

## Pengaruh Penggunaan Media Sosial *Facebook* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Timor

Arkianus Nahak<sup>1</sup>  
Universitas Timor<sup>1</sup>  
arkianusnahak@gmail.com<sup>1</sup>

### Informasi Artikel

Revisi:  
10 Mei 2019

Diterima:  
10 Juni 2019

Diterbitkan:  
30 Agustus 2019

### Kata Kunci

*Facebook*  
Motivasi  
Belajar mahasiswa

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media sosial facebook terhadap motivasi belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Timor. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini termasuk jenis kuantitatif. Variabel bebasnya adalah media sosial *facebook* dan variabel terikatnya yaitu motivasi belajar mahasiswa. Penelitian ini dilakukan di Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Timor. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika dari 4 angkatan yaitu angkatan 2016, 2017, 2018 dan 2019 berjumlah 410 orang dan diambil dengan teknik purposive random sampling berjumlah 108 orang. Data diperoleh dari kuisioner, teknik analisisnya menggunakan Uji t (Model Regresi) besar nilai konstanta  $a$  sebesar 49,550 artinya jika media sosial facebook ( $X$ ) = 0, maka motivasi belajar  $Y = 49,550$ , koefisien regresi variabel media sosial facebook ( $b$ ) bernilai sebesar 0,294 artinya jika media sosial facebook bertambah satu – satuan maka motivasi belajar juga bertambah sebesar 0,294. Hubungan variabel  $X$  dan  $Y$  positif artinya semakin tinggi mengakses media sosial facebook, maka semakin baik motivasi belajar mahasiswa, dari hasil uji t (Model Regresi) tersebut dapat disimpulkan bahwa media sosial *facebook* pengaruh positif terhadap motivasi belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika.

### Abstract

*This study aims to determine the effect of Facebook social media on student learning motivation in the Mathematics Education Study Program, Faculty of Education, University of Timor. The type of research used in this study is quantitative. The independent variable is Facebook social media and the dependent variable is student learning motivation. This research was conducted at the Mathematics Education Study Program, Faculty of Education, University of Timor. The subjects of this study were students of Mathematics Education Study Program from 4 batches namely batch 2016, 2017, 2018 and 2019 totaling 410 people and taken by purposive random sampling technique totaling 108 people. Data obtained from the questionnaire, the analysis technique uses the t test (Regression Model) a constant value of a 49,550 means that if social media facebook ( $X$ ) = 0, then motivation to learn  $Y = 49,550$ , the regression coefficient of social media variables facebook ( $b$ ) value of 0,294 means that if social media facebook increases by one - unit then learning motivation also increases by 0,294. The relationship between variables  $X$  and  $Y$  is positive meaning the higher the access to social media facebook, the better the motivation of student learning, from the results of t test (Regression Model) it can be concluded that Facebook social media has a positive influence on students' motivation in Mathematics Education Study Program.*

### Pendahuluan

*Facebook* adalah website jaringan di mana para pengguna dapat bergabung dalam komunitas seperti kota, kerja, kampus, dan daerah untuk melakukan koneksi dan berintraksi dengan orang lain. Dibandingkan dengan *website* sejenis, facebook memberikan fasilitas yang lengkap seperti halaman

profil, album foto dan video, obrolan (*chat*), cacatan aplikasi halaman, aplikasi bisnis, permainan dan jaringan (Hanafi, 2016 : 3).

Pengertian *facebook* menurut Wikipedia (2016) berbahasa Indonesia adalah sebuah layanan jaringan sosial dan situs web yang diluncurkan pada 4 februari 2004. *Facebook* pada awalnya didirikan oleh seorang mahasiswa Harvard bernama Mark Zuckerberg pada 4 Februari 2004. Zuckerberg mendapatkan nama *facebook* karena ia terinspirasi dari sebuah istilah di kalangan kampus di seluruh Amerika untuk saling mengenal antar semua civitas akademiknya.

Di Indonesia sendiri, pengguna *facebook* terbanyak ke-4 didunia dikutip dari Katadata, jumlah pengguna aktif media sosial *facebook* di Indonesia mengalami peningkatan sebanyak 20 persen di tahun 2019 yakni mencapai 150 juta pengguna *facebook*. Indonesia juga sebagai salah satu negara dengan pengguna *facebook* terbanyak di dunia mengalahkan Meksiko, Filipina, Vietnam, dan Thailand.

Dikalangan remaja, *facebook* sangat diminati, terlihat dari antusias mereka yang sangat sering menggunakan jaringan sosial ini untuk berkomunikasi dengan teman-teman mereka. Bahkan terkadang sampai ada yang lupa waktu jika telah bermain dengan jaringan sosial yang satu ini. Hal ini tentu saja dapat berdampak pada diri remaja tersebut. Misalnya saja bagi mereka yang lupa waktu jika sudah kecanduan *facebook*, hal ini tentu saja dapat membuang waktu mereka. Waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar, malah digunakan untuk bermain di dunia maya, Saifudin (2013) berpendapat bahwa motivasi belajar mahasiswa menurun apabila mengakses facebook pada saat jam perkuliahan sedang berlangsung. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Hanafi (2016) menunjukkan bahwa media sosial facebook mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa FISIP Universitas Riau.

Kata motivasi berasal dari kata “Motif” yang berarti alasan melakukan sesuatu, sebuah kekuatan yang menyebabkan seseorang bergerak melakukan sesuatu kegiatan. Kehidupan manusia dipengaruhi oleh motivasi yang erat kaitannya dengan harapan dan kemauan belajar motivasi itu tumbuh dalam diri seseorang dapat mencapai tujuan belajar. Dalam belajar, motivasi itu tumbuh dalam diri seseorang dan dapat dirangsang dari luar. Motivasi belajar bukanlah sesuatu yang siap jadi, tetapi diperoleh dan dibentuk oleh lingkungan. Motivasi sangat berhubungan dengan prestasi mahasiswa remaja yang duduk di bangku sekolah maupun kuliah karena motivasi yang berhubungan dengan kebutuhan, motif dan tujuan sangat mempengaruhi kegiatan dan hasil belajar.

Berdasarkan pengalaman penulis pada mata kuliah statistik nonparametrik penulis memperhatikan pada diskusi kelompok, untuk mempresentasikan hasil diskusi materi mengenai uji median, penulis memperhatikan teman-teman tidak fokus pada diskusi tetapi fokus pada Hand phone masing-masing untuk mengakses *facebook*. Program Studi Pendidikan Matematika adalah salah satu Program Studi dari Fakultas Ilmu Pendidikan. Presentase pengguna *facebook* di Program Studi Pendidikan Matematika adalah 92% artinya tidak semua mahasiswa program studi pendidikan matematika menggunakan *facebook*. Dengan rincian semester I 75 orang, III 75 orang, semester V 120 orang, semester VII 140 orang. Maka jumlah seluruh mahasiswa dari semester I sampai semester VII adalah sebanyak 410 orang. Sumber data dari mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Timor diambil dengan cara memberikan angket kepada seluruh mahasiswa untuk mengetahui berapa presentase pengguna *facebook* di Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Timor.

## Media Sosial

Media sosial adalah sebuah media *online*, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Pendapat lain mengatakan bahwa media sosial adalah media online yang mendukung interaksi sosial dan media sosial menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif.

Evans, (2008 : 34), mengatakan bahwa “Media Sosial adalah demokratisasi informasi, mengubah orang dari pembaca konten ke penerbit konten“. Hal ini merupakan pergeseran dari mekanisme siaran ke model banyak ke banyak, berakar pada percakapan antara penulis, orang, dan teman sebaya. Berdasarkan defenisi tersebut diketahui unsur-unsur fundamental dari media sosial yaitu:

1. Media sosial melibatkan saluran sosial yang berbeda dan online menjadi saluran utama.
2. Media sosial berubah dari waktu ke waktu, artinya media sosial terus berkembang.
3. Media sosial adalah partisipatif penonton dianggap kreatif sehingga dapat memberikan komentar.

## **Motivasi Belajar**

### **Pengertian Motivasi Belajar**

Kehidupan manusia dipengaruhi oleh motivasi yang erat kaitannya dengan harapan dan kemauan belajar motivasi itu tumbuh dalam diri seseorang dapat mencapai tujuan belajar. Dalam belajar, motivasi itu tumbuh dalam diri seseorang dan dapat dirangsang dari luar. Motivasi belajar bukanlah sesuatu yang siap jadi, tetapi diperoleh dan dibentuk oleh lingkungan.

Sukmadinata (2005: 61) menjelaskan motivasi adalah kekuatan yang menjadi pendorong kegiatan individu, kondisi dalam diri individu yang mendorong atau menggerakkan dalam individu untuk melakukan kegiatan untuk mencapai tujuan. Seperti halnya motivasi belajar, dorongan yang ada dalam diri siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Siswa akan melakukan berbagai upaya untuk mendapatkan hasil yang memuaskan apabila mempunyai motivasi yang tinggi.

Motivasi belajar dibentuk dan salah satu landasan yang mendorong manusia untuk tumbuh, berkembang, dan maju mencapai sesuatu. Motivasi belajar dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang dapat timbul pada proses belajar dan menjamin kelangsungan dalam pembelajarannya. Sependapat dengan Purwanto (2002 : 71) yang mengatakan bahwa motivasi adalah sesuatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil dan tujuan tertentu.

### **Aspek - Aspek Motivasi Belajar**

Menurut Sardiman (2005 : 49), ada beberapa aspek yang memotivasi belajar seseorang, yaitu :

1. Adanya sifat ingin tahu dan ingin menyelidiki dunia yang lebih luas. Sifat ingin tahu mendorong seseorang untuk belajar, sehingga setelah mereka mengetahui segala hal yang sebelumnya tidak diketahui maka akan menimbulkan kepuasan tersendiri pada dirinya.
2. Adanya sifat yang kreatif yang ada pada manusia dan keinginan untuk selalu maju. Manusia terus menerus menciptakan sesuatu yang baru karena adanya dorongan untuk lebih maju dan lebih baik dalam kehidupannya.
3. Adanya keinginan untuk mendapatkan simpati dari orang tua, guru dan teman-teman. Jika seseorang mendapatkan hasil yang baik dalam belajar, maka orang-orang disekelilingnya akan memberikan penghargaan berupa pujian, hadiah dan bentuk-bentuk rasa simpati yang lain.
4. Adanya keinginan untuk memperbaiki kegagalan yang lalu dengan usaha yang baru, baik dengan kooperasi maupun dengan kompetisi. Suatu kegagalan dapat menjadikan seseorang merasa kecewa dan depresi atau sebaliknya dapat menimbulkan motivasi baru agar berusaha lebih baik lagi. Usaha untuk mencapai hasil yang lebih baik tersebut dapat diwujudkan dengan kerjasama bersama orang lain (kooperasi), ataupun bersaing dengan orang lain (kompetisi).
5. Adanya keinginan untuk mendapatkan rasa aman bila menguasai pelajaran. Apabila seseorang menguasai pelajaran dengan baik, maka orang tersebut tidak akan merasa khawatir bila menghadapi ujian, pertanyaan-pertanyaan dari guru dan lain-lain karena merasa yakin akan dapat mengahdapinya dengan baik. Hal inilah yang menimbulkan rasa aman pada individu.
6. Adanya ganjaran atau hukuman sebagai akhir daripada belajar. Suatu perbuatan yang dilakukan dengan baik pasti akan mendapatkan ganjaran yang baik, dan sebaliknya, bila dilakukan kurang sungguh - sungguh maka hasilnya pun kurang baik bahkan mungkin berupa hukuman.

Kemudian Sardiman (2005 : 49) mengemukakan ada beberapa aspek motivasi, yaitu:

- 1) Mendorong seseorang untuk berbuat, dalam hal ini sebagai penggerak yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan tujuan yang diinginkan.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan tersebut.

### Hipotesis Penelitian

Pengujian hipotesis adalah suatu prosedur yang akan menghasilkan suatu keputusan, yaitu keputusan menerima atau menolak hipotesis tersebut. Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini dapat dirumuskan bahwa:

- a.  $H_0$  = Tidak ada pengaruh penggunaan media sosial facebook terhadap motivasi belajar mahasiswa.
- b.  $H_1$  = Ada pengaruh penggunaan media sosial facebook terhadap motivasi belajar mahasiswa.

### Metode

#### Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini Bertempat di Fakultas Ilmu Pendidikan Program studi Matematika. Waktu penelitian Pada bulan November semester ganjil 2019/2020.

#### Populasi dan Sampel

- a. Populasi  
Populasi adalah semua anggota subjek penelitian yang dimiliki kesamaan karakteristik. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa semester I, III, V, VII.
- b. Sampel  
Sampel dalam penelitian ini adalah sebagian dari populasi. Dalam penelitian ini sampelnya berjumlah 108 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive random sampling.

#### Teknik Analisis Data

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Untuk mengukur kekuatan antara dua variabel, yaitu media sosial *facebook* sebagai variabel independen dan motivasi belajar mahasiswa sebagai variabel dependen, digunakan simple regression atau sering juga disebut regresi sederhana. Untuk menghitung uji statistik dalam penelitian ini menggunakan SPSS 19.0.

### Hasil dan Pembahasan

#### Model Regresi Sederhana

Untuk meramalkan (memprediksi) variabel terikat (Y) bila variabel bebas (X) telah diketahui. Dalam hal ini, analisis regresi dapat digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel dari X terhadap Y. Hasil pengujian model regresi sederhana.

Dari hasil Uji t (Model Regresi Sederhana) besar nilai konstanta  $a$  sebesar 49, 550 artinya jika media sosial facebook ( $X$ ) = 0, maka motivasi belajar  $Y = 49, 550$ , koefisien regresi variabel media sosial facebook ( $b$ ) bernilai sebesar 0, 294 artinya jika media sosial facebook bertambah satu – satuan maka motivasi belajar juga bertambah sebesar 0, 294. Hubungan variabel X dan Y positif artinya semakin tinggi mengakses media sosial facebook, maka semakin baik motivasi belajar mahasiswa, dari hasil uji t tersebut dapat disimpulkan bahwa media sosial *facebook* pengaruh positif terhadap motivasi belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika.

## Simpulan

- 1) Dari hasil Uji t (Model Regresi Sederhana) besar nilai konstanta  $a$  sebesar 49, 550 artinya jika media sosial facebook ( $X$ ) = 0, maka motivasi belajar  $Y = 49, 550$ , koefisien regresi variabel media sosial facebook ( $b$ ) bernilai sebesar 0, 294 artinya jika media sosial facebook bertambah satu – satuan maka motivasi belajar juga bertambah sebesar 0, 294. Hubungan variabel  $X$  dan  $Y$  positif artinya semakin tinggi mengakses media sosial facebook, maka semakin baik motivasi belajar mahasiswa, dari hasil uji t tersebut dapat disimpulkan bahwa media sosial facebook pengaruh positif terhadap motivasi belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika.
- 2) Berdasarkan perhitungan nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,143 Artinya bahwa variabel media sosial facebook memberikan pengaruh sebesar 14,3% terhadap motivasi belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Timor, sisanya dipengaruhi oleh faktor yang tidak diteliti.

## Saran

- 1) Diharapkan bagi pihak Universitas Timor agar memperbaiki fasilitas *on-line* kampus seperti wifi, karena hasil penelitian terbukti bahwa media sosial *facebook* mempengaruhi positif terhadap motivasi belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Timor.
- 2) Untuk penelitian ini hanya menggunakan variabel media sosial facebook yang menjadi variabel independen, jadi disarankan untuk peneliti selanjutnya agar memperbanyak variabel penelitian, karena semakin banyak variabel independen semakin besar pula kesempatan untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi motivasi belajar.

## Referensi

- Arifin, H. (2009). *Nongkrong Asyik di Internet dengan Facebook*. Jakarta: Buku Kita.
- Evans, D. (2008). *Social Media Marketing An Hour A Day*. Canada : Wiley Publishing, Inc.
- Hanafi, M. (2016). Pengaruh penggunaan media sosial *Facebook* terhadap motivasi belajar mahasiswa Fisip Universitas Riau. *Jom Fisip*, 3 (2), 1-12.
- Purwanto. (2002). *Prinsip - Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Saifudin. (2013). Hubungan intensitas penggunaan *Facebook* dengan motivasi belajar mahasiswa S1 Keperawatan Semester II Stikes Muhammadiyah Lamongan. *academia.edu*, 03(16).
- Sardiman. (2005). *Intraksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Suara.Com (2019). Pengguna instagram dan *Facebook* Indonesia terbesar ke-4 di dunia Retrieved 16 09, 2019, from <https://www.suara.com/tekno/2019/06/19/133252/pengguna-instagram-dan-facebook-indonesia-terbesar-ke-4-di-dunia>
- Sukmadinata. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wikipedia. (2016). Pengertian *Facebook* dan sejarah *Facebook* dan perkembangan *Facebook*. Retrieved 12 2, 2018, from <http://muhammadfebri27.blogspot.com/2017/05/pengertian-facebook-dan-sejarah.html>