampuan menguasai berbagai jenis keterampilan gerak.
5. Sikap adalah kapabilitas yang mempengaruhi pilihan seseorang tentang tindakan mana yang akan dilakukan.

Sedangkan merujuk pada jurnal yang digunakan oleh peneliti sebagai acuan dalam melakukan penelitian ini, media sosial dapat digunakan untuk mendukung peran serta mahasiswa dalam perkuliahan yang juga secara otomatis membuktikan dapat meningkatkan prestasi mahasiswa. Berikut adalah hasil pembuktian dari korelasi antara penggunaan media sosial terhadap peran serta mahasiswa dalam perkuliahan (Rutherford, 2010):

1. Terdapat korelasi positif yang signifikan antara frekuensi penggunaan sosial media dengan bagaimana penilaian mahasiswa terhadap kualitas dari instruksi yang mereka terima di perkuliahan dan juga kualitas dari keseluruhan perkuliahan yang mahasiswa ikuti.
2. Terdapat korelasi positif yang signifikan antara frekuensi penggunaan sosial media dalam pengerjaan tugas bersama teman sekelas terhadap

bagaimana mahasiswa menandai hubungan dengan teman sekelas mahasiswa tersebut.

3. Terdapat korelasi positif yang signifikan antara frekuensi penggunaan sosial media dalam pengerjaan tugas bersama teman sekelas terhadap bagaimana mahasiswa menandai hubungan dengan staff pengajar.

2.3 Analisis Korelasi

2.3.1 Pearson Product Moment

Kedua variabel yang diuji pada penelitian ini mempunyai bentuk korelasi interval, oleh karena itu metode analisis data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah Pearson Product Moment. Teknik analisis korelasi Pearson Product Moment termasuk dalam teknik statistik parametris yang menggunakan data interval dan ratio dengan persyaratan tertentu, berikut adalah syarat – syarat tersebut:

- Sampel diambil dengan teknik random (acak)
- Data yang akan diuji juga harus berdistribusi normal
- Data yang akan diuji bersifat linier

2.3.2 Sistematika Pearson Product Moment

Adapun sistematika penghitungan korelasi dengan menggunakan metode Pearson Product Moment adalah sebagai berikut:

1. Setelah penentuan variabel dan hipotesis, langkah selanjutnya adalah menghitung koefisien korelasi. Rumus penghitungan korelasi dari Pearson Product Moment adalah seperti di bawah ini:

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n \sum x^2 - (\sum x)^2][n \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

r: koefisien korelasi

x: variabel independen

y: variabel dependen

Nilai Pearson Product Moment disimbolkan dengan r (rho) dan tidak memiliki satuan. Nilai Pearson Product Moment juga berada di antara $-1 \leq r \leq 1$, bila nilai $r = 0$ berarti tidak ada korelasi atau tidak ada hubungan antara variabel independen dan dependen, bila nilai $r = +1$ berarti terdapat hubungan yang positif sempurna antara variabel independen dan dependen, dan bila nilai $r = -1$ berarti terdapat hubungan yang negatif sempurna antara variabel independen dan dependen. Dengan kata lain, tanda “+” dan “-” menunjukkan arah hubungan di antara variabel yang sedang dioperasikan, tanda “+” menunjukkan korelasi positif dan tanda “-” menunjukkan korelasi negatif. Prof. Dr. Sugiyono mengelompokkan interpretasi koefisien korelasi menjadi beberapa bagian seperti berikut di bawah ini (Sugiyono, 2010):

Tabel 2.1 Klasifikasi Tingkat Korelasi

Interval Kofisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

- Setelah nilai dari koefisien korelasi didapatkan, maka selanjutnya dapat dicari signifikansinya dengan mencari nilai dari r_{tabel} yang merujuk pada tabel Pearson Product Moment dengan nilai $dk=n-2$. Setelah nilai dari r_{tabel} sudah diketahui, maka selanjutnya tinggal dibandingkan dengan r_{hitung} . Ketentuannya adalah sebagai berikut:

- Apabila $r_{\text{hitung}} < r_{\text{tabel}}$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak
- Apabila $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima
- H_0 adalah hipotesa nol
- H_1 adalah hipotesa alternatif

2.3.3 Kesimpulan Pearson Product Moment

Setelah melalui semua langkah – langkah yang disebutkan di atas, dapat diambil kesimpulan dari hasil analisis dengan menggunakan Pearson Product Moment. Hasil tersebut adalah sebagai berikut:

1. Ada atau tidaknya korelasi antara variabel independen dengan variabel dependen
2. Seberapa besar tingkat korelasi antara variabel independen dengan variabel dependen
3. Diterima atau ditolaknya hipotesis alternatif

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan yaitu rasional, empiris dan sistematis. Rasional berarti kegiatan penelitian itu dilakukan dengan cara-cara yang masuk akal, sehingga terjangkau oleh penalaran manusia. Empiris berarti cara-cara yang dilakukan itu dapat diamati oleh indera manusia, sehingga orang lain dapat mengamati dan mengetahui cara-cara yang digunakan. Sistematis artinya proses yang digunakan dalam penelitian itu menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis (Sugiyono, 2010).

Pendekatan kuantitatif digunakan karena penelitian ini dilakukan untuk menguji hipotesis yang terbentuk dari rumusan masalah, selain itu populasi dari subjek yang diuji terbilang luas maka pendekatan kuantitatiflah yang paling tepat digunakan pada penelitian ini. Pendekatan kuantitatif yang digunakan di dalam penelitian ini berjenis asosiatif kausal karena akan digunakan untuk meneliti media sosial sebagai variabel independen yang berpengaruh terhadap prestasi akademik sebagai variabel dependennya.

3.2 Variabel Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk meneliti pengaruh dari media sosial yang merupakan variabel independen terhadap prestasi akademik mahasiswa yang merupakan variabel dependen. Guna keperluan penelitian supaya pembahasannya lebih mendalam, maka kedua variabel akan dibedakan menurut indikator – indikator yang telah ditentukan dalam pembahasannya. Adapun indikator – indikator tersebut adalah sebagai berikut:

1. Media sosial akan menggunakan intensitas penggunaan sebagai indikator yang akan diteliti sebagai variabel independen (X).

2. Indeks prestasi akan dikelompokkan berdasarkan 5 indikator sesuai dengan pendapat Gagne seperti yang telah dikemukakan pada BAB II sebagai variabel dependen dalam penelitian ini, penjelasannya adalah sebagai berikut:

- Informasi Verbal (Y_1)
- Kemahiran Intelektual (Y_2)
- Pengaturan Kegiatan Kognitif (Y_3)
- Keterampilan Motorik (Y_4)
- Sikap (Y_5)

3.3 Uji Hipotesis

Berikut ini adalah hipotesis dari penelitian ini :

1. H_0 : Media Sosial (X) tidak berpengaruh signifikan terhadap Informasi Verbal (Y_1)
 H_1 : Media Sosial (X) berpengaruh signifikan terhadap Informasi Verbal (Y_1)
2. H_0 : Media Sosial (X) tidak berpengaruh signifikan terhadap Kemahiran Intelektual (Y_2)
 H_1 : Media Sosial (X) berpengaruh signifikan terhadap Kemahiran Intelektual (Y_2)
3. H_0 : Media Sosial (X) tidak berpengaruh signifikan terhadap Pengaturan Kegiatan Kognitif (Y_3)
 H_1 : Media Sosial (X) berpengaruh signifikan terhadap Pengaturan Kegiatan Kognitif (Y_3)
4. H_0 : Media Sosial (X) tidak berpengaruh signifikan terhadap Keterampilan Motorik (Y_4)
 H_1 : Media Sosial (X) berpengaruh signifikan terhadap Keterampilan Motorik (Y_4)
5. H_0 : Media Sosial (X) tidak berpengaruh signifikan terhadap Sikap (Y_5)
 H_1 : Media Sosial (X) berpengaruh signifikan terhadap Sikap (Y_5)

6. H_0 : Media Sosial (X) tidak berpengaruh signifikan secara simultan terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa (Y)

H_1 : Media Sosial (X) berpengaruh signifikan secara simultan terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa (Y)

3.4 Kisi – Kisi Kuesioner

Berdasarkan pada pengelompokkan variabel di atas, maka dapat dihasilkan kisi – kisi yang dapat dilihat pada Tabel 3.1:

Tabel 3.1 Kisi – Kisi Kuesioner

Variabel Penelitian	Indikator	No. Pertanyaan
Media Sosial	Intensitas Penggunaan	1 – 13
Indeks Prestasi	1. Informasi Verbal	2, 3, 4
	2. Kemahiran Intelektual	5, 6
	3. Pengaturan Kegiatan Kognitif	7, 8, 9
	4. Keterampilan Motorik	10
	5. Sikap	11, 12, 13

3.5 Isi Kuesioner

Isi dari kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini terbagi menjadi 3 bagian, yaitu pertanyaan pribadi, pertanyaan kuesioner, dan pertanyaan tambahan.

3.5.1 Pertanyaan Pribadi

Pertanyaan pribadi berisi pertanyaan – pertanyaan tentang data diri dari responden yang merupakan mahasiswa aktif Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia. Pada pertanyaan pribadi, responden diminta untuk memberikan data tentang media sosial apa saja yang mereka gunakan sesuai dengan kategori *Community Content* dan *Situs Social Networking* yang dibahas pada penelitian ini.

Peneliti hanya membahas 2 kategori dari 6 media sosial menurut klasifikasi dari Kaplan dan Haenlein (Kaplan & Haenlein, 2010) dikarenakan menurut data yang diungkapkan oleh Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia,

Tifatul Sembiring kepada HarianTI (Sembiring, 2013) media sosial yang paling banyak digunakan oleh penduduk Indonesia adalah Facebook, Twitter, Youtube, Path, Line, LinkedIn, dan Google+. Semua media sosial tersebut berada dalam kategori *Community Content* dan Situs *Social Networking*.

1. Inisial Nama :
2. Jenis Kelamin :
3. Angkatan :
4. Media Sosial yang digunakan (boleh dipilih lebih dari 1 jawaban)

a) Community Content ☐ Youtube ☐ SlideShare ☐ lainnya:	b) Situs Social Networking ☐ Facebook ☐ Twitter ☐ lainnya:
---	---
5. Range IPK :
 - ☐ 3,51 – 4,00
 - ☐ 3,01 – 3,50
 - ☐ 2,51 – 3,00
 - ☐ 2,01 – 2,50
 - ☐ ≤ 2,00

3.5.2 Pertanyaan Kuesioner

Pertanyaan kuesioner berisi pertanyaan – pertanyaan yang disusun berdasarkan kisi – kisi kuesioner sesuai dengan tabel 3.1. Pertanyaan ini menggunakan metode *rating-scale* dalam penjawabannya, dengan skala 5 yang menunjukkan kesesuaian jawaban responden terhadap pertanyaan hingga skala 1 yang menunjukkan ketidaksesuaian jawaban responden terhadap pertanyaan.

Tabel 3.2 Pertanyaan Kuesioner

No.	Pertanyaan	Skala				
		5	4	3	2	1
1	Seberapa aktifkah Anda dalam menggunakan media sosial?					
2	Seberapa seringkah Anda menggunakan media sosial untuk menambah pengetahuan Anda dalam perkuliahan Anda?					
3	Seberapa besarkah informasi yang Anda dapatkan melalui media sosial berkaitan dengan perkuliahan Anda?					
4	Seberapa seringkah Anda berbagi pengetahuan mengenai perkuliahan yang Anda miliki melalui media sosial?					
5	Apakah anda merasa materi yang tersedia di media sosial terasa lebih mudah Anda pahami daripada materi perkuliahan yang Anda terima dalam perkuliahan?					
6	Apakah materi yang tersedia di media sosial mendukung Anda untuk memahami materi perkuliahan yang Anda terima dalam perkuliahan?					
7	Seberapa banyak grup/akun yang Anda ikuti di media sosial yang berhubungan dengan perkuliahan Anda?					
8	Apakah Anda sering menggunakan media sosial untuk mencari referensi dalam mengerjakan tugas perkuliahan Anda?					
9	Apakah Anda menggunakan media sosial sebagai sarana berkomunikasi dengan teman sekelas guna membahas perkuliahan Anda?					
10	Seberapa besarkah peningkatan kemampuan Anda dalam bidang <i>coding</i> /pemrograman sebagai manfaat dari informasi yang Anda dapatkan melalui media sosial?					
11	Apakah penggunaan media sosial memacu Anda untuk mendalami materi perkuliahan Anda?					
12	Apakah Anda aktif berdiskusi dengan pengajar perkuliahan anda melalui media sosial?					
13	Apakah Anda akan selalu menggunakan media sosial sebagai penunjang kegiatan akademis Anda ke depannya?					

3.5.3 Pertanyaan Tambahan

Pertanyaan tambahan berkaitan dengan pertanyaan kuesioner nomor 10 tentang keterampilan motorik dari responden. Jawaban dari pertanyaan ini akan digunakan sebagai data demografi pada penelitian ini. Pertanyaan tersebut adalah:

Apa manfaat langsung atau tidak langsung dari media sosial untuk pemrograman? (boleh diisi lebih dari 1 jawaban)

- ☐ Komunikasi dengan yang lebih ahli pemrograman
- ☐ Mendapatkan referensi contoh - contoh *coding*
- ☐ Mendapatkan tutorial/penjelasan tambahan tentang *coding*
- ☐ Mendapatkan tips & trik pemrograman
- ☐ Mendapatkan informasi tentang bahasa pemrograman baru
- ☐ (lainnya, sebutkan).

3.6 Populasi dan Sampel

3.6.1 Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini terdiri dari seluruh mahasiswa Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia yang masih aktif mengambil mata kuliah dan di atas angkatan 2012. Jumlah yang didapat berdasarkan kriteria tersebut adalah 1.495 mahasiswa.

3.6.2 Sampel Penelitian

Besarnya jumlah populasi dari penelitian ini tidak memungkinkan untuk menggunakan semuanya sebagai sumber data, oleh karena itu diperlukan adanya sampel yang akan mewakili populasi secara keseluruhan pada penelitian ini. Teknik penentuan jumlah sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus dari Taro Yamane (Riduwan, 2007) sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{N d^2 + 1}$$

Keterangan :

n : jumlah sampel

N : jumlah populasi 1495 mahasiswa

d : ditetapkan sebesar 10 %

Dari rumus Taro Yamane tersebut, maka didapatkan jumlah sampel sebagai berikut:

$$n = \frac{1495}{1 + 1495(0,1^2)}$$

$$= \frac{1495}{15,95} = 93,7$$

Setelah dibulatkan, maka didapatkan jumlah sampel yang harus diambil sebagai sumber data dalam penelitian ini sebesar 94 mahasiswa dari total populasi 1495 mahasiswa.

3.7 Uji Asumsi Klasik

3.7.1 Uji Normalitas

Uji ini digunakan untuk mengetahui residual data berdistribusi normal atau tidak. Dalam uji ini akan digunakan uji One-Sample Kolmogorov-Smirnov dengan menggunakan taraf signifikan sebesar 0,05 (Priyatno, 2008).

Berikut ini hipotesis untuk pengujian normalitas:

H_0 : data berdistribusi tidak normal

H_1 : data berdistribusi normal

Keputusannya:

Jika nilai signifikan $\geq 0,05$, maka data berdistribusi normal (H_0 ditolak). Sebaliknya jika nilai signifikan $\leq 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal (H_0 diterima).

3.7.2 Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan untuk mengetahui apakah regresi bersifat linier atau tidak. Uji linieritas penelitian ini menggunakan ANOVA variabel X dan Y, dapat dilihat dari nilai signifikan dari *deviation of linierity* untuk X terhadap Y_1 , X terhadap Y_2 , X terhadap Y_3 , X terhadap Y_4 , dan X terhadap Y_5 .

Berikut ini hipotesis untuk pengujian linieritas:

H_0 : data tidak bersifat linier

H_1 : data bersifat linier

Keputusannya:

Jika nilai signifikan $< 0,05$, maka data bersifat linier (H_0 ditolak). Sebaliknya jika nilai signifikan $> 0,05$ maka data bersifat tidak linier (H_0 diterima).

3.8 Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan analisis korelasi Pearson Product Moment. Kegunaan korelasi Pearson Product Moment adalah untuk mengetahui derajat hubungan dan kontribusi variabel bebas (independen) dengan variabel terikat (dependen), untuk menyatakan ada atau tidaknya hubungan antara variabel X dengan variabel Y (Riandy,2011).

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

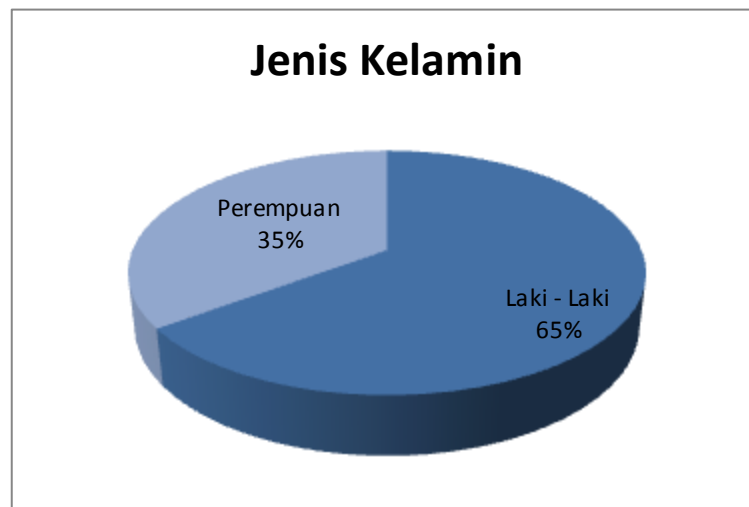
4.1 Gambaran Umum Responden

Gambaran umum responden merupakan gambaran umum tentang keadaan sampel yang menjadi responden dimana kuesioner penelitian ini disebarkan. Gambaran umum digunakan untuk mengetahui karakteristik responden dalam penelitian ini. Responden yang berjumlah 94 orang datanya didapatkan secara langsung melalui beberapa cara sebagai berikut:

1. Kelas Pemrograman Berorientasi Objek
Waktu : Senin, 25 November 2013 jam 12.30 WIB
Pengampu : Nur Wijyaning R., S.Kom., M.Cs.
2. Kelas Grafika Komputer
Waktu : Kamis, 28 November 2013 jam 09.30 WIB
Pengampu : Fajar Suryani, S.Kom.
3. Secara acak disebarkan kepada mahasiswa aktif Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.

4.1.1 Jenis Kelamin Responden

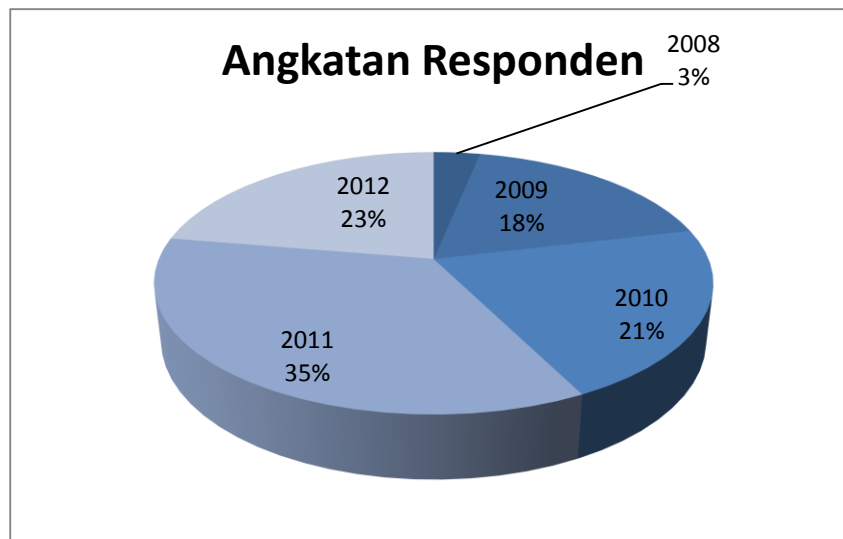
Salah satu dari data pribadi yang harus diisi oleh responden sebagai karakteristik dari responden adalah jenis kelamin, dari data yang didapatkan mayoritas responden yaitu berjenis kelamin laki – laki sebanyak 61 orang atau sebesar 65%, sisanya responden berjenis kelamin perempuan sebanyak 33 orang atau sebesar 35%. Data lengkap jenis kelamin responden dapat dilihat pada Gambar 4.1:



Gambar 4.1. Diagram Jenis Kelamin Responen

4.1.2 Angkatan Responen

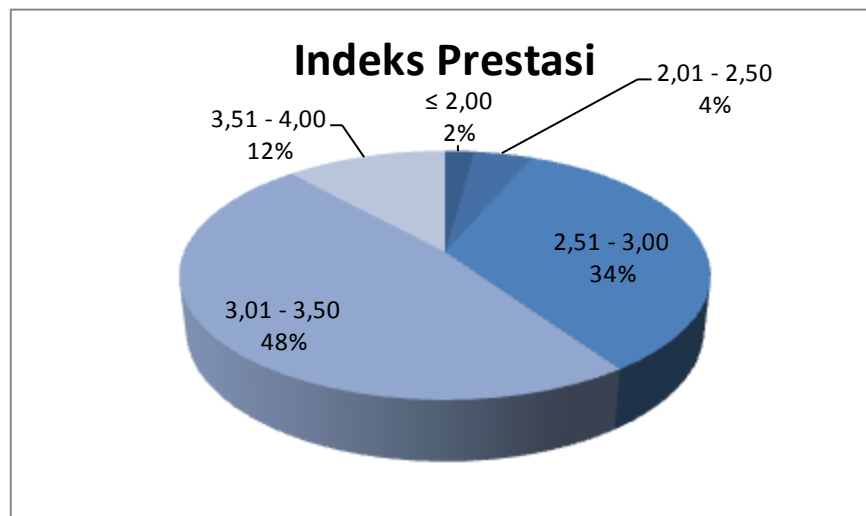
Responden yang merupakan mahasiswa aktif dari Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia secara acak terdiri dari angkatan 2008, 2009, 2010, 2011, dan 2012. Mayoritas responden berasal dari angkatan 2011 yaitu sebesar 35% dari total keseluruhan responden, selanjutnya pada peringkat ke-2 diuduki oleh angkatan 2012 dengan presentase 23%, kemudian angkatan 2010 mencakup sebanyak 21% responden, angkatan 2009 mencakup sebanyak 18%, dan angkatan 2008 mencakup responden dengan jumlah paling sedikit yaitu 3% responden. Data lengkapnya dapat dilihat pada Gambar 4.2:



Gambar 4.2 Diagram Angkatan Responden

4.1.3 Indeks Prestasi

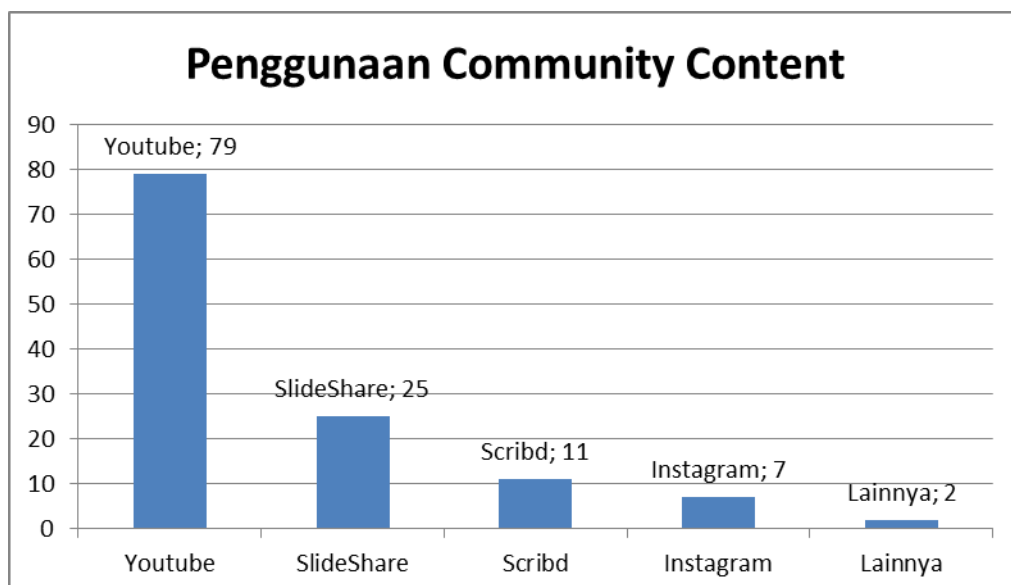
Responden yang terdiri dari 94 orang dikelompokkan menjadi 5 kategori berdasarkan tingkat indeks prestasinya. Menurut data yang didapatkan, responden yang berada pada tingkat indeks prestasi $\leq 2,00$ hanya berjumlah 2% yang merupakan jumlah terkecil dari ke-5 kategori tingkat indeks prestasi dari keseluruhan responden, responden yang berada pada tingkat indeks prestasi 2,01 – 2,50 berjumlah 4%, responden yang berada pada tingkat indeks prestasi 2,51 – 3,00 berjumlah 34%, sedangkan tingkatan indeks prestasi 3,01 – 3,50 menjadi mayoritas dari tingkatan indeks prestasi yang diraih oleh responden yaitu sebanyak 48% dari keseluruhan responden, sedangkan sisanya sebesar 12% berada pada tingkat indeks prestasi 3,51 – 4,00. Data lengkap dari pengelompokkan responden berdasarkan tingkat indeks prestasi dapat dilihat pada gambar 4.3:



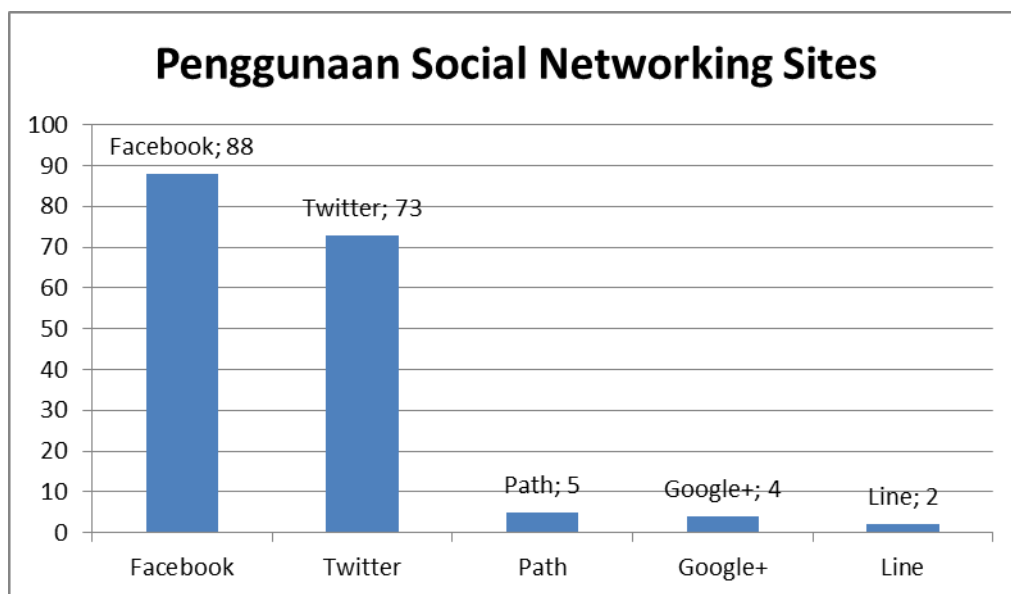
Gambar 4.3 Diagram Indeks Prestasi Responden

4.1.4 Media Sosial yang digunakan

Penelitian ini memfokuskan pada 2 kategori dari media sosial saja, yaitu *community content* dan *social networking sites* (Kaplan & Haenlein, 2010). Berdasarkan data yang didapat dari responden, berikut adalah penggunaan media sosial berdasarkan kategorinya dapat dilihat pada gambar 4.4 dan 4.5:



Gambar 4.4 Diagram Penggunaan *Community Content*



Gambar 4.5 Diagram Penggunaan *Social Networking Sites*

Responden dapat memilih lebih dari 1 berdasarkan media sosial yang responden gunakan. Berdasarkan dari Gambar 4.4, data “lainnya” dimaksudkan untuk Pure Volume dan Soundcloud yang masing – masing hanya digunakan oleh 1 responden saja, Instagram digunakan oleh 7 responden, Scribd digunakan oleh 11 responden, SlideShare digunakan oleh 25 orang, dan Youtube sebagai media sosial kategori *community content* paling banyak digunakan oleh responden yaitu oleh 79 responden. Sedangkan untuk kategori *Social Networking Sites*, data penggunaannya dapat dilihat pada gambar 4.5 yang kesimpulannya adalah pengguna Line berjumlah 2 responden, Google+ digunakan oleh 4 responden, Path yang hanya bisa diakses dengan menggunakan *smartphone* berbasis Android dan iPhone digunakan oleh 5 responden, twitter digunakan oleh 73 responden, sedangkan Facebook menjadi media sosial yang paling banyak digunakan yaitu oleh 88 responden.

4.2 Uji Validitas dan Reliabilitas

4.2.1 Uji Validitas

Validitas instrumen diuji dengan menggunakan koefisien korelasi antara skor butir pernyataan dengan skor total. Hasil pengujian validitas kemudian akan

dibandingkan dengan r_{tabel} yang mana dengan $n = 94$ dan taraf signifikansi 1% adalah 0,263. Dari pengambilan uji validitas ini adalah:

- a. Jika $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$, maka instrumen dinyatakan valid
- b. Jika $r_{\text{hitung}} \leq r_{\text{tabel}}$, maka instrumen dinyatakan tidak valid

Berdasarkan penghitungan dengan bantuan SPSS 19 yang bisa dilihat pada lampiran 2, maka bisa disimpulkan hasil dari uji validitas tersebut seperti di bawah ini sesuai dengan pengelompokkan variabelnya:

4.2.1.1 Uji Validitas untuk Intensitas Penggunaan

Intensitas Penggunaan yang merupakan indikator dari pengukuran variabel media sosial terdiri dari butir pertanyaan nomor 1 hingga butir pertanyaan nomor 13, dengan bantuan dari program SPSS 19 hasilnya dibandingkan dengan r_{tabel} Pearson Product Moment dengan jumlah responden 94 yaitu sebesar 0,63 sebagai batasan validitasnya. Maka hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Intensitas Penggunaan

Nomor Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Kriteria
1	0,497	0,263	Valid
2	0,701	0,263	Valid
3	0,745	0,263	Valid
4	0,511	0,263	Valid
5	0,545	0,263	Valid
6	0,604	0,263	Valid
7	0,656	0,263	Valid
8	0,536	0,263	Valid
9	0,618	0,263	Valid
10	0,517	0,263	Valid
11	0,690	0,263	Valid
12	0,575	0,263	Valid
13	0,742	0,263	Valid

4.2.1.2 Uji Validitas untuk Informasi Verbal

Intensitas Penggunaan terdiri dari 3 pertanyaan, dengan bantuan dari program SPSS 19 hasilnya dibandingkan dengan r_{tabel} Pearson Product Moment dengan jumlah responden 94 yaitu sebesar 0,263 sebagai batasan validitasnya. Maka hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Informasi Verbal

Nomor Soal	Item Pertanyaan	r_{hitung}	r_{tabel}	Kriteria
2	IV1	0,701	0,263	Valid
3	IV2	0,745	0,263	Valid
4	IV3	0,511	0,263	Valid

4.2.1.3 Uji Validitas untuk Kemahiran Intelektual

Intensitas Penggunaan terdiri dari 2 pertanyaan, dengan bantuan dari program SPSS 19 hasilnya dibandingkan dengan r_{tabel} Pearson Product Moment dengan jumlah responden 94 yaitu sebesar 0,263 sebagai batasan validitasnya. Maka hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Kemahiran Intelektual

Nomor Soal	Item Pertanyaan	r_{hitung}	r_{tabel}	Kriteria
5	KI1	0,545	0,263	Valid
6	KI2	0,604	0,263	Valid

4.2.1.4 Uji Validitas untuk Pengaturan Kegiatan Kognitif

Intensitas Penggunaan terdiri dari 3 pertanyaan, dengan bantuan dari program SPSS 19 hasilnya dibandingkan dengan r_{tabel} Pearson Product Moment dengan jumlah responden 94 yaitu sebesar 0,263 sebagai batasan validitasnya. Maka hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Pengaturan Kegiatan Kognitif

Nomor Soal	Item Pertanyaan	r_{hitung}	r_{tabel}	Kriteria
7	PKK1	0,656	0,263	Valid
8	PKK2	0,536	0,263	Valid
9	PKK3	0,618	0,263	Valid

4.2.1.5 Uji Validitas untuk Keterampilan Motorik

Intensitas Penggunaan terdiri dari 1 pertanyaan, dengan bantuan dari program SPSS 19 hasilnya dibandingkan dengan r_{tabel} Pearson Product Moment dengan jumlah responden 94 yaitu sebesar 0,263 sebagai batasan validitasnya. Maka hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Keterampilan Motorik

Nomor Soal	Item Pertanyaan	r_{hitung}	r_{tabel}	Kriteria
10	KM	0,517	0,263	Valid

4.2.1.6 Uji Validitas untuk Sikap

Intensitas Penggunaan terdiri dari 3 pertanyaan, dengan bantuan dari program SPSS 19 hasilnya dibandingkan dengan r_{tabel} Pearson Product Moment dengan jumlah responden 94 yaitu sebesar 0,263 sebagai batasan validitasnya. Maka hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Uji Validitas Sikap

Nomor Soal	Item Pertanyaan	r_{hitung}	r_{tabel}	Kriteria
11	S1	0,690	0,263	Valid
12	S2	0,575	0,263	Valid
13	S3	0,742	0,263	Valid

Berdasarkan dari hasil uji di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dari 13 butir pertanyaan pada kuesioner semua pertanyaan tersebut dinyatakan valid.

4.2.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas data telah dilakukan pada sebanyak 94 responden dengan jumlah pernyataan 13 item yang dikelompokkan menjadi 6 kelompok sesuai dengan indikator variabel yang diteliti pada penelitian ini. Kelompok – kelompok tersebut adalah Intensitas Penggunaan Media Sosial yang terdiri dari butir pertanyaan nomor 1 hingga pertanyaan nomor 13, Informasi Verbal yang terdiri dari pertanyaan nomor 2, nomor 3, dan nomor 4, Kemahiran Intelektual yang terdiri dari butir pertanyaan nomor 5 dan nomor 6, Pengaturan Kegiatan Kognitif yang terdiri dari butir pertanyaan nomor 7, nomor 8, dan nomor 9, Keterampilan Motorik yang terdiri dari butir pertanyaan nomor 10, dan yang terakhir adalah indikator Sikap yang terdiri dari butir pertanyaan nomor 11. Nomor 12, dan nomor 13. Uji reliabilitas menggunakan metode Alpha Cronbach dimana nilai pengukuran dimulai dari 0 sampai 1. Kelas pengukuran dalam metode Alpha Cronbach (Mughofir, 2013):

- a. Nilai alpha cornbach 0,00 s.d 0,20 berarti kurang reliabel
- b. Nilai alpha cornbach 0,21 s.d 0,40 berarti agak reliabel
- c. Nilai alpha cornbach 0,42 s.d 0,60 berarti cukup reliabel
- d. Nilai alpha cornbach 0,61 s.d 0,80 berarti reliabel baik
- e. Nilai alpha cornbach 0,81 s.d 1,00 berarti sangat reliabel

Berdasarkan perhitungan dengan bantuan paket program SPSS versi 19 diperoleh hasil reliabilitas untuk masing-masing variabel adalah sebagai berikut:

4.2.2.1 Uji Reliabilitas Intensitas Penggunaan

Tabel 4.7 Hasil Uji Reliabilitas Intensitas Penggunaan

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.857	13

Berdasarkan tabel di atas, 13 pertanyaan yang dikelompokkan ke dalam variabel Intensitas Penggunaan memiliki nilai alpha 0,857 yang berarti memiliki nilai sangat reliabel

4.2.2.2 Uji Reliabilitas Informasi Verbal

Tabel 4.8 Hasil Uji Reliabilitas Informasi Verbal

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.736	3

Berdasarkan tabel di atas, 3 pertanyaan yang dikelompokkan ke dalam variabel Informasi Verbal memiliki nilai alpha 0,736 yang berarti memiliki nilai reliabel baik.

4.2.2.3 Uji Reliabilitas Kemahiran Intelektual

Tabel 4.9 Hasil Uji Reliabilitas Kemahiran Intelektual

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.715	2

Berdasarkan tabel di atas, 2 pertanyaan yang dikelompokkan ke dalam variabel Kemahiran Intelektual memiliki nilai alpha 0,715 yang berarti memiliki nilai reliabel baik.

4.2.2.4 Uji Reliabilitas Pengaturan Kegiatan Kognitif

Tabel 4.10 Hasil Uji Reliabilitas Pengaturan Kegiatan Kognitif

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.553	3

Berdasarkan tabel di atas, 3 pertanyaan yang dikelompokkan ke dalam variabel Pengaturan Kegiatan Kognitif memiliki nilai alpha 0,553 yang berarti memiliki nilai reliabel cukup

4.2.2.5 Uji Reliabilitas Keterampilan Motorik

Keterampilan motorik hanya terdiri dari 1 butir pertanyaan, oleh karena itu tidak dapat dilakukan penghitungan dengan menggunakan rumus Cronbach. Maka untuk menguji reliabilitas keterampilan motorik digunakan metode *test-retest*, yaitu dengan cara mengujikan kembali butir pertanyaan nomor 10 kepada responden pada jangka waktu tertentu.

Pengujian pertama dilakukan pada tanggal 28 November 2013 pada responden dengan inisial R, nilai data yang didapat untuk butir pertanyaan nomor 10 adalah 3. Pengujian kedua dilakukan kembali terhadap responden R pada tanggal 19 Desember 2013, nilai data yang didapat pada pengujian kedua ini adalah 3. Pada pengujian pertama dan kedua, nilai data yang didapatkan sama, maka dari itu dapat disimpulkan bahwa butir pertanyaan nomor 10 dianggap reliabel.

4.2.2.6 Uji Reliabilitas Sikap

Tabel 4.11 Hasil Uji Reliabilitas Sikap

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.690	3

Berdasarkan tabel di atas, 3 pertanyaan yang dikelompokkan ke dalam variabel Sikap memiliki nilai alpha 0,690 yang berarti memiliki nilai reliabel baik

Hasil pengujian reliabilitas di atas, baik yang menggunakan penghitungan dengan rumus Cronbach maupun dengan metode *test-retest* yang dilakukan kepada butir pertanyaan nomor 10 yang merupakan pertanyaan yang berkaitan dengan variabel keterampilan motorik menyatakan bahwa ke-13 pertanyaan dianggap reliabel dengan tingkatannya masing – masing. Hasil dari uji validitas dan reabilitas di atas menyimpulkan bahwa semua pertanyaan yang digunakan pada kuesioner dapat digunakan untuk menguji pengaruh media sosial terhadap prestasi akademik pada penelitian ini.

Tabel 4.12 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Nilai Alpha	Kriteria
Intensitas Penggunaan	0,857	Sangat Reliabel
Informasi Verbal	0,736	Reliabel Baik
Kemahiran Intelektual	0,715	Reliabel Baik
Pengaturan Kegiatan Kognitif	0,553	Reliabel Cukup
Keterampilan Motorik	-----	Reliabel
Sikap	0,690	Reliabel Baik

Berdasarkan tabel 4.12 di atas, dapat diketahui bahwa semua pertanyaan pada kuesioner adalah reliabel dengan tingkat reliabilitasnya masing – masing sesuai dengan klasifikasi reliabilitas (Mughofir, 2013). Variabel Intensitas Penggunaan memiliki nilai reliabilitas paling tinggi yaitu dengan nilai alpha 0,857, pertanyaan – pertanyaan kategori Informasi Verbal mendapat tingkat reliabilitas baik dengan nilai alpha 0,736, pertanyaan – pertanyaan pada kategori Kemahiran Intelektual mendapatkan tingkat reliabilitas baik dengan nilai alpha 0,715, pertanyaan – pertanyaan pada variabel Pengaturan Kegiatan Kognitif mendapatkan tingkat variabel cukup dengan nilai alpha 0,553. Variabel Keterampilan hanya memiliki 1 pertanyaan saja, maka dari itu untuk pengujiannya reliabilitasnya dilakukan dengan metode *test-retest* pada responden R yang hasilnya menunjukkan bahwa pertanyaan tersebut reliabel. Variabel Sikap yang terdiri dari 3 pertanyaan mendapatkan tingkat reliabilitas baik dengan nilai alpha 0,690.

4.3 Uji Asumsi Klasik

4.3.1 Uji Normalitas

Menurut Wijaya (2012), uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah dalam model regresi variabel terikat dan variabel bebas keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak. Berikut ini hipotesis untuk pengujian normalitas:

- H_0 : data berdistribusi tidak normal
- H_1 : data berdistribusi normal

Keputusannya:

Jika nilai signifikan $\geq 0,05$, maka data berdistribusi normal (H_0 ditolak). Sebaliknya jika nilai signifikan $\leq 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal (H_0 diterima).

Di bawah ini adalah uji normalitas menggunakan rumus dari Kolmogorov-Smirnov dengan menggunakan bantuan SPSS 19.

Tabel 4.13 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Jumlah
N		94
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	44.41
	Std. Deviation	6.815
Most Extreme Differences	Absolute	.116
	Positive	.061
	Negative	-.116
Kolmogorov-Smirnov Z		1.123
Asymp. Sig. (2-tailed)		.160

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Dari tabel di atas dapat diketahui nilai signifikansi adalah 0,160. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa distribusi data adalah normal, karena nilai signifikansi $> 0,05$.

4.3.2 Uji Linieritas

Berikut ini hipotesis untuk pengujian linieritas (Suswiryani, 2013):

H_0 : data tidak bersifat linier

H_1 : data bersifat linier

Keputusannya:

Jika nilai signifikan $< 0,05$, maka data bersifat linier (H_0 ditolak). Sebaliknya jika nilai signifikan $> 0,05$ maka data bersifat tidak linier (H_0 diterima). Hasil pengujian linieritas akan diuraikan sebagai berikut:

Tabel 4.14 Hasil Uji Linieritas Variabel Media Sosial (X) terhadap Informasi Verbal (Y_1)

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Informasi Verbal * Intensitas Penggunaan	Between Groups	(Combined)	272.370	27	10.088	8.312	.000
		Linearity	225.097	1	225.097	185.479	.000
		Deviation from Linearity	47.273	26	1.818	1.498	.095
	Within Groups		80.098	66	1.214		
	Total		352.468	93			

Berdasarkan tabel di atas bahwa nilai sig sebesar 0,000. Nilai signifikansi $< 0,05$ yang berarti hubungan bersifat linier (H_0 ditolak). Hal ini menunjukkan bahwa data variabel media sosial (X) terhadap informasi verbal (Y_1) adalah berpola linier.

Tabel 4.15 Hasil Uji Linieritas Variabel Media Sosial (X) terhadap Kemahiran Intelektual (Y_2)

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kemahiran Intelektual * Intensitas Penggunaan	Between Groups	(Combined)	126.324	27	4.679	4.316	.000
		Linearity	82.790	1	82.790	76.369	.000
		Deviation from Linearity	43.534	26	1.674	1.545	.080
	Within Groups		71.549	66	1.084		
	Total		197.872	93			

Berdasarkan tabel di atas bahwa nilai sig sebesar 0,000. Nilai signifikansi $< 0,05$ yang berarti hubungan bersifat linier (H_0 ditolak). Hal ini menunjukkan

bahwa data variabel media sosial (X) terhadap kemahiran intelektual (Y_2) adalah berpola linier.

Tabel 4.16 Hasil Uji Linieritas Variabel Media Sosial (X) terhadap Pengaturan Kegiatan Kognitif (Y_3)

ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Pengaturan Kegiatan Kognitif * Intensitas Penggunaan	Between Groups (Combined)	318.117	27	11.782	8.656	.000
	Linearity	280.766	1	280.766	206.260	.000
	Deviation from Linearity	37.351	26	1.437	1.055	.416
	Within Groups	89.840	66	1.361		
	Total	407.957	93			

Berdasarkan tabel di atas bahwa nilai sig sebesar 0,000. Nilai signifikansi < 0,05 yang berarti hubungan bersifat linier (H_0 ditolak). Hal ini menunjukkan bahwa data variabel media sosial (X) terhadap pengaturan kegiatan kognitif (Y_3) adalah berpola linier.

Tabel 4.17 Hasil Uji Linieritas Variabel Media Sosial (X) terhadap Keterampilan Motorik (Y_4)

ANOVA Table

		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Keterampilan Motorik * Intensitas Penggunaan	Between Groups (Combined)	32.413	27	1.200	2.192	.005
	Linearity	18.344	1	18.344	33.500	.000
	Deviation from Linearity	14.069	26	.541	.988	.495
	Within Groups	36.140	66	.548		
	Total	68.553	93			

Berdasarkan tabel di atas bahwa nilai sig sebesar 0,000. Nilai signifikansi < 0,05 yang berarti hubungan bersifat linier (H_0 ditolak). Hal ini menunjukkan

bahwa data variabel media sosial (X) terhadap pengaturan keterampilan motorik (Y_4) adalah berpola linier.

Tabel 4.18 Hasil Uji Linieritas Variabel Media Sosial (X) terhadap Sikap (Y_5)
ANOVA Table

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Sikap * Intensitas Penggunaan	Between Groups	(Combined)	310.403	27	11.496	8.948	.000
		Linearity	285.489	1	285.489	222.199	.000
		Deviation from Linearity	24.915	26	.958	.746	.795
	Within Groups		84.799	66	1.285		
	Total		395.202	93			

Berdasarkan tabel di atas bahwa nilai sig sebesar 0,000. Nilai signifikansi < 0,05 yang berarti hubungan bersifat linier (H_0 ditolak). Hal ini menunjukkan bahwa data variabel media sosial (X) terhadap pengaturan sikap (Y_5) adalah berpola linier.

Sehingga dapat dilihat secara keseluruhan dari semua variabel yang diuji linieritasnya sebagai berikut:

Tabel 4.19 Hasil Uji Linearitas Secara Keseluruhan Media Sosial (X) Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa (Y)

Variabel Dependen	Sig.	Deviation from Linierity (DfL)	Alpha	Kriteria
Y_1	0,000	0,950	0,05	Regresi Linier
Y_2	0,000	0,800	0,05	Regresi Linier
Y_3	0,000	0,416	0,05	Regresi Linier
Y_4	0,000	0,495	0,05	Regresi Linier
Y_5	0,000	0,795	0,05	Regresi Linier

Dari tabel di atas terlihat bahwa semua variabel regresi linier karena nilai dari Deviation from Linierity (DfL) > alpha yang ditetapkan = 0,05 atau nilai signifikan < alpha yang ditetapkan (0,05).

Berdasarkan hasil dari uji normalitas dan uji linieritas yang telah peneliti lakukan, dapat disimpulkan secara keseluruhan data yang didapatkan dari responden telah memenuhi syarat sebagai data yang normal dan linier. Oleh karena itu dapat dilanjutkan analisis korelasi dengan menggunakan analisis Pearson Product Moment, sebagaimana syarat untuk menggunakan teknik analisis Pearson Product Moment adalah datanya harus normal dan linier (Sugiyono, 2010)

4.4 Analisis Korelasi

Pearson Product Moment digunakan untuk mengukur korelasi media sosial (X) sebagai variabel independen terhadap variabel dependen yang dikelompokkan menjadi 5 kategori, yaitu informasi verbal (Y_1), kemahiran intelektual (Y_2), pengaturan kegiatan kognitif (Y_3), keterampilan motorik (Y_4), dan sikap (Y_5). Adapun detilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.20 Hasil Analisis Korelasi Intensitas Penggunaan (X) Terhadap Informasi Verbal (Y_1)

Correlations		Intensitas Penggunaan	Informasi Verbal
Intensitas Penggunaan	Pearson Correlation	1	.799**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	94	94
Informasi Verbal	Pearson Correlation	.799**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	94	94

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui besarnya $r_{hitung}=0,799 > r_{tabel}=0,263$ yang dapat diartikan terdapat korelasi positif media sosial (X) terhadap informasi

verbal (Y_1). Merujuk pada tabel pedoman yang menunjukkan tingkat korelasi (Sugiyono, 2010), maka $r_{hitung}=0,799$ menunjukkan tingkat korelasi yang kuat.

Tabel 4.21 Hasil Analisis Korelasi Intensitas Penggunaan (X) Terhadap Kemahiran Intelektual (Y_2)

Correlations

		Intensitas Penggunaan	Kemahiran Intelektual
Intensitas Penggunaan	Pearson Correlation	1	.647**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	94	94
Kemahiran Intelektual	Pearson Correlation	.647**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	94	94

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui besarnya $r_{hitung}=0,647 > r_{tabel}=0,263$ yang dapat diartikan terdapat korelasi positif media sosial (X) terhadap kemahiran intelektual (Y_2). Merujuk pada tabel pedoman yang menunjukkan tingkat korelasi (Sugiyono, 2010), maka $r_{hitung}=0,647$ menunjukkan tingkat korelasi yang kuat.

Tabel 4.22 Hasil Analisis Korelasi Intensitas Penggunaan (X) Terhadap Pengaturan Kegiatan Kognitif (Y_3)

Correlations

		Intensitas Penggunaan	Pengaturan Kegiatan Kognitif
Intensitas Penggunaan	Pearson Correlation	1	.830**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	94	94
Pengaturan Kegiatan	Pearson Correlation	.830**	1

Kognitif	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	94	94

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui besarnya $r_{hitung}=0,830 > r_{tabel}=0,263$ yang dapat diartikan terdapat korelasi positif media sosial (X) terhadap pengaturan kegiatan kognitif (Y_3). Merujuk pada tabel pedoman yang menunjukkan tingkat korelasi (Sugiyono, 2010), maka $r_{hitung}=0,830$ menunjukkan tingkat korelasi yang sangat kuat.

Tabel 4.23 Hasil Analisis Korelasi Intensitas Penggunaan (X) Terhadap Keterampilan Motorik (Y_4)

Correlations

		Intensitas Penggunaan	Keterampilan Motorik
Intensitas Penggunaan	Pearson Correlation	1	.517**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	94	94
Keterampilan Motorik	Pearson Correlation	.517**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	94	94

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui besarnya $r_{hitung}=0,517 > r_{tabel}=0,263$ yang dapat diartikan terdapat korelasi positif media sosial (X) terhadap keterampilan motorik (Y_4). Merujuk pada tabel pedoman yang menunjukkan tingkat korelasi (Sugiyono, 2010), maka $r_{hitung}=0,517$ menunjukkan tingkat korelasi yang sedang.

Tabel 4.24 Hasil Analisis Korelasi Intensitas Penggunaan (X) Terhadap Sikap (Y_5)

Correlations

	Intensitas Penggunaan	Sikap
--	-----------------------	-------

Intensitas Penggunaan	Pearson Correlation	1	.850**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	94	94
Sikap	Pearson Correlation	.850**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	94	94

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui besarnya $r_{hitung}=0,850 > r_{tabel}=0,263$ yang dapat diartikan terdapat korelasi positif media sosial (X) terhadap sikap (Y_5). Merujuk pada tabel pedoman yang menunjukkan tingkat korelasi (Sugiyono, 2010), maka $r_{hitung}=0,850$ menunjukkan tingkat korelasi yang sangat kuat.

Tabel 4.25 Hasil Analisis Keseluruhan Media Sosial (X) Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa (Y)

Variabel	r_{hitung}	Tingkat Korelasi
Intensitas Penggunaan (X) Terhadap Informasi Verbal (Y_1)	0,799	Korelasi Kuat
Intensitas Penggunaan (X) Terhadap Kemahiran Intelektual (Y_2)	0,647	Korelasi Kuat
Intensitas Penggunaan (X) Terhadap Pengaturan Kegiatan Kognitif (Y_3)	0,830	Korelasi Sangat Kuat
Intensitas Penggunaan (X) Terhadap Keterampilan Motorik (Y_5)	0,517	Korelasi Sedang
Intensitas Penggunaan (X) Terhadap Sikap (Y_5)	0,850	Korelasi Sangat Kuat

Berdasarkan tabel 4.25 di atas yang merujuk pada klasifikasi tingkat korelasi (Sugiyono, 2010) maka dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan jika r_{hitung} dibandingkan dengan r_{tabel} dengan nilai $\alpha=0,05$, maka Media Sosial (X) memiliki korelasi positif dan signifikan terhadap Indeks Prestasi (Y) dengan tingkatannya masing – masing. Korelasi paling kuat dimiliki oleh Intensitas Penggunaan (X) terhadap Sikap (Y_5) dengan nilai r_{hitung} sebesar 0,850, korelasi antara Intensitas Penggunaan (X) terhadap Pengaturan Kegiatan Kognitif (Y_4) apabila dirujuk

kepada klasifikasi tingkat korelasi pada Tabel 2.1 juga memiliki tingkat korelasi sangat kuat, untuk urutan selanjutnya secara berturut – turut diduduki oleh korelasi Intensitas Penggunaan (X) terhadap Informasi Verbal (Y_1) kemudian korelasi Intensitas Penggunaan (X) terhadap Kemahiran Intelektual (Y_2) dengan tingkat korelasi kuat, sedangkan tingkat korelasi paling rendah dengan nilai r_{hitung} sebesar 0,517 ada pada korelasi Intensitas Penggunaan (X) terhadap Keterampilan Motorik (Y_4).

4.5 Hasil Uji Hipotesis

Berdasarkan analisis korelasi Pearson Product Moment yang telah dilakukan, maka didapatkan hasil uji hipotesis sebagai berikut:

1. H_0 yang menyatakan Intensitas Penggunaan (X) tidak berpengaruh signifikan terhadap Informasi Verbal (Y_1) ditolak, dan H_1 yang menyatakan Intensitas Penggunaan (X) berpengaruh signifikan terhadap Informasi Verbal (Y_1) diterima dengan $r_{hitung} = 0,799$.
2. H_0 yang menyatakan Intensitas Penggunaan (X) tidak berpengaruh signifikan terhadap Kemahiran Intelektual (Y_2) ditolak, dan H_1 yang menyatakan Intensitas Penggunaan (X) berpengaruh signifikan terhadap Kemahiran Intelektual (Y_2) diterima dengan $r_{hitung} = 0,647$.
3. H_0 yang menyatakan Intensitas Penggunaan (X) tidak berpengaruh signifikan terhadap Pengaturan Kegiatan Kognitif (Y_3) ditolak, dan H_1 yang menyatakan Intensitas Penggunaan (X) berpengaruh signifikan terhadap Pengaturan Kegiatan Kognitif (Y_3) diterima dengan $r_{hitung} = 0,830$.
4. H_0 yang menyatakan Intensitas Penggunaan (X) tidak berpengaruh signifikan terhadap Keterampilan Motorik (Y_4) ditolak, dan H_1 yang menyatakan Intensitas Penggunaan (X) berpengaruh signifikan terhadap Keterampilan Motorik (Y_4) diterima dengan $r_{hitung} = 0,517$.
5. H_0 yang menyatakan Intensitas Penggunaan (X) tidak berpengaruh signifikan terhadap Sikap (Y_5) ditolak, dan H_1 yang menyatakan Intensitas

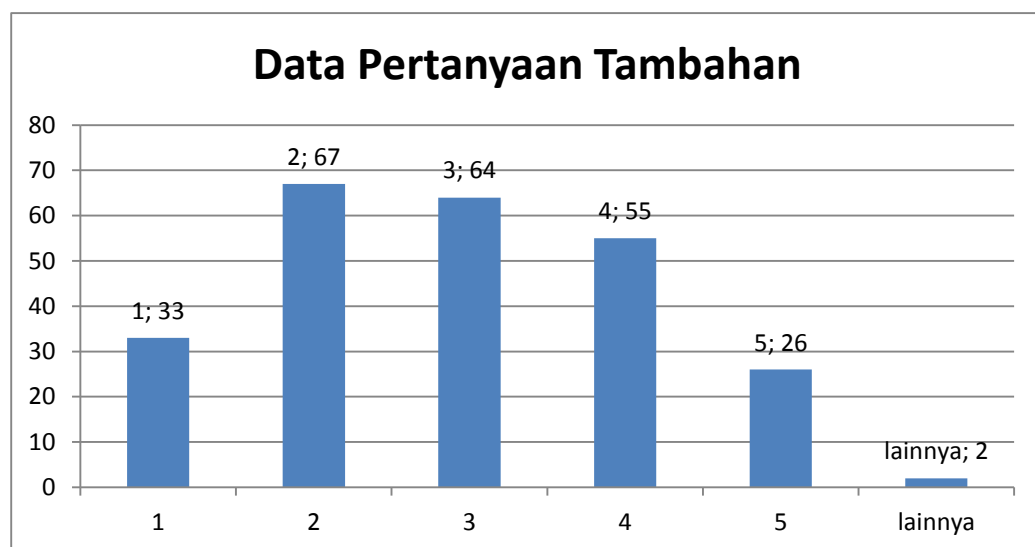
Penggunaan (X) berpengaruh signifikan terhadap Sikap (Y_5) diterima dengan $r_{hitung} = 0,850$.

6. H_0 yang menyatakan Media Sosial (X) tidak berpengaruh signifikan secara simultan terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa (Y) ditolak, dan H_1 yang menyatakan Media Sosial (X) berpengaruh signifikan secara simultan terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa (Y) diterima.

4.6 Pembahasan Data Tambahan

Berdasarkan data yang didapat dari pertanyaan tambahan pada kuesioner yang berkaitan dengan manfaat apa saja yang didapatkan oleh responden dari media sosial yang berkaitan dengan kemampuan *coding*/pemrogramannya dapat dilihat pada Gambar 4.6 di mana pertanyaannya adalah sebagai berikut:

1. Komunikasi dengan yang lebih ahli pemrograman
2. Mendapatkan referensi contoh - contoh coding
3. Mendapatkan tutorial/penjelasan tambahan tentang coding
4. Mendapatkan tips & trik pemrograman
5. Mendapatkan informassi tentang bahasa pemrograman baru
6. Kolom “lainnya” yang bebas diisi oleh responden sesuai dengan jawaban sebenarnya



Gambar 4.6 Diagram Data Pertanyaan Tambahan

Dari Gambar 4.6 dapat disimpulkan bahwa dari 94 responden, sebanyak 67 orang yang merupakan data terbanyak merasakan bahwa responden mendapatkan referensi contoh – contoh *coding* dari media sosial, jumlah terbanyak selanjutnya sebanyak 64 responden mendapatkan tutorial atau penjelasan tambahan mengenai *coding*, selanjutnya sebanyak 55 responden mendapatkan tips & trik pemrograman melalui media sosial yang digunakannya. Media sosial juga dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan orang yang lebih ahli pemrograman, sebanyak 33 responden mengungkapkan bahwa mereka mendapatkan fungsi tersebut dari media sosial, 26 responden juga mengungkapkan bahwa mereka mendapatkan informasi tentang bahasa pemrograman baru melalui media sosial. Selain itu salah satu responden mengungkapkan bahwa dari media sosial responden tersebut mendapatkan penjelasan tentang cara menerjemahkan logika menggunakan contoh yang sederhana, sedangkan satu dari responden lainnya mengungkapkan bahwa dari media sosial responden tersebut merasa diajarkan *coding* secara lebih detail.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan ini, maka dapat diambil kesimpulan bahwa intensitas penggunaan media sosial berpengaruh signifikan terhadap prestasi akademik. Hal ini berarti semakin sering mahasiswa mengakses media sosial dengan ketentuan – ketentuan tertentu sesuai dengan ke-5 indikator prestasi akademik yaitu Informasi Verbal, Kemahiran Intelektual, Pengaturan Kegiatan Kognitif, Keterampilan Motorik, dan Sikap maka semakin tinggi pula prestasi akademiknya.

Kesimpulan ini juga sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Camille Rutherford dari Brock University yang berjudul *Using Online Social Media to Support Preservice Student Engagement* yang menyatakan bahwa intensitas penggunaan media sosial berdampak positif terhadap hubungan antar mahasiswa dan juga antara mahasiswa dengan pengajar dalam kaitannya dengan perkuliahan yang hasil akhirnya juga berdampak positif dan signifikan terhadap prestasi akademik.

5.2 Saran

Dari hasil penelitian, maka peneliti dapat memberikan saran bahwa kampus dapat memanfaatkan media sosial untuk menunjang kegiatan belajar mahasiswa untuk meningkatkan prestasi akademik mahasiswa. Misalnya dengan mengaktifkan forum belajar atau tanya jawab di grup Facebook atau membuka kanal pada Youtube yang berisi tutorial pemrograman maupun materi pembelajaran yang lain. Hal ini dapat mematahkan anggapan bahwa penggunaan media sosial malah berdampak negatif pada prestasi akademik mahasiswa apabila penggunaannya diarahkan untuk pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Azwar, Saifudin. 2004. *Dasar – dasar Psikometri*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Mughofir, Ahmad. 2013. Pengaruh Kemampuan dan Motivasi Pemrograman dalam Keterlambatan Masa Studi Mahasiswa Teknik Informatika UII. *Skripsi*, tidak diterbitkan. Yogyakarta: Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Kaplan, Andreas M., & Haenlein, Michael (2010). Users of the World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media. *Business Horizon*, 53, 59 – 68.

Priyatno, Dwi. 2008. *Mandiri Belajar SPSS*. Yogyakarta: Mediakom.

Riduwan. 2007. *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika*. Bandung: Alfabeta.

Rutherford, Camille. 2010. Using Online Social Media to Support Preservice Student Engagement. California: Brock University.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Wijaya, Tony. 2012. *Cepat Menguasai SPSS 20 untuk Olah dan Intepretasi Data*. Yogyakarta: Cahaya Atma Pustaka.

Winkel, W.S. 1996. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia.

Lampiran 1 Jawaban Responden

Responden	Skor Untuk Butir No.												
	1 (IP)	2(IV 1)	3(IV 2)	4(IV 3)	5(KI 1)	6(KI 2)	7(PKK 1)	8(PKK 2)	9(PKK 3)	10(KM)	11(S 1)	12(S 2)	13(S 3)
1	4	3	3	3	2	4	2	2	3	2	1	1	1
2	5	3	3	3	5	4	2	2	2	1	1	1	1
3	5	5	4	2	4	5	5	4	5	5	3	5	5
4	5	5	4	2	5	5	5	2	3	3	3	3	3
5	4	4	3	3	3	2	1	3	2	1	1	1	4
6	5	5	3	3	3	2	1	3	2	1	1	1	4
7	4	3	4	2	3	3	3	4	3	2	2	1	2
8	5	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4
9	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3
10	3	3	4	3	4	4	3	3	4	2	3	2	3
11	4	3	4	2	3	3	3	4	3	2	2	1	2
12	5	4	4	3	3	4	3	4	5	3	3	3	3
13	5	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4
14	5	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3
15	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	2	2	3
16	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4
17	2	3	3	3	2	4	4	2	3	3	3	2	2
18	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	2	3
19	3	4	3	3	2	3	4	3	3	2	3	2	3
20	4	3	3	3	3	4	4	4	2	3	2	2	3
21	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3
22	5	4	4	3	3	4	4	3	5	2	3	2	4

23	4	3	2	2	2	3	2	1	3	2	2	2	3
24	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4
25	5	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	5
26	5	3	2	3	1	3	2	4	2	2	2	1	2
27	3	4	3	4	3	3	2	3	2	3	3	2	3
28	4	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3
29	3	3	3	3	3	4	4	4	4	2	3	2	2
30	4	4	3	3	2	3	4	2	3	1	2	2	2
31	4	4	5	4	4	4	4	4	5	3	3	3	3
32	5	4	3	3	4	4	4	4	5	3	3	4	3
33	5	3	3	3	3	3	3	4	4	2	2	2	3
34	5	5	5	3	4	4	5	5	4	3	4	4	5
35	5	5	4	4	3	5	5	5	5	3	4	3	5
36	5	4	4	5	3	4	4	3	5	2	3	2	4
37	4	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2
38	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	2	3
39	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4
40	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4
41	4	3	3	4	2	3	2	5	4	3	2	2	1
42	3	3	3	2	4	4	4	3	4	4	4	1	4
43	4	5	4	3	3	3	4	4	5	4	4	4	4
44	5	5	4	4	2	3	4	5	5	1	3	2	4
45	4	4	5	4	4	4	4	4	2	3	3	3	3
46	4	3	3	4	2	3	2	5	4	3	3	2	3
47	4	4	3	3	4	3	5	4	4	3	3	2	3
48	5	3	3	5	3	4	5	3	5	3	3	2	3

49	3	4	3	3	2	3	4	3	4	3	2	3	3
50	4	4	4	4	4	5	5	4	5	2	3	2	5
51	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4
52	4	4	4	3	3	4	3	2	5	4	4	3	5
53	5	4	5	4	5	5	3	5	5	2	4	2	5
54	5	4	4	3	2	3	4	5	4	4	3	2	3
55	4	3	3	2	3	3	3	4	4	2	3	3	3
56	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	2	4
57	4	4	4	4	4	5	5	4	5	2	3	2	5
58	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4
59	4	4	4	3	3	4	3	2	5	4	4	3	4
60	4	4	5	4	4	4	4	4	2	3	3	3	3
61	5	5	4	4	2	3	4	5	5	1	3	2	4
62	4	4	3	3	4	3	5	4	4	3	3	2	3
63	5	3	3	5	3	4	5	2	5	1	2	3	2
64	3	4	3	3	1	2	4	3	4	2	2	2	2
65	4	4	5	4	4	4	4	4	2	3	3	3	3
66	5	5	4	4	3	3	4	5	5	3	3	2	4
67	4	4	5	5	3	2	3	3	5	3	3	3	5
68	4	4	3	4	3	3	2	2	4	2	3	1	3
69	4	3	3	3	2	4	3	4	3	3	3	3	3
70	3	3	2	2	4	3	2	4	3	2	2	2	4
71	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
72	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4
73	5	5	5	3	5	5	3	5	5	2	4	2	5
74	3	4	4	3	2	3	4	3	4	4	3	2	3

75	3	3	4	3	3	3	4	5	3	3	4	2	4
76	2	3	3	2	3	3	3	4	4	2	3	3	3
77	3	3	3	3	4	3	2	4	3	3	3	2	4
78	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	3	5
79	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	1	4
80	4	4	3	4	3	3	3	3	4	2	3	1	3
81	4	4	5	5	3	3	3	3	5	3	3	3	4
82	4	5	4	3	3	3	4	4	5	4	4	4	4
83	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	1	4
84	4	4	4	5	3	3	4	5	3	3	3	2	4
85	5	5	5	4	4	4	4	5	4	3	3	2	5
86	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	3	2	5
87	4	4	5	3	4	4	4	3	3	3	4	2	4
88	4	4	5	4	3	4	5	5	4	4	3	3	5
89	3	3	4	3	3	4	4	3	3	2	3	2	2
90	4	3	4	3	2	3	4	4	4	4	3	3	5
91	4	4	4	5	2	3	4	5	2	3	3	2	4
92	5	5	4	4	4	4	4	5	4	3	3	2	4
93	5	5	5	5	4	4	4	4	5	3	3	2	4
94	5	5	4	4	4	5	4	4	5	3	3	3	5

Lampiran 2 Hasil Uji Validitas

[illegible]

N	94	94	94	94	94	94	94	94	94	94	94	94	94	94	94
---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 3 Kuisisioner

Kuesioner Pengaruh Media Sosial Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa

Data Responden

6. Inisial Nama :

7. Jenis Kelamin :

8. Angkatan :

9. Media Sosial yang digunakan (boleh dipilih lebih dari 1 jawaban)

a) Community Content

b) Situs Social Networking

☐ Youtube

☐ Facebook

☐ SlideShare

☐ Twitter

☐ lainnya:

☐ lainnya:

10. Range IPK :

☐ 3,51 – 4,00

☐ 3,01 – 3,50

☐ 2,51 – 3,00

☐ 2,01 – 2,50

☐ ≤ 2,00

Pertanyaan Kuesioner:

Untuk kepentingan dalam menjawab, di bawah ini adalah panduannya:

1. Skala 5 hingga skala 1 adalah skala kesesuaian hingga ketidaksesuaian jawaban responden terhadap pertanyaan yang diberikan
2. Silahkan mengisi jawaban dengan memberikan tanda silang (X) pada kolom yang tersedia
3. Silahkan mengisi jawaban dengan sejujur - jujur sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, karena tidak ada jawaban yang paling benar maupun paling salah

Terima kasih

No.	Pertanyaan	Skala				
		5	4	3	2	1
1	Seberapa aktifkah Anda dalam menggunakan media sosial?					
2	Seberapa seringkah Anda menggunakan media sosial untuk menambah pengetahuan Anda dalam perkuliahan Anda?					
3	Seberapa besarkah informasi yang Anda dapatkan melalui media sosial berkaitan dengan perkuliahan Anda?					
4	Seberapa seringkah Anda berbagi pengetahuan mengenai perkuliahan yang Anda miliki melalui media sosial?					
5	Apakah anda merasa materi yang tersedia di media sosial terasa lebih mudah Anda pahami daripada materi perkuliahan yang Anda terima dalam perkuliahan?					
6	Apakah materi yang tersedia di media sosial mendukung Anda untuk memahami materi perkuliahan yang Anda terima dalam perkuliahan?					
7	Seberapa banyak grup/akun yang Anda ikuti di media sosial yang berhubungan dengan perkuliahan Anda?					
8	Apakah Anda sering menggunakan media sosial untuk mencari referensi dalam mengerjakan tugas perkuliahan Anda?					
9	Apakah Anda menggunakan media sosial sebagai sarana berkomunikasi dengan teman sekelas guna membahas perkuliahan Anda?					
10	Seberapa besarkah peningkatan kemampuan Anda dalam bidang <i>coding</i> /pemrograman sebagai manfaat dari informasi yang Anda dapatkan melalui media sosial?					
11	Apakah penggunaan media sosial memacu Anda untuk mendalami materi perkuliahan Anda?					
12	Apakah Anda aktif berdiskusi dengan pengajar perkuliahan anda melalui media sosial?					
13	Apakah Anda akan selalu menggunakan media sosial sebagai penunjang kegiatan akademis Anda ke depannya?					

Pertanyaan Tambahan:

Apa manfaat langsung atau tidak langsung dari media sosial untuk pemrograman? (boleh diisi lebih dari 1 jawaban)

- ☐ Komunikasi dengan yang lebih ahli pemrograman
- ☐ Mendapatkan referensi contoh - contoh *coding*
- ☐ Mendapatkan tutorial/penjelasan tambahan tentang *coding*

- ☐ Mendapatkan tips & trik pemrograman
- ☐ Mendapatkan informassi tentang bahasa pemrograman baru
- ☐ (lainnya, sebutkan).