

**HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL DENGAN
MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA ANGKATAN 2015
FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS LAMPUNG**

Skripsi

**Oleh
PRIZKA PUTRI PAHLAWAN**



**FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

**HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL DENGAN
MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA ANGKATAN 2015
FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS LAMPUNG**

**Oleh
PRIZKA PUTRI PAHLAWAN**

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
SARJANA KEDOKTERAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Dokter Fakultas Kedokteran
Universitas Lampung**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DOKTER
FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

ABSTRACT

RELATIONSHIP OF SOCIAL MEDIA USAGE DURATION WITH STUDENT LEARNING MOTIVATION IN CLASS OF 2015 FACULTY OF MEDICINE, THE UNIVERSITY OF LAMPUNG

By

PRIZKA PUTRI PAHLAWAN

Background: The growth of social media usage has increased almost 15 times, in line with the growth of internet usage in Indonesia in the last 10 years. Social media usage has a relationship with learning motivation, even though long duration of social media usage has impact on the decrease of learning motivation, as stated by Lange (2007).

Objectives: Investigated relationship of social media usage duration with student learning motivation in class of 2015 Faculty of Medicine, the University of Lampung.

Method: Cross sectional design was applied in this research by taking primary data during period of August to September 2017, with the sample of 185 students class of 2015 Faculty of Medicine, the University of Lampung. Analysis model used was *Chi-Square* Analysis.

Result: Based on the statistic value of significant alpha more than 0,05, there was no relationship between social media usage duration and learning motivation. Moreover, the research result shows that learning motivation in term of intrinsic dimension was in low category with the amount of 55,14%. Beside this, leaning motivation in term of extrinsic motivation external regulation was in high category with the total amount of 56,76%.

Conclusion: The duration of social media use has a positively significant relation with learning motivation in fact was not supported by the data.

Keywords: extrinsic motivation, intrinsic motivation, social media usage duration

ABSTRAK

HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL DENGAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA ANGKATAN 2015 FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS LAMPUNG

Oleh

PRIZKA PUTRI PAHLAWAN

Latar Belakang: Pertumbuhan penggunaan media sosial dalam kurun waktu 10 tahun terakhir mengalami peningkatan hampir 15 kali, seiring dengan penggunaan internet. Penggunaan media sosial berhubungan dengan motivasi belajar, bahkan durasi penggunaan media sosial yang lama berdampak pada penurunan motivasi belajar.

Tujuan: Untuk mengetahui hubungan durasi penggunaan media sosial dengan motivasi belajar mahasiswa di Fakultas Kedokteran Universitas Lampung.

Metode: Desain *cross sectional* digunakan pada penelitian ini, dengan data primer dan 185 jumlah sampel mahasiswa angkatan 2015 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung. Pengambilan data pada periode Agustus-September 2017. Model analisis yang digunakan berupa analisis *Chi-Square*.

Hasil: Menurut nilai signifikansi alpha statistik diatas 0,424, maka durasi penggunaan media social tidak memiliki hubungan positif dengan motivasi belajar mahasiswa. Lebih lanjut, hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar mahasiswa berbasis intrinsik dalam kategori rendah sebesar 55,14%. Sedangkan, motivasi belajar mahasiswa dalam kategori tinggi beradapada aspek motivasi ekstrinsik regulasi eksternalsebesar 56,76%.

Simpulan: Durasi penggunaan media social memiliki hubungan positif pada motivasi belajar mahasiswa karena durasi penggunaan media sosial oleh mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Lampung angkatan 2015 yaitu pada waktu kurang dari satu jam per hari dan motivasi belajar mahasiswa berada pada aspek motivasi ekstrinsik regulasi eksternal.

Kata Kunci : durasi penggunaan media sosial, motivasi intrinsik, motivasi ekstrinsik.

**Judul Skripsi : HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN MEDIA
SOSIAL DENGAN MOTIVASI BELAJAR
MAHASISWA FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS LAMPUNG ANGGKATAN 2015**

Nama Mahasiswa : PRIZKA PUTRI PAHLAWAN

No. Induk Mahasiswa : 1318011128

Program Studi : Pendidikan Dokter

Fakultas : Kedokteran



dr. Rika Lisiswanti, S.Ked, M.Med.Ed
NIP. 198010052008122001

dr. Anggraeni Janar W, S.Ked, M.Sc
NIP. 198201302008122001

MENGETAHUI

Dekan Fakultas Kedokteran

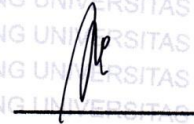
A large, stylized black ink signature is written over a circular blue stamp. The stamp contains the text 'UNIVERSITAS LAMPUNG' and 'FAKULTAS KEDOKTERAN' around a central emblem.

Dr. dr. Muhartono, S.Ked, M. Kes., Sp.PA
NIP 19701208001121001

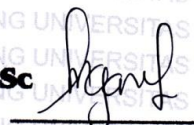
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : dr. Rika Lisiswanti, S.Ked, Med.Ed



Sekretaris : dr. Anggraeni Janar Wulan, S.Ked, M.Sc

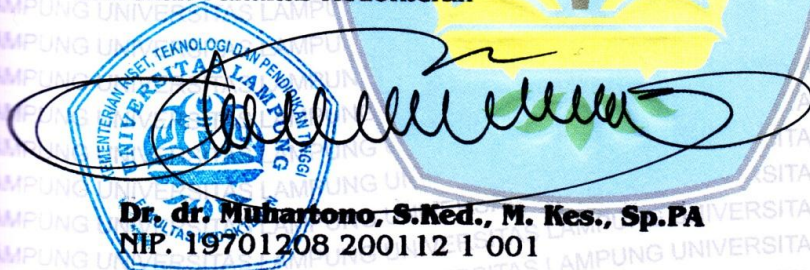


Penguji

Bukan Pembimbing : dr. Merry Indah Sari, S.Ked, Med.Ed

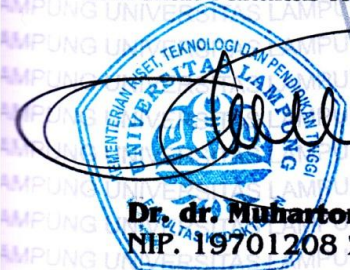


2. Dekan Fakultas Kedokteran



Dr. dr. Muhartono, S.Ked., M. Kes., Sp.PA
NIP. 19701208 200112 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 08 Desember 2017



LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya, bahwa:

1. Skripsi dengan judul : “HUBUNGAN PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL DENGAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA KEDOKTERAN UNIVERSITAS LAMPUNG ANGKATAN 2015” adalah hasil karya saya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya penulis lain dengan cara tidak sesuai etik ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau yang disebut plagiarisme.
2. Hak intelektualitas atas karya ilmiah ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini, apabila dikemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang diberikan kepada saya.

Bandarlampung, 8 Agustus 2018
Peneliti



Prizka Putri Pahlawan

RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Bandar Lampung, pada tanggal 6 Desember 1995, sebagai anak pertama dari tiga bersaudara, dari bapak Hi. Pahlawan Jauhari, S.E, M.M., dan ibu Hj. Dr. Mahrinasari, S.E, M.Sc.

Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) PTPN 7 Kedaton Bandar Lampung diselesaikan tahun 2001, Sekolah Dasar (SD) diselesaikan di SD Al-Kautsar Bandar Lampung pada tahun 2007, Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP Al-Kautsar Bandar Lampung pada tahun 2010, dan Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA Al-Kautsar Bandar Lampung pada tahun 2013.

Tahun 2013, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Selama menjadi mahasiswa, penulis pernah aktif pada organisasi Paduan Suara dan FSI IBNU SINA Fakultas Kedokteran Universitas Lampung sebagai anggota.

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

“Karena sesungguhnya, sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan yang lain). Dan hanya kepada Rabb-mu lah hendaknya kamu berharap”

(Al-Insyirah:94:5-8)

Persembahan untuk Abi, Umi,
Abel, Akbar, dan Atu

SANWACANA

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Pengasih dan Penyayang, yang telah melimpahkan nikmat dan karunia Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat beserta salam semoga senantiasa tercurah kepada suri tauladan dan Nabi akhir zaman Rasulullah Muhammad SAW beserta para keluarganya para sahabatnya dan kita selaku umatnya sampai akhir zaman.

Skripsi berjudul **”Hubungan Durasi Penggunaan Media Sosial dengan Motivasi Belajar Mahasiswa Angkatan 2015 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung”** ini disusun merupakan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Kedokteran di Program Studi Pendidikan Dokter, Fakultas Kedokteran, Universitas Lampung.

Penghargaan dan ucapan terima kasih yang tak terhingga penulis haturkan kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P, selaku Rektor Universitas Lampung
2. Dr. dr. Muhartono, S.Ked, M.Kes, Sp.PA, selaku Dekan Fakultas Kedokteran Universitas Lampung;
3. dr. Rika Lisiswanti, S.Ked., M.Med Ed, selaku Pembimbing Pertama terima kasih atas semua bantuan, saran, bimbingan, kritik, waktu, ilmu serta arahan yang selalu diberikan dalam penyusunan skripsi ini;

4. dr. Anggraeni Janar Wulan, S.Ked., M.Sc, selaku Pembimbing Kedua terima kasih atas semua bantuan, saran, bimbingan, kritik, waktu, ilmu serta arahan yang selalu diberikan dalam penyusunan skripsi ini;
5. dr. Merry Indah Sari, S.Ked., M.Med Ed, selaku Pembahas terima kasih atas semua bantuan, saran, bimbingan, kritik, waktu, ilmu serta arahan yang selalu diberikan dalam penyusunan skripsi ini;
6. dr. M. Ricky Ramadhian, M.Sc, selaku Pembimbing Akademik, terima kasih atas saran, bimbingan, masukan dan arahan yang selalu diberikan kepada penulis selama menjadi mahasiswa;
7. Seluruh Staf Dosen PSPD Universitas Lampung terima kasih atas ilmu yang telah diberikan kepada penulis untuk menambah wawasan untuk mencapai cita-cita;
8. Seluruh Civitas Akademik PSPD Universitas Lampung dan pegawai yang turut membantu dalam proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas bantuan dan dukungannya;
9. Untuk Abi dan Umi, terima kasih selalu mendoakan, menguatkan, memberikan motivasi dan dorongan, selalu mendengarkan keluh kesah Putri, dan selalu menemani. Terima kasih banyak atas kerja keras Abi dan Umi selama ini, Putri tidak dapat membalas semua apa yang telah diberikan tetapi sebagai anak Putri akan selalu mendoakan dan berusaha membuat Orang Tua Putri bangga dan bahagia.
10. Untuk Abel dan Akbar, adik-adikku tersayang yang selalu hadir menghibur, menyemangati dan senantiasa membantu dalam penyelesaian skripsi ini;

11. Untuk keluarga besar, terima kasih atas doa, dukungan dan kasih sayang yang telah diberikan kepada penulis, khususnya teruntuk Atu Abasiyah;
12. Sahabat-sahabat, Dhea, Rika, Nunung, Zulfa, dan Aci terima kasih atas suka dan duka, candaannya, kebersamaan, kerjasama, dukungan, masukan dan menemani peneliti selama proses penyusunan skripsi ini;
13. Terima kasih juga untuk Tete Irfa, Chania 'Chani', Fadiah 'Podai' dan Triola 'Andung' atas suka dan duka, candaannya, kebersamaan, kerjasama, dukungan, masukan dan menemani peneliti selama proses penyusunan skripsi ini,
14. Teman-teman KKN Banjar Agung Ilir, Johar, Bang Iqbal, Ghozie, Ara, Intan, dan Mbak Diah terima kasih atas cerita KKN selama 2 bulan dan dukungan kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini;
15. Sahabat-sahabat SMA, Iin, Vidya, Rayi, Aida dan seluruh anggota keluarga "BIBOSIST" SMA AL-KAUTSAR Bandar Lampung yang tidak bisa disebutkan satu-persatu namanya atas kebersamaan, kekeluargaan dan dukungan kepada penulis;
16. Teman-teman angkatan 2013 "CERE13ELLUMS", terima kasih telah memberikan makna atas kebersamaan dan kekeluargaan yang terjalin dan memberi motivasi belajar;
17. Kakak-kakak dan adik-adik tingkatku yang sudah membantu dan memberikan semangat kebersamaan dalam satu kedokteran.

Akhir kata, Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi sedikit harapan semoga skripsi yang sederhana ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Aamiin

Bandar Lampung, Juli 2018

Penulis,

Prizka Putri Pahlawan

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN	
DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR LAMPIRAN	v
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Tujuan Penelitian.....	6
1.4. Manfaat Penelitian.....	7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Media Sosial	9
2.1.1. Sejarah Media Sosial	9
2.1.2. Pengertian Media Sosial	10
2.1.3. Macam-Macam Media Sosial	12
2.2. Durasi	15
2.3. Konsep Teori Motivasi Belajar.....	15
2.4. Jenis Pengukuran Motivasi Belajar	22
2.5. Fungsi Motivasi Belajar	27
2.6. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	28
2.7. Kerangka Teori	32
2.8. Kerangka Konsep	32
2.9. Hipotesis	33
BAB 3 METODE PENELITIAN	
3.1. Jenis Penelitian	34
3.2. Lokasi Penelitian dan Waktu	34
3.3. Subjek Penelitian	34
3.3.1. Populasi dan Sampel.....	34
3.3.2. Kriteria Inklusi dan Eksklusi	35
3.4. Identifikasi Variabel	35
3.5. Definisi Operasional Veriabel Penelitian	36
3.6. Alat dan Instrumen Penelitian	36
3.7. Alur Penelitian.....	39
3.8. Teknik Analisis Data	39
3.9. Etik Penelitian	42

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Karakteristik Responden	43
4.2 Tanggapan Responden	44
4.2.1 Tanggapan Jumlah Penggunaan Jenis Media Sosial	44
4.2.2 Tanggapan Alasan Penggunaan Media Sosial	45
4.2.3 Tanggapan Durasi Penggunaan Media Sosial	46
4.2.4 Tanggapan Motivasi Intrinsik	47
4.2.5 Tanggapan Motivasi Belajar Ekstrinsik Regulasi Teridentifikasi .	48
4.2.6 Tanggapan Motivasi Belajar Ekstrinsik Regulasi Eksternal	48
4.2.7 Tanggapan Motivasi Belajar Berbasis Variabel Amotivasi	49
4.3 Hasil Uji Korelasi <i>Chi-Square</i>	50
4.4 Pembahasan	52

BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan	56
5.2 Saran	57

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN**

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	36
Tabel 2. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin, Usia dan IPK.....	43
Tabel 3. Jumlah Penggunaan Media Sosial Berbasis Jenis Media Sosial.....	45
Tabel 4. Alasan Penggunaan Media Sosial.....	46
Tabel 5. Durasi Penggunaan Jenis Penggunaan Media Sosial Berbasis Jenis Media (dalam jam/hari).....	47
Tabel 6. Durasi Penggunaan Media Sosial Berbasis Jam/Hari.....	47
Tabel 7. Tingkat Motivasi Belajar Mahasiswa Secara Instrinsik.....	47
Tabel 8. Tingkat Motivasi Belajar Mahasiswa Berbasis Ekstrinsik Regulasi Teridentifikasi.....	48
Tabel 9. Tingkat Motivasi Belajar Ekstrinsik Regulasi Eksternal.....	49
Tabel 10. Tingkat Motivasi Belajar Mahasiswa Berbasis Motivasi Ekstrinsik Secara Keseluruhan.....	49
Tabel 11. Tingkat Motivasi Belajar Mahasiswa Berbasis Variabel Amotivasi.....	50
Tabel 12. Tingkat Motivasi Belajar Mahasiswa Berbasis Variabel Motivasi Belajar Secara Keseluruhan.....	50
Tabel 13. Tabulasi Silang Antara Durasi dan Motivasi Belajar.....	52
Tabel 14. Hasil Uji <i>Chi-Square</i>	52

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka Teori.....	32
Gambar 2. Kerangka Konsep	32
Gambar 3. Alur Penelitian.....	39

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Keterangan Lolos Kaji Etik
2. Surat Izin Penelitian
3. Kuesioner
4. Analisis Data
5. Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media sosial merupakan salah satu saluran atau sarana pergaulan sosial secara *online* di dunia maya. Para pengguna dapat memanfaatkan media sosial untuk berkomunikasi (*communication*), berinteraksi (*interaction*), saling kirim pesan (*message delivery*), dan saling berbagi (*sharing*), dan membangun jaringan (*networking*). Oleh karena itu, hingga kini pengguna media sosial di Indonesia semakin meningkat. Media sosial menjadi kebutuhan tidak hanya bagi kalangan muda tetapi juga bagi mereka berusia tua (Nugroho, 2004).

Data dari *Internet Worlds Stats* (IWS) pada tahun 2012 menunjukkan bahwa pertumbuhan penggunaan internet dari tahun 2000 sampai 2012 adalah sebesar 566,4%. Sumber ini menunjukkan bahwa pengguna internet di dunia sebesar 2,4 miliar orang atau sebesar 34,3% dari total populasi manusia di dunia, dan pada tahun 2016 Indonesia berada pada peringkat ke-6 pengguna internet terbesar di dunia. Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), jumlah yang menggunakan internet di Indonesia mencapai 2 juta pelanggan pada tahun 2007, sementara itu pada tahun 1998 pelanggan internet di Indonesia hanya 134 ribu pelanggan. Fakta ini menunjukkan peningkatan hampir 15 kali lipat dalam kurun waktu 10 tahun. Kemudian,

APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) menunjukkan hasil survei Data Statistik Pengguna Internet Indonesia tahun 2016 sebesar 132,7 juta pengguna atau sekitar 51,5% dari total jumlah penduduk Indonesia sebesar 256,2 juta. 7,8% diantara pengguna adalah pengguna mahasiswa, dengan konten internet yang paling banyak digunakan pada media sosial adalah *Facebook* sebesar 71,6 juta pengguna atau 54% dan urutan ke-2 adalah *Instagram* sebesar 19,9 juta pengguna atau 15%. Angka ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media sosial semakin tinggi, sebagai akibat perkembangan teknologi informasi serta komunikasi semakin berkembang dan tidak lagi mengenal batas, jarak, ruang, dan waktu (Hadi, 2009).

Studi yang dilakukan oleh *Associated Chamber of Commerce and Industry of India* (ASSOCHAM) tahun 2012, menunjukkan bahwa 2000 remaja di India dengan rentang usia 18-21 tahun terbukti kecanduan menggunakan media sosial, sehingga kondisi ini membuat mereka mengalami insomnia, depresi, dan hubungan personal yang buruk dengan rekan-rekan mereka di dunia nyata. Para mahasiswa juga banyak memanfaatkan media sosial sebagai ajang berkomunikasi, berinteraksi, dan pencarian informasi baik yang bersifat informasi ilmiah terkait dengan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi guna mendukung proses perkuliahan mahasiswa, maupun informasi non ilmiah yang bersifat hiburan (Firman, 2012).

Dengan demikian, mahasiswa merupakan salah satu bagian dari komunitas yang juga banyak memanfaatkan media sosial sebagai sarana komunikasi dan

pencarian informasi yang tidak jauh berbeda dengan komunitas lain. Namun, saat pemanfaatan media sosial, mahasiswa selalu meluangkan waktu yang cukup lama dan nampak menghabiskan waktu yang berlebihan (Rosen, 2009, dalam Fitri, 2013).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Lutviah (2009) secara umum, faktor dominan yang mendorong mahasiswa dalam menggunakan sosial media adalah kebutuhan afektif dan integritas sosial. Kebutuhan afektif yaitu kebutuhan yang berkaitan dengan penguatan estetis, yaitu hal-hal yang dapat menyenangkan dan untuk mendapat pengalaman-pengalaman emosional. Berbagai media sering dijadikan sebagai alat untuk mengejar kesenangan dan hiburan seperti media elektronik. Sedangkan, kebutuhan integritas sosial, yaitu kebutuhan yang dikaitkan dengan penguatan hubungan dengan keluarga, teman dan orang lain di dunia. Kebutuhan ini didasari oleh hasrat seseorang untuk bergabung atau berkelompok dengan orang lain (Yusuf, 2009). Hal ini berarti, mayoritas mahasiswa memandang media sosial sebagai media untuk menghibur diri, menyalurkan emosi, dan membina hubungan dengan orang lain (Rusman, 2009).

Di sisi lain, Safitri (2013) mengungkapkan bahwa penggunaan waktu yang berlebihan dalam memanfaatkan media sosial disinyalir akan berdampak pada kinerja mahasiswa dalam proses perkuliahan yang dapat mengganggu pencapaian prestasi akademik bagi para mahasiswa. Meskipun demikian, jika pemanfaatan media sosial ditujukan untuk pembelajaran akademik mahasiswa

dengan tepat, maka sebaliknya penggunaan media tersebut akan menciptakan pencapaian prestasi akademik yang lebih baik walaupun dengan durasi yang cukup lama.

Pemanfaatan media sosial oleh mahasiswa sebagai media komunikasi dan interaksi saat ini hampir menyamai penggunaan media secara bertatap muka karena melalui media jejaring sosial mahasiswa merasa pertemanan semakin dekat akibat intensitas komunikasi dan interaksi selalu terjalin dalam waktu cepat dan masif. Pernyataan ini didukung oleh hasil penelitian Akbiyik (2013) yang mengatakan bahwa hampir semua mahasiswa setuju terhadap pengaruh jejaring sosial terhadap kehidupan sosial mereka, yang dapat menciptakan jalinan hubungan antar mereka dan atau komunitas lain semakin kuat. Hal yang sama diungkapkan oleh Wang *et al.* (2011) bahwa kemampuan media sosial mampu meningkatkan koneksi serta dengan aksesnya yang mudah, media sosial dapat menghasilkan banyak manfaat bagi kaum muda, termasuk menyediakan ruang virtual bagi mereka untuk mengeksplorasi kepentingan atau masalah dengan individu yang sama, dukungan akademis, sekaligus memperkuat keterampilan dan pengetahuan komunikasi *online*.

Namun, masih terdapat efek negatif bagi mahasiswa dalam menggunakan media sosial. Hal ini sejalan dengan Lange (2007), yang berpendapat bahwa jejaring sosial dapat memberikan dampak yang cukup buruk bagi mahasiswa, seperti di dalam dunia pendidikan yaitu waktu belajar menjadi berkurang, menurunnya motivasi belajar untuk berprestasi. Tidak hanya itu saja,

mahasiswa menjadi malas belajar berkomunikasi di dunia nyata, lebih mementingkan diri sendiri, kurang perhatian terhadap keluarga, data diri mereka tersebar, kurang bersosialisasi dengan lingkungannya dan rawan akan terjadi perselisihan di antara mereka.

Penurunan motivasi dalam proses belajar mengajar akan berdampak pada penurunan prestasi belajar, yang dapat diukur dengan Indeks Prestasi Mahasiswa. Hal ini bersesuaian dengan pemikiran Notoatmodjo (2003) bahwa motivasi sangat berhubungan dengan prestasi siswa atau mahasiswa yang duduk di bangku sekolah atau kuliah karena motivasi berhubungan dengan kebutuhan, motif dan tujuan yang sangat memengaruhi kegiatan dan prestasi belajar. Motivasi penting dalam proses belajar karena motivasi dapat mengarahkan tindakan, serta memiliki tujuan belajar yang paling bernilai. Dalam proses belajar mengajar, motivasi diartikan sebagai dorongan untuk bertindak dan mencapai suatu tujuan tertentu. Hasil dorongan dan gerakan ini diwujudkan dalam bentuk perilaku (Lange, 2007).

Di sisi lain, hasil pengamatan penulis, sejak menduduki perkuliahan tahun 2013 hingga sekarang, hampir semua mahasiswa menggunakan media jejaring sosial dalam waktu yang cukup lama. Kondisi ini membuat penulis ingin meneliti lebih lanjut tentang “Hubungan Durasi Penggunaan Media Sosial dengan Motivasi Belajar Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Lampung Angkatan 2015”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

“Apakah terdapat hubungan durasi penggunaan media sosial dengan motivasi belajar pada mahasiswa angkatan 2015 di Fakultas Kedokteran Universitas Lampung?”

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengetahui hubungan durasi penggunaan media sosial dengan motivasi belajar mahasiswa angkatan 2015 di Fakultas Kedokteran Universitas Lampung.

1.3.2 Tujuan Khusus

- a. Mengetahui durasi penggunaan media sosial mahasiswa angkatan 2015 di Fakultas Kedokteran Universitas Lampung. .
- b. Mengetahui tingkat motivasi belajar mahasiswa angkatan 2015 pada di Fakultas Kedokteran Universitas Lampung.
- c. Mengetahui hubungan durasi penggunaan media sosial dengan motivasi belajar mahasiswa angkatan 2015 di Fakultas Kedokteran Universitas Lampung.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

a. Bagi pendidik

Mengarahkan atau memberi rekomendasi kepada mahasiswa pada kegiatan belajar mengajar agar pemanfaatan media sosial sebagai alat informasi dan komunikasi yang relevan untuk mendukung proses perkuliahan, sehingga motivasi belajar mahasiswa dapat meningkat dan berkonsekuensi pada peningkatan prestasi akademik mahasiswa yang diukur dengan peningkatan IPK.

b. Bagi mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan para mahasiswa terkait dengan durasi penggunaan media sosial yang berlebihan berpotensi pada penurunan motivasi belajar, jika penggunaan media sosial bertujuan untuk hiburan, atau bukan untuk pencarian informasi dan komunikasi yang relevan dengan proses perkuliahan (belajar mengajar). Sebaliknya, ketika motivasi belajar mahasiswa meningkat disertai dengan durasi penggunaan media sosial untuk kepentingan proses pembelajaran atau perkuliahan, maka hasil prestasi belajar diharapkan meningkat .

c. Bagi Pemerintah

Hasil riset ini bermanfaat bagi pemerintah terkait khususnya bagi instansi pendidikan tinggi sebagai sumber informasi atau bahan rujukan untuk membuat kebijakan atau peraturan yang relevan, terutama untuk menentukan aturan pemanfaatan media sosial bagi mahasiswa atau untuk membuat himbauan atau batasan kepada penyedia informasi untuk

menyediakan konten informasi yang bersifat positif guna menunjang proses pendidikan baik yang bersifat akademik ataupun non akademik.

d. Bagi peneliti lainnya

Hasil penelitian ini dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya yang terkait dengan permasalahan durasi penggunaan media sosial dan motivasi belajar, dengan mengasumsikan media sosial sebagai sumber belajar atau bahan informasi dalam proses pembelajaran.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Sosial

2.1.1 Sejarah Media Sosial

Media sosial berawal karena ditemukannya mesin cetak oleh Gutenberg. Pada saat itu hanya ada mesin cetak yang bisa dijadikan sebagai alat berkomunikasi. Berbagai teknologi telah dikembangkan para ilmuwan agar memudahkan manusia dalam berkomunikasi seperti radio, telepon, televisi, hingga internet. Bahkan dengan kemajuan teknologi sekarang ini, orang dapat berkomunikasi dengan orang lain pada tiap detik. Komunikasi tersebut bisa terjadi dengan dua arah maupun satu arah. Salah satu dari sekian banyak temuan para ahli, yang fenomenal adalah media internet. Sebuah penelitian yang dilakukan di Amerika menunjukkan satu diantara tiga warga Amerika Serikat meninggalkan televisi apabila mereka diminta memilih antara internet dan televisi. Survei *Media Research Internet Study* menyatakan 41% orang lebih memilih internet daripada televisi (Agung, 2003).

Di era modern muncul media internet dan media sosial. Pada tahun 2000, internet telah memasuki fase yang disebut web 2.0. (*web two*

point-oh), di mana semua menjadi lebih interaktif dan menjadi area untuk semua orang, yang tidak hanya milik beberapa pihak saja. Semua orang saat ini dapat langsung mengambil peran dan menaruh apapun ke dalam internet. Perkembangan web 2.0 sebagai *platform* telah mengubah sifat interaktivitas di web dan membuka alam semesta bagi pengguna media. Sedangkan metafora halaman web 1.0 hanya diperbolehkan untuk mengunduh informasi sejalan dan karena itu tidak berbeda dengan konsumsi media penyiaran. Aplikasi web 2.0 memungkinkan pengguna untuk menjadi produsen otonom. *Blog, Youtube, Wikipedia, Ebay, Flickr, Second Life* dan situs jaringan sosial online lainnya seperti memungkinkan pengguna media untuk memiliki pengalaman siaran. Pentingnya Web 2.0 adalah media siar menghasilkan sebuah konteks hubungan sosial instan nasional atau internasional. Ada beberapa cara di mana individu mendapatkan interaksi berharga untuk membuat koneksi global secara nyata. Faktanya bahwa pengguna sekarang dapat bekerja dengan materi media siar sebagai sebuah cara mengembangkan ide pada ruang publik (John, 2009).

2.1.2 Pengertian Media Sosial

Media sosial merupakan hubungan yang terjadi antara media jaringan dan orang. Pengertian ini mengimplikasikan adanya komunikasi dan interaksi antara orang-orang dan isi informasi dalam media komunikasi sehingga terciptanya hubungan atau jaringan yang

semakin luas. Pernyataan ini bersesuaian dengan pernyataan Puntoadi (2011), yaitu melalui media sosial, orang dapat melakukan berbagai aktivitas seperti berkenalan, berkolaborasi, dan berbagai bentuk pertukaran baik secara tulisan, visual dan audiovisual. Demikian juga dengan Paramitha (2011) mengungkapkan bahwa media sosial adalah media yang didesain untuk memudahkan interaksi sosial yang bersifat interaktif atau dua arah. Media sosial berbasis pada teknologi internet yang mengubah pola penyebaran informasi dari yang sebelumnya bersifat satu ke banyak *audiens*, dari beberapa *audiens* ke banyak *audiens* lainnya.

Aditya (2010) mengemukakan bahwa situs jejaring sosial merupakan sebuah situs berbasis pelayanan yang memungkinkan penggunaannya untuk membuat profil, melihat *list* pengguna yang tersedia, serta mengundang atau menerima teman untuk bergabung dalam situs tersebut. Tampilan dasar situs jejaring sosial ini menampilkan halaman profil pengguna, yang di dalamnya terdiri dari identitas diri dan foto pengguna.

Media Sosial menurut Dailey (2009) adalah konten *online* yang dibuat dengan menggunakan teknologi penerbitan yang sangat mudah diakses dan terukur. Ada ratusan saluran media sosial yang beroperasi di seluruh dunia saat ini, dengan tiga besar yaitu *Facebook*, *LinkedIn*, dan *Twitter* (Badri, 2011).

Media sosial merupakan salah satu dari sistem komunikasi. Ada beberapa fungsi dari media sosial yaitu :

- a. Media sosial dapat digunakan sebagai administrasi.
- b. Media sosial digunakan sebagai media pembelajaran (Wijaya, 2013).

2.1.3 Macam-Macam Media Sosial

Menurut Nurudin (2012) media sosial secara substansial mengubah cara komunikasi antar organisasi, masyarakat atau individu. Adapun macam-macam media sosial yaitu:

1. Twitter

Twitter merupakan situs web yang di operasikan oleh Twitter Inc. Untuk mengirim dan membaca pesan disebut kicauan (*tweets*). Saat ini, Twitter merupakan situs sosial yang menduduki peringkat pertama dengan menggunakan sistem satu arah. Dengan menekan tombol *follow*, pembaharuan (*update*) status dari orang-orang diikuti (*follow*) dapat dilihat (Lange, 2007).

2. Facebook

Facebook menurut Rahmat (2008).merupakan situs jejaring sosial yang aplikatif. Facebook menyajikan gambaran akan hal-hal yang menarik, ada pemberitahuan baru atau notifikasi, ada ruang untuk berkomunikasi langsung (*chatting*), unggah foto

atau video, dan mengirimkan pesan kepada pengguna lain di saat pengguna lain tersebut sedang di luar jaringan (*offline*).

3. Instagram

Instagram adalah aplikasi untuk *photo-sharing* dan layanan jejaring sosial *online* yang memungkinkan penggunaannya untuk mengambil gambar, menerapkan filter digital untuk mereka, dan berbagi hasilnya melalui berbagai layanan social media seperti *Facebook*, *Twitter* dan situs media lainnya. Salah satu survei yang dilakukan oleh situs *Social On The Rocks*, sebuah web terkemuka untuk *gadget & technology* yang berbasis di Amerika Serikat, menemukan bahwa sebanyak 67% pengguna Instagram merupakan warga dengan usia produktif 18-34 tahun (McCune, 2011).

4. Path

Aplikasi jejaring sosial pada telepon pintar yang memungkinkan penggunaannya untuk berbagi gambar dan juga pesan. Penggunaan dari Path ditargetkan untuk menjadi tempat tersendiri untuk pengguna berbagi dengan keluarga dan teman-teman terdekat.

5. Line

Media sosial line sebagai salah satu media komunikasi digital yang telah berperan penting dalam masyarakat. Komunikasi digital adalah sebuah bahasa yang menggunakan angka-angka untuk memeroses informasi. Hanya melalui suatu proses

penerjemahan yang berperantara matematis, maka bahasa digital dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan dan antar manusia. Teknologi digital dapat membuat manusia berkomunikasi dengan lancar walau jarak memisahkan dalam skala antar benua atau antar bumi dan angkasa (Fidler, dalam Roger, 2003).

6. Whatsapp

Whatsapp messenger adalah aplikasi pesan lintas *platform* yang sangat mungkin kita bertukar pesan tanpa biaya sms, dikarenakan *whatsapp messenger* menggunakan paket data internet yang sama untuk *e-mail*, *searching* situs dan sebagainya. Aplikasi *whatsapp messenger* menggunakan koneksi GPRS/EDGE/3G atau *wifi* untuk komunikasi data dengan *Whatsapp*. Setiap orang bisa melakukan pembicaraan *online*, *sharing file*, bertukar foto (langsung dari kamera, *file manager* dan *media galery* atau bertukar video (langsung dari video kamera, *file manager* dan *media galery*), melalui audio (langsung merekam suara dari *file manager* dan musik *galery*). *Whatsapp* dapat dijalankan pada beberapa *platform* yaitu *Apple ios*, *Blakberry*, *Android*, *Symbian*, *Nokia serie 40*, *windows phone* (Rooney, 2003).

2.2 Durasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia durasi berarti lamanya sesuatu berlangsung dalam urutan waktu, atau ada rentang waktu, atau makna lain berupa lamanya suatu bunyi diartikulasikan (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2014).

Merujuk pengertian di atas, Wang *et al.* (2011) memeriksa waktu penggunaan media oleh mahasiswa di perguruan tinggi dalam jam per hari, dimana 45% dari total responden menggunakan media sosial dalam waktu 6-8 jam, 23% sampel menggunakan media sosial melebihi 8 jam per hari, sedangkan jumlah durasi waktu yang paling sedikit untuk menggunakan media sosial kurang dari 2 jam per hari bagi 12% responden. Dengan demikian, penelitian ini menggunakan pengukuran durasi penggunaan media sosial berdasarkan pada temuan Wang *et al.* (2011), yaitu menggunakan durasi jam per hari, dengan interval waktu paling sedikit kurang dari 1 jam, dan paling banyak di atas 8 jam. Dengan demikian, durasi alternatif jawaban berinterval 1 jam.

2.3 Konsep Teori Motivasi Belajar

Kata motivasi berasal dari bahasa Latin yaitu *movere*, yang berarti bergerak (*move*). Motivasi menjelaskan apa yang membuat orang melakukan sesuatu, membuat mereka tetap melakukannya, dan membantu mereka dalam menyelesaikan tugas-tugas. Hal ini berarti bahwa konsep motivasi digunakan untuk menjelaskan keinginan

berperilaku, arah perilaku (pilihan), intensitas perilaku (usaha berkelanjutan), dan penyelesaian atau prestasi yang sesungguhnya (Pintrich, 2003).

Jika ditinjau berdasarkan basis teori motivasi, dikategorikan dalam dua dasar teori yaitu, teori isi dan teori proses. Dasar teori isi motivasi berfokus pada faktor-faktor dalam diri seseorang, yang mendorong, mengarahkan, mempertahankan, dan menghentikan perilaku. Dasar teori ini dikembangkan oleh Maslow, Alderfer, Herzberg, McClelland. Dasar teori proses motivasi berfokus pada mendeskripsikan, menjelaskan, dan menganalisis bagaimana perilaku didorong, diarahkan, dipertahankan, dan dihentikan. Penemu teori motivasi proses yaitu Vroom, Adams, dan Locke (Ivancevich *et al.*, 2005).

Maslow (Ivancevich *et al.*, 2005) mengembangkan Teori Motivasi Maslow yang dikenal dengan teori Hierarki Kebutuhan Maslow, terbagi dalam lima tingkatan kebutuhan yaitu :

1. Kebutuhan Fisiologis, kebutuhan akan makanan, minuman, tempat tinggal, dan bebas dari rasa sakit.
2. Kebutuhan Keamanan dan Keselamatan, diartikan sebagai kebutuhan akan bebas dari ancaman dari peristiwa atau lingkungan yang mengancam.
3. Kebutuhan Kebersamaan, sosial, dan cinta, yakni kebutuhan akan pertemanan, afiliasi, interaksi, dan cinta.

4. Kebutuhan Harga Diri, yaitu kebutuhan akan harga diri dan rasa hormat dari orang lain;
5. Kebutuhan Aktualisasi Diri, merupakan kebutuhan untuk memenuhi diri sendiri secara maksimum menggunakan kemampuan, keterampilan, dan potensi.

Alderfer (Ivancevich *et al.*, 2005) mengembangkan teori motivasi ERG (*Existence, Relatedness, dan Growth*) bahwa kebutuhan seseorang tergantung pada tiga rangkaian kebutuhan, yaitu:

1. Kebutuhan Eksistensi, merupakan kebutuhan yang dipuaskan oleh faktor makanan, udara, imbalan, dan kondisi kerja;
2. Kebutuhan Hubungan, merupakan kebutuhan yang dipuaskan oleh hubungan sosial dan interpersonal yang bermakna;
3. Kebutuhan Pertumbuhan, merupakan kebutuhan yang terpenuhi jika individu membuat kontribusi yang produktif atau kreatif.

Herzberg (Ivancevich *et al.*, 2005) mengenalkan teori motivasi dua faktor, yang juga disebut dengan *disatisfier-satisfier*, atau *motivator hygiene*, atau dikenal juga dengan faktor intrinsik dan ekstrinsik. Terdapat serangkaian kondisi ekstrinsik, pada konteks pekerjaan, karyawan akan tidak puas jika faktor pembentuk ketidakpuasan, atau faktor *hygiene* ada. Faktor ini diperlukan dalam pekerjaan, seperti gaji, keamanan kerja, kondisi kerja, kualitas hubungan interpersonal antar rekan kerja, dengan atasan, dan dengan bawahan. Serangkaian faktor intrinsik, yang juga

disebut dengan *satisfier* atau motivator dalam pekerjaan dapat memotivasi dengan kuat sehingga dapat menghasilkan kinerja pekerjaan atau prestasi hasil kerja dengan baik. Beberapa faktor intrinsik antara lain, pencapaian, pengakuan, tanggung jawab, pekerjaan itu sendiri, kemungkinan untuk tumbuh, adanya daya juang dan kerja keras.

McClelland mengembangkan teori motivasi yang sangat berkaitan dengan konsep pembelajaran. McClelland mengusulkan tiga jenis kebutuhan manusia, yaitu:

1. Kebutuhan akan Pencapaian (*need for achievement*);
2. Kebutuhan akan Afiliasi (*need for affiliation*);
3. Kebutuhan akan Kekuasaan (*need for power*).

McClelland (Ivancevich *et al.*, 2005) menyatakan bahwa jika seseorang memiliki kebutuhan akan pencapaian yang tinggi, maka mendorong orang tersebut untuk menetapkan tujuan yang menantang untuk bekerja keras demi pencapaian tujuan yang diinginkan dengan menggunakan keterampilan dan kemampuan yang diperlukan. Kebutuhan afiliasi merefleksikan keinginan untuk berinteraksi secara sosial dengan orang lain, sehingga seseorang pada kebutuhan ini lebih mementingkan hubungan sosial daripada penyelesaian tugas. Sedangkan, kebutuhan akan kekuasaan yang tinggi memengaruhi orang lain dan memenangkan argumentasi. Lebih lanjut, McClelland menyatakan bahwa kekuasaan dapat menjadi negatif jika berfokus pada dominasi dan kepatuhan,

sebaliknya kekuasaan dapat menjadi positif jika seseorang memberlakukan perilaku persuasif dan inspirasional.

Basis teori tersebut telah mengarahkan para ahli lain untuk mengembangkan definisi motivasi, sehingga Santrock (2007) mendefinisikan motivasi adalah proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku, artinya, perilaku yang memiliki motivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah, dan bertahan lama.

Dalam kegiatan belajar, maka motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa atau mahasiswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Sardiman, 2000).

Selanjutnya, Razmerita (2014) menyatakan bahwa untuk meningkatkan kemampuan belajar, motivasi merupakan kunci sukses. Oleh karena itu, motivasi merupakan tanggung jawab seseorang mengapa seseorang memutuskan untuk melakukan sesuatu, berapa lama mereka berkeinginan untuk bertahan atas apa yang dilakukan, dan bagaimana perjuangan mereka untuk melanjutkan aktivitas yang diinginkan. Selama proses waktu untuk mendalami beberapa subjek kegiatan, motivasi tidak harus stabil, tetapi perlu membutuhkan perjuangan, sesuai dengan dinamika

perubahan dan melibatkan proses mental yang kuat, serta dicirikan dengan aktivitas evaluasi yang berulang-ulang dan keseimbangan pengaruh faktor eksternal dan internal.

Brophy (2004) menyatakan bahwa motivasi belajar lebih mengutamakan respon kognitif, yaitu kecenderungan siswa untuk mencapai aktivitas akademis yang bermakna dan bermanfaat serta mencoba untuk mendapatkan keuntungan dari aktivitas tersebut. Siswa yang memiliki motivasi belajar akan memerhatikan pelajaran yang disampaikan, membaca materi sehingga bisa memahaminya, dan menggunakan strategi-strategi belajar tertentu yang mendukung. Selain itu, siswa juga memiliki keterlibatan yang intens dalam aktivitas belajar tersebut, rasa ingin tahu yang tinggi, mencari bahan-bahan yang berkaitan untuk memahami suatu topik, dan menyelesaikan tugas yang diberikan (Brophy, 2004). Lebih lanjut, Brophy (2004) mengungkapkan bahwa motivasi belajar siswa atau mahasiswa akan bergantung pada apakah aktivitas tersebut memiliki isi yang menarik atau proses yang menyenangkan. Intinya, motivasi belajar melibatkan tujuan-tujuan belajar dan strategi yang berkaitan dalam mencapai tujuan belajar tersebut. Pernyataan ini diperkuat oleh Uno (Hafzah, 2014) yang menyatakan bahwa kurang atau tidak ada motivasi untuk belajar akan membuat siswa tidak tahan lama dalam belajar dan mudah tergoda untuk mengerjakan hal lain dan bukan belajar.

Di sisi lain, Kauchak dan Eggen (Hafzah, 2014) menyatakan bahwa siswa yang memiliki motivasi dalam belajar akan melakukan usaha untuk memahami topik pelajaran baik pelajaran itu menarik atau pun tidak bagi siswa tersebut. Mereka berusaha dalam belajar karena mereka yakin bahwa pemahaman yang mereka peroleh itu berharga dan bermanfaat bagi mereka.

Santrock (2001 dalam Dariyo, 2004) menambahkan 4 karakteristik yang mendasari perkembangan motivasi intrinsik yaitu: a) *self-determination*, b) *curiosity*, c) *challenge*, d) *effort*. *Self-determination* yaitu kemampuan untuk menentukan tujuan diri sendiri yang dilakukan atau dimiliki sebelumnya. *Curiosity* ialah kecenderungan untuk mengetahui dan menguasai sesuatu yang cukup besar dari dalam diri sendiri. *Challenge* ialah suatu kesempatan untuk memperoleh sesuatu sesuai dengan kemampuan diri sendiri. *Effort* ialah suatu keahlian yang dipergunakan untuk mencapai sesuatu sesuai dengan harapannya.

Mempelajari sesuatu agar dapat mencapai keberhasilan dengan baik dibutuhkan motivasi yang tinggi (*high motivation*). Motivasi yang berasal dari luar (motif eksternal) cenderung tidak akan bertahan lama, karena bila stimulasi luar tersebut sudah hilang atau tidak ada lagi, maka seseorang cenderung akan menurunkan semangat belajarnya (Santrock, 1999). Dengan demikian, daya tahan menghadapi suatu tantangan sebagai akibat motivasi dari luar tidak ada, maka motivasi ini tidak akan efektif dan tidak mencapai sasaran belajar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengertian motivasi belajar secara umum merupakan daya dorong yang mengarahkan dan menggerakkan seseorang pembelajar atau mahasiswa untuk belajar sesuatu guna mencapai suatu cita-cita atau tujuan dan sasaran. Seseorang akan memiliki motivasi belajar yang tinggi, bila ia menyadari dan memahami tujuan atau sasaran yang akan dicapainya di kemudian hari. Bila seseorang memahami cita-cita atau tujuan dan sasarannya secara baik, maka ia akan terdorong untuk semakin giat dalam belajar.

2.4 Jenis Pengukuran Motivasi Belajar

Jenis motivasi menurut Pintrich (2003), dibagi dalam dua jenis yaitu motivasi instrinsik dan motivasi ekstrinsik dengan mendefinisikan kedua jenis motivasi sebagai berikut:

- a. Motivasi instrinsik adalah bentuk dorongan belajar yang datang dari dalam diri seseorang dan tidak perlu rangsangan dari luar.
- b. Motivasi ekstrinsik dorongan belajar yang datangnya dari luar diri seseorang.

Lebih lanjut, Gagné dan Deci (2005, dalam Hawlitschek dan Joeckel, 2017) menyatakan bahwa motivasi intrinsik merupakan suatu contoh dari motivasi autonomi, yaitu beberapa orang terlibat dalam suatu aktivitas karena mereka menemukan aktivitas tersebut menyenangkan, dengan tanpa memerhatikan adanya tekanan atau beban. Contoh, saya senang menggunakan media sosial untuk mencari informasi yang terkait dengan

tugas perkuliahan dengan waktu berlama-lama. Berarti, proses pembelajaran yang difasilitasi oleh pencariin informasi atau bahan pustaka melalui media sosial dapat memberikan hasil belajar yang baik, sepanjang pencarian informasi diikuti dengan perintah tugas menggunakan media sosial oleh dosen dengan jelas. Namun, Ke (2009, dalam Hawlitschek dan Joeckel, 2017) mencatat hasil studi Mayer (2011) bahwa pembelajaran dengan menggunakan media permainan tanpa dukungan petunjuk penggunaan secara umum akan lebih banyak memfokuskan penggunaan media permainan dibandingkan dengan mendapatkan pengetahuan khusus yang terdapat dalam media permainan. Pembelajaran dengan fasilitas media permainan atau lainnya merupakan pendekatan pembelajaran yang memiliki nilai tambah pengetahuan yang diperoleh, sepanjang diikuti oleh aturan atau petunjuk yang jelas, dikenal dengan *a value added approach*.

Menurut "*self-determination theory*" oleh Deci dan Ryan (1985 dalam Guay *et al.*, 2000), terdapat 3 jenis motivasi dalam diri manusia, adalah 1) motivasi intrinsik, 2) motivasi ekstrinsik, dan 3) Amotivasi.

Motivasi intrinsik terdapat pada saat manusia bertindak atau bekerja untuk kepentingan diri sendiri atau untuk kesenangan dan kepuasan pribadi yang didorong oleh capaian sasaran yang mereka inginkan (Deci (1971 dalam Guay *et al.*, 2000).

Motivasi ekstrinsik dikategorikan dalam 2 elemen, yaitu Regulasi eksternal dan Regulasi teridentifikasi. Regulasi eksternal terjadi ketika perilaku diatur oleh insentif atau sanksi untuk menghindari konsekuensi negatif yang didapat dari aktivitas. Sebaliknya, Regulasi teridentifikasi terjadi ketika suatu aktivitas dinilai dan dipersepsikan oleh seseorang karena aktivitas yang dilakukan tidak berdampak pada hasil atau prestasi kerja yang diciptakan oleh diri sendiri, tetapi akibat faktor alat atau media bantu untuk mencapai sasaran atau hasil kerja.

Amotivasi terjadi jika seseorang mengalami kekurangan kontingensi antara perbuatan dan hasil kerja. Perilaku Amotivasi terjadi saat seseorang tidak ada keinginan untuk capaian target atau tujuan dan tidak ada harapan atas perolehan *reward* atau tidak ada harapan untuk mendapatkan perubahan kinerja atau perilaku yang lebih baik atas aktivitas yang dilakukan. Dapat diartikan bahwa seseorang memiliki Amotivasi berarti tidak ingin berprestasi dan tidak ada keinginan untuk membantu orang lain ketika seseorang merasakan tidak memiliki kompetensi dan ketidakmampuan dalam pengawasan atas aktivitas yang dilakukan. (Guay *et al.*, 2000).

Hasil pengukuran motivasi intrinsik dan ekstrinsik dikenal dengan “AMS (*The French version of the Academic Motivation Scale*)” (Vallerand *et al.*, 1989 dalam Guay *et al.*, 2000) menunjukkan validitas konstruk dan reliabilitas item pengukuran berada pada tingkat yang tinggi.

Berdasarkan basis teori tersebut, Guay *et al.* (2000) termotivasi untuk mengembangkan pengukuran motivasi intrinsik, ekstrinsik, dan Amotivasi, dengan hasil uji validitas konstruk dan reliabilitas pengukuran menunjukkan hasil valid (nilai faktor *loading* di atas 0,50) dan reliabel (nilai *Cronbach' Alpha* di atas 0,6), dengan 7 skala persetujuan.

Berkeenan dengan kegiatan belajar, motivasi instrinsik mempunyai sifat yang lebih penting karena daya penggerak yang datang dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas belajar dari pada motivasi ekstrinsik. Keinginan dan usaha belajar atas dasar inisiatif dirinya sendiri akan membuahkan hasil belajar yang maksimal, sedangkan motivasi ekstrinsik yaitu motivasi yang mendorong belajar itu timbul dari luar dirinya, yang hasilnya sangat tergantung dari jenis motivator yang ada dari luar, dalam proses belajar dapat berupa insentif atau *reward* atau sebaliknya berupa hukuman dan faktor media bantu. Contoh, dalam proses belajar, mahasiswa mendapatkan insentif atau reward nilai yang tinggi bagi mahasiswa aktif dalam diskusi dan mengerjakan tugas tepat waktu. Sebaliknya jika tidak mengumpulkan tugas tepat waktu dan tidak aktif dalam diskusi maka diberi hukuman tidak mendapatkan nilai atau tugas tidak diterima. Sehubungan dengan ini, Sri (2005) menyatakan apabila keinginan untuk belajar hanya dilandasi oleh dorongan dari luar dirinya, maka keinginan untuk belajar tersebut akan mudah hilang.

Di sisi lain, Pintrich *et al.* (1991), mengembangkan pengukuran motivasi belajar, yang dikenal dengan MSLQ (*Motivated Strategies for Learning Questionnaire*) dengan 7 skala *likert* dan mendasarkan pada konsep kognitif atas motivasi dan strategi belajar. Awalnya konsep MSLQ dipresentasikan oleh McKeachie, Pintrich, Lin, dan Smith (1986 dalam Pintrich *et al.*, 1991).

Skripsi ini menggunakan pengukuran motivasi belajar yang dikembangkan oleh Guay *et al.* (2000), dengan pertimbangan penggunaan media sosial sebagai sumber belajar atau media pembelajaran. Media sosial pada skripsi ini merupakan bagian dari media bantu pembelajaran dalam mendapatkan informasi atau bahan pembelajaran dan sebagai alat komunikasi untuk berdiskusi atau bertanya kepada sesama mahasiswa dalam kelas pembelajaran atau perkuliahan.

Pengukuran motivasi belajar oleh Guay *et al.* (2000) dipertimbangkan penulis cocok diterapkan pada skripsi ini karena berbasis *self-determination theory*, di mana teori ini banyak digunakan dan diadopsi beberapa peneliti sebelumnya, yaitu Geci (1971); Geci dan Ryan (1985); dan Tanaka (2017). Bahkan Guay *et al.* (2000) mengembangkan dan menguji pengukuran motivasi belajar berdasarkan motivasi intrinsik, ekstrinsik, dan amotivasi dengan 5 kali studi serta penerapan survei lapangan dan terakhir dengan studi eksperimen, yang menghasilkan tingkat validitas tinggi di atas 0,5 (faktor *loading* berkisar nilai 0,52 -0,91)

dan nilai konsistensi reliabilitas pengukuran juga tinggi, yang diukur dengan *Cronbach's Alpha* masing-masing untuk motivasi intrinsik = 0,95; motivasi regulasi teridentifikasi = 0,80; regulasi external = .86, dan Amotivasi = 0,77. Pengukuran motivasi belajar oleh Guay *et al.* (2000) dikenal dengan pengukuran SIMS (*Situational Motivation Scale*). Pengukuran dengan model SIMS ini juga diterapkan oleh Lonsdale (2011) untuk mengukur motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah Pendidikan Fisika. Oleh karena itu, skripsi ini juga mengukur motivasi belajar mahasiswa berbasis model SIMS, dengan situasi penggunaan media sosial.

2.5 Fungsi Motivasi Belajar

Menurut Sardiman (2012) fungsi motivasi belajar ada tiga yakni sebagai berikut:

a. Mendorong manusia untuk berbuat

Sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.

b. Menentukan arah perbuatan

Motivasi menentukan arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian, motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.

c. Menyeleksi perbuatan

Motivasi menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan yang tidak bermanfaat dengan tujuan tersebut.

Hamalik (2003) juga mengemukakan tiga fungsi motivasi, yaitu:

a. Mendorong timbulnya kelakuan atau sesuatu perbuatan.

Tanpa motivasi maka tidak akan timbul suatu perbuatan seperti belajar.

b. Motivasi berfungsi sebagai pengarah

Artinya menggerakkan perbuatan kearah pencapaian tujuan yang diinginkan.

c. Motivasi berfungsi penggerak

Motivasi ini berfungsi sebagai mesin, besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan atau perbuatan, jadi fungsi motivasi secara umum adalah sebagai daya penggerak yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu perbuatan tertentu untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

2.6 Faktor-faktor yang Memengaruhi Motivasi Belajar

Faktor yang memengaruhi motivasi belajar yang dikutip dari Slavin (2003) dan Hakim (2008), disimpulkan oleh penulis terbagi dalam 2 faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

a. Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat memengaruhi hasil belajar individu. Faktor-faktor internal ini meliputi :

1. Faktor fisiologis adalah faktor-faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu. Kondisi individu yang sehat dan bugar akan memberikan pengaruh positif terhadap kegiatan belajar individu. Selama proses belajar berlangsung, peran fungsi fisiologis pada tubuh manusia sangat mempengaruhi hasil belajar, terutama panca indra. Panca indra berfungsi dengan baik akan memudahkan aktivitas belajar dengan baik pula. Dalam proses belajar, Panca indra merupakan pintu masuk bagi segala informasi yang diterima dan ditangkap oleh manusia, sehingga manusia dapat menangkap dunia luar (Slavin, 2003).
 2. Faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat memengaruhi proses belajar. Beberapa faktor psikologis yaitu kecerdasan, motivasi, minat, sikap, dan bakat (Slavin, 2003).
- b. Faktor eksternal adalah faktor-faktor yang dapat memengaruhi motivasi belajar yang sifatnya di luar diri mahasiswa, yaitu beberapa pengalaman-pengalaman, keadaan keluarga, lingkungan sekitarnya dan sebagainya. Pengaruh lingkungan ini pada umumnya bersifat positif dan negatif tidak memberikan paksaan kepada individu. Menurut Hakim (2008) faktor eksternal yang dapat mempengaruhi belajar adalah lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, dan faktor waktu.
1. Keadaan Keluarga
Keluarga merupakan lingkungan terkecil dalam masyarakat tempat seseorang dilahirkan dan dibesarkan. Keluarga yang sehat

besar artinya untuk pendidikan kecil, tetapi bersifat menentukan dalam ukuran besar yaitu pendidikan bangsa, negara dan dunia. Thursam Hakin (2008) mengatakan faktor lingkungan rumah atau keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama dalam menentukan perkembangan pendidikan seseorang dan merupakan faktor utama dan pertama pula dalam menentukan keberhasilan belajar seseorang. Oleh karena itu, orang tua hendaknya menyadari bahwa pendidikan dimulai dari keluarga. Sedangkan sekolah merupakan pendidikan lanjutan. Peralihan pendidikan informal ke lembaga-lembaga formal memerlukan kerjasama yang baik antara orang tua dan guru sebagai pendidik dalam usaha meningkatkan hasil belajar anak. Jalan kerjasama yang perlu ditingkatkan, dimana orang tua harus menaruh perhatian yang serius tentang cara belajar anak di rumah. Perhatian orang tua dapat memberikan dorongan dan motivasi sehingga anak dapat belajar dengan tekun. Karena anak memerlukan waktu, tempat dan keadaan yang baik untuk belajar.

2. Lingkungan Masyarakat

Di samping orang tua, lingkungan juga merupakan salah satu faktor yang tidak sedikit pengaruhnya terhadap hasil belajar mahasiswa dalam proses pelaksanaan pendidikan. Karena lingkungan alam sekitar sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan pribadi anak, sebab dalam kehidupan sehari-hari anak akan lebih banyak bergaul dengan lingkungan dimana anak

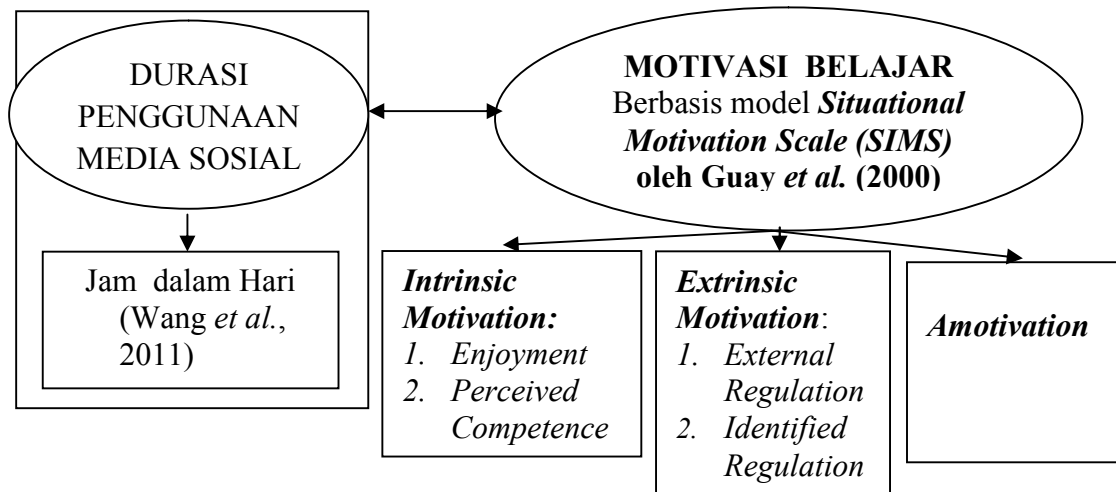
itu berada. Lingkungan yang dapat yang dapat menunjang keberhasilan belajar yaitu lembaga-lembaga pendidikan nonformal yang melaksanakan kursus-kursus tertentu seperti kursus bahasa asing, bimbingan tes dan lain-lain, sedangkan yang dapat yang dapat menghambat keberhasilan belajar adalah tempat hiburan tertentu yang mengutamakan hura-hura seperti bioskop, tempat perbelanjaan, bermain *gadget* yang berlebihan dan lain-lain (Hakim, 2008).

3. Faktor waktu

Waktu sangatlah berpengaruh dalam keberhasilan belajar seseorang (Hakim, 2008). Banyak mahasiswa yang sulit mengatur waktu sebaik-baiknya dalam belajar, seluruh waktu luang tidak hanya digunakan untuk bermain tetapi digunakan pula untuk belajar. Sehingga terjadi keseimbangan antara belajar dan bermain.

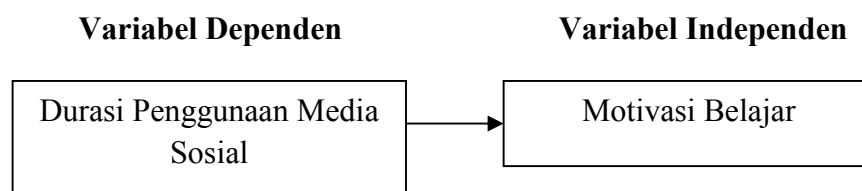
2.7 Kerangka Teori

Adapun kerangka teori yang digunakan pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Kerangka Teori Durasi Penggunaan Media Sosial dan Teori Motivasi Belajar Mahasiswa (Guay et al., 2000 dan Wang et al., 2011)

2.8 Kerangka Konsep



Gambar 2. Kerangka Konsep

2.9 Hipotesis

Hipotesis statistik pada penelitian ini adalah:

H0: Tidak terdapat hubungan durasi penggunaan media sosial dengan motivasi belajar mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Lampung Angkatan 2015.

H1: Terdapat hubungan durasi penggunaan media sosial dengan motivasi belajar mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Lampung Angkatan 2015.

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan data potong lintang (*cross sectional*) yang bertujuan untuk mengetahui hubungan durasi pengguna media sosial dengan motivasi belajar mahasiswa Angkatan 2015 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung.

3.2 Lokasi Penelitian dan Waktu

Penelitian ini dilaksanakan di Fakultas Kedokteran Universitas Lampung. Pengumpulan data berlangsung dari bulan Agustus sampai bulan September 2017, dengan diikuti penginputan data, pengoreksian data input, pengolahan data, dan analisis data.

3.3 Subjek Penelitian

3.3.1 Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2007). Populasi dalam penelitian ini

adalah seluruh mahasiswa angkatan 2015 di Fakultas Kedokteran Universitas Lampung yang aktif.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2007). Dalam pengambilan sampel peneliti menggunakan metode *total sampling*, atau pengambilan secara keseluruhan, sehingga peneliti mengambil sampel dari seluruh mahasiswa angkatan 2015 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung.

3.3.2 Kriteria Inklusi dan Eksklusi

A. Inklusi

1. Mahasiswa angkatan 2015 Fakultas Kedokteran Unila yang sedang aktif dalam perkuliahan.
2. Mahasiswa bersedia menjadi responden.
3. Mahasiswa mengisi kuesioner dengan lengkap

B. Eksklusi

1. Mahasiswa mengisi kuesioner tidak lengkap.

3.4 Identifikasi Variabel

a. Variabel bebas (Independen)

Variabel bebas pada penelitian ini adalah durasi penggunaan media sosial.

b. Variabel Terikat (Dependen)

Variabel terikat pada penelitian ini adalah motivasi belajar.

3.5 Definisi Operasional Variabel Penelitian

Tabel 1 Definisi Operasional

No	Variabel	Definisi	Item Pengukuran	Skala
1	Durasi penggunaan media sosial (KBBI dan Wang <i>et al.</i> , 2011)	Lamanya seseorang menggunakan media sosial, dalam jam per hari	Jam per Hari	Skala Ordinal: 1. Durasi rendah < 4,5 Jam 2. Durasi Tinggi > 4,5 Jam
2	Motivasi Belajar (Guay <i>et al.</i> , 2000)	Motivasi menjelaskan apa yang membuat orang melakukan sesuatu, membuat mereka tetap melakukannya, dan membantu mereka dalam menyelesaikan tugas-tugas untuk mencapai tujuan atau sasaran di kemudian hari.	a. Motivasi Intrinsik: Aktivitas Menarik, Menyenangkan, Mengembirakan, dan Baik a. Motivasi Identifikasi: Regulasi: aktivitas pribadi, baik, dan yakin karena penting III. Motivasi Regulasi Ekternal: Aktivitas seharusnya, suatu keharusan, dan tidak ada pilihan, IV. Amotivasi: Kemungkinan aktivitas baik, tidak yakin aktivitas bernilai, tidak melihat konsekuensi baik, dan tidak yakin aktivitas baik.	Skala Ordinal: 1. Motivasi Rendah 2. Motivasi Tinggi

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini menggunakan kuesioner pengukuran durasi penggunaan media sosial dan kuesioner pengukuran motivasi belajar. Setiap

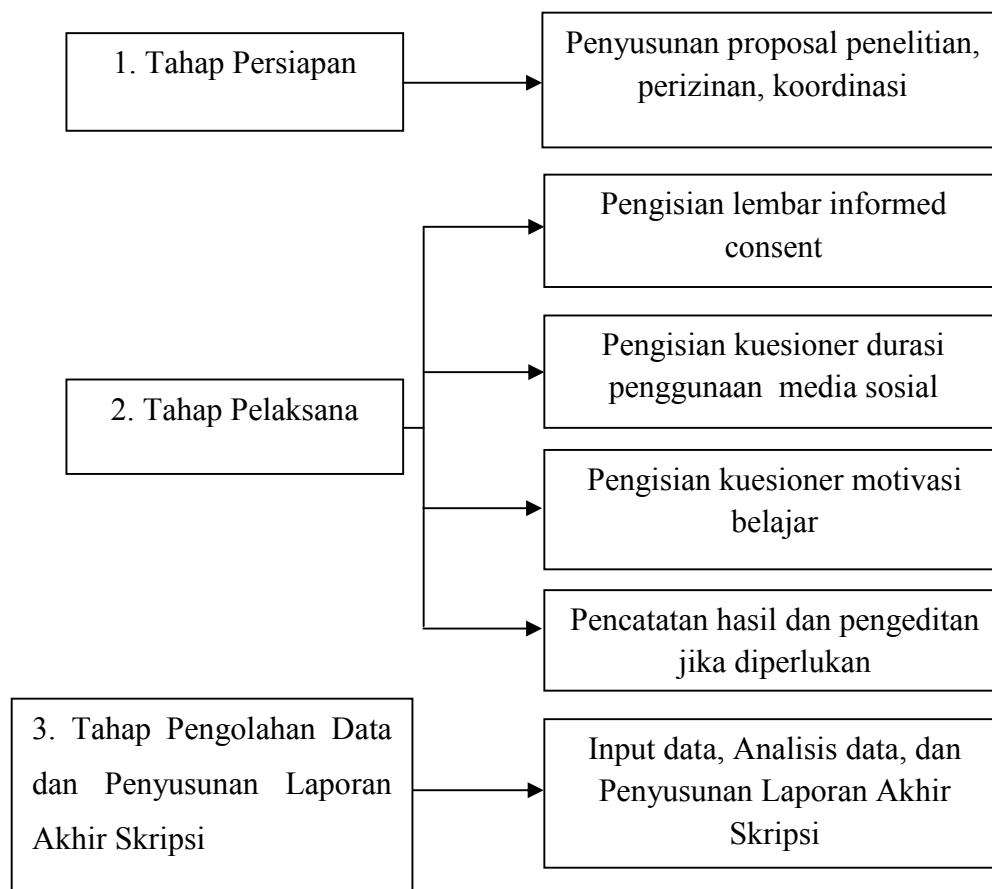
kuesioner terdapat beberapa pertanyaan. Item pertanyaan untuk pengukuran Durasi penggunaan media sosial mengadopsi item pertanyaan yang digunakan oleh Wang *et al* (2011), dengan pemberian alternatif jawaban penggunaan waktu dalam jam per hari dan berskala ordinal. Item pertanyaan untuk mengukur motivasi belajar mahasiswa menyediakan alternatif jawaban, dengan mengadopsi pengukuran oleh Guay *et al.* (2000). Item pertanyaan motivasi belajar mahasiswa telah teruji validitas dan reliabilitasnya. Nilai uji validitas dilihat dari nilai faktor *loading* setiap item pertanyaan berkisar nilai 0,52 hingga 0,91. Sementara itu, uji reliabilitas pengukuran pada setiap item pertanyaan melalui nilai *Cronbach's Alpha* berkisar nilai 0,77 hingga 0,95. Meskipun demikian, penelitian pada skripsi ini tetap melakukan pengujian validitas dan reliabilitas atas pengukuran variabel durasi penggunaan media sosial dan motivasi belajar berdasarkan pada hasil tanggapan keseluruhan sampel pada skripsi ini, karena karakteristik sampel yang digunakan berbeda.

Hasil uji validitas pengukuran variabel durasi penggunaan media sosial dan motivasi belajar pada penelitian ini juga menunjukkan nilai pengujian Valid dilihat dari nilai faktor *Loading* di atas 0,50 (lampiran 1) untuk masing-masing item pertanyaan melalui analisis faktor (Hair *et al.*, 2010 dan Hartono, 2008), Berarti Uji hipotesis berikutnya dapat dilakukan. Demikian juga dengan uji reliabilitas pengukuran pada penelitian ini dinyatakan reliabel. Hal ini dilihat dari nilai *Cronbach's Alpha* di atas 0,70 (Hartono, 2008 dan Hair *et al.*, 2006), berdasarkan hasil olahan statistik pada Lampiran 2. Berarti uji hipotesis pada riset ini dapat dilakukan.

Skor jawaban menggunakan skala ordinal untuk pengukuran Durasi penggunaan media sosial. Kemudian, skala ini dikonversi menjadi skala nominal saat dilakukan uji *Chi-Square*, berupa durasi penggunaan media sosial rendah berskala 1 dan durasi penggunaan media sosial tinggi berskala 2.

7 skala likert dimanfaatkan untuk pengukuran motivasi Belajar, yaitu: Nilai Skor 7 untuk pengukuran skala Sangat Sangat Setuju (SSS); Skor 6 untuk Sangat Setuju (SS), Skor 5 untuk Setuju (S), Skor 4 berarti Tidak Tahu (TT), Skor 3 untuk pengukuran skala Tidak Setuju (TS), Skor 2 untuk pengukuran skala Sangat Tidak Setuju (STS), dan Skor 1 untuk pengukuran skala Sangat Sangat Tidak Setuju (SSTS). Kemudian skala ini dikonversi menjadi skala nominal saat dilakukan uji *Chi-Square*, berupa Motivasi Belajar Rendah berskala 1, dan Motivasi Belajar Tinggi berskala 2.

3.7 Alur Penelitian



3.8 Teknik Analisis Data

Dua bentuk teknis analisis, yaitu Analisis Univariat dan Analisis Bivariat. Analisis univariat merupakan analisis terhadap variabel bebas (durasi penggunaan sosial media) dan variabel terikat (motivasi belajar) dalam bentuk distribusi frekuensi dari tiap variabel.

Analisis bivariat digunakan untuk mengetahui hubungan durasi penggunaan media sosial dengan motivasi belajar. Metode analisis data yang akan digunakan adalah uji korelasi *Chi-Square* (Ghozali, 2013). Data yang

diperoleh akan diolah secara alat statistik dengan analisis data tersebut, yang kemudian hasilnya disajikan dalam bentuk tabel dan narasi interpretasi hasil serta memaparkan kajian analisis. Penggunaan uji *Chi-Square* memiliki aturan berupa skala pengukuran berbentuk Nominal. Karena skala pengukuran kedua variabel berbeda, dalam bentuk ordinal dan 7 skala Likert, maka penulis mengonversi terlebih dahulu skala yang digunakan menjadi skala nominal, dengan cara sebagai berikut.

1. Skala Ordinal durasi penggunaan media sosial dikonversi menjadi nilai nominal dengan cara: mencari nilai median statistiknya (Lind *et al.*, 2006). Setelah median statistik hasil pengukuran diperoleh, maka terdapat dua skala nominal, yaitu 1) Jika skalanya di bawah median statistik, berarti skala pengukuran durasi penggunaan media dalam jam per hari berubah menjadi dalam kategori rendah diberi skor nilai 1; 2) Jika skala di atas median statistik, berarti skala pengukuran durasi Penggunaan Median dalam jam per hari berubah menjadi dalam kategori tinggi, diberi skor nilai 2. Karena pengukuran durasi memiliki 6 kelas interval (kurang dari 1 jam per hari, 1–2 jam per hari, 3-4 jam per hari, 5-6 jam per hari, 7–8 Jam per hari, dan lebih dari 8 jam), maka median ditentukan dari skala interval tersebut, sesuai dengan petunjuk penentuan median oleh Lind *et al.* (2006, hlm. 65), diperoleh nilai mediannya adalah 4,5. Berarti, jika nilai durasi penggunaan media sosial kurang dari nilai 4,5 jam per hari, maka durasi penggunaan media sosial dalam kategori rendah dan diberi skor 1, dan sebaliknya jika di atas 4,5 jam per hari, durasi penggunaan media sosial dapat dikategorikan tinggi dan diberi skor 2.

2. 7 Skala Likert untuk pengukuran motivasi belajar dikonversi menjadi nilai nominal dengan cara: mencari nilai rata-rata statistiknya. Setelah Rata-rata statistik dari distribusi jawaban atas hasil pengukuran diperoleh, maka terdapat dua skala nominal, yaitu 1) Jika skalanya di bawah rata-rata statistik, berarti skala pengukuran motivasi belajar berubah menjadi dalam kategori rendah diberi skor nilai 1, 2) Jika skala di atas rata-rata statistik, berarti skala pengukuran motivasi belajar berubah menjadi dalam kategori tinggi, diberi skor nilai 2. Dengan demikian, jika nilai skala Likert di bawah nilai rata-rata distribusi jawaban responden, maka hasil respon motivasi belajar dalam kategori rendah, diberi skor 1. Sebaliknya, nilai respon motivasi belajar di atas nilai rata-rata distribusi jawaban responden, maka motivasi belajar dalam kategori Tinggi.

Hasil uji korelasi *Chi-Square* (Ghozali, 2013), diputuskan bahwa:

1. Jika nilai probabilitas signifikansi dari hasil *Chi-Square* di atas probabilitas signifikansi 0,05, maka hipotesis (H_0) diterima, yang berarti durasi penggunaan media sosial tidak berhubungan positif dengan motivasi belajar.
2. Jika nilai probabilitas signifikansi dari hasil *Chi-Square* di bawah probabilitas signifikansi 0,05, maka hipotesis (H_0) ditolak, yang berarti durasi penggunaan media sosial berhubungan positif dengan motivasi belajar.

3.9 Etik Penelitian

Penelitian ini dilakukan setelah mendapatkan persetujuan dari Komisi Etik Penelitian Fakultas Kedokteran Universitas Lampung dengan No: 3673/UN26.8/DL/2017. Dalam penelitian ini, peneliti menekankan prinsip-prinsip etika penelitian, yakni meminta persetujuan menjadi responden (*informed consent*) sebelum melakukan penelitian, menggunakan alat-alat yang tidak membahayakan responden dan menjamin kerahasiaan dengan hanya menggunakan data-data yang sesuai dengan kebutuhan penelitian serta menyimpan lembar kuesioner untuk menghindari kebocoran informasi terkait responden.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Dari penelitian di Fakultas Kedokteran Universitas Lampung pada angkatan 2015 periode Agustus-September tahun 2017, dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa durasi penggunaan media sosial tidak memiliki hubungan positif pada motivasi belajar mahasiswa angkatan 2015 di Fakultas Kedokteran Universitas Lampung.
2. Durasi penggunaan media sosial oleh mahasiswa angkatan 2015 di Fakultas Kedokteran Universitas Lampung terbanyak ada pada waktu kurang dari 1 jam per hari 27,77%. Sedangkan, pada penggunaan durasi media sosial lebih dari 8 jam per hari, hanya sebesar 8,57%.
3. Tingkat motivasi belajar mahasiswa angkatan 2015 di Fakultas Kedokteran Universitas Lampung pada motivasi yang berbasis intrinsik dalam kategori rendah sebesar 55,14%. Sedangkan, motivasi belajar mahasiswa dalam kategori tinggi berada pada aspek motivasi ekstrinsik regulasi eksternal sebesar 56,76%.

5.2 Saran

Hasil penelitian ini memberikan beberapa saran, yang ditujukan kepada, yaitu:

1. Bagi dosen perkuliahan, sebaiknya memberikan penugasan yang lebih menguatkan penambahan wawasan pengetahuan melalui pemanfaatan akses jurnal *online*, dibandingkan menggunakan media sosial untuk penguatan penguasaan ketrampilan teknologi, yang berpotensi menggunakan media sosial berdurasi lama. Akses penugasan kepada mahasiswa melalui pemanfaatan media jurnal *online* internasional, untuk mendukung proses perkuliahan semakin lebih baik. Penugasan penggunaan akses jurnal *online* juga sangat didukung oleh fasilitas penyediaan akses jurnal *online* secara gratis oleh fakultas atau perguruan tinggi terkait. Karena alasan penggunaan media sosial menurut hasil riset ini, adalah lebih banyak untuk kepentingan pribadi dalam rangka menciptakan hubungan komunikasi pertemanan.
2. Bagi Pemerintah terkait, seperti KemenKomInfo, sebaiknya penguatan dan pemberdayaan kebijakan hukum yang ketat atas materi informasi yang ditayangkan dalam media social, karena media social cenderung tidak memiliki relevansi yang tinggi terhadap peningkatan prestasi belajar. Materi informasi yang lebih banyak ditayanagkan harus bersifat materi edukasi. Selain itu, pengontrolan yang ketat juga oleh orang tua terhadap penggunaan media sosial yang kurang bermanfaat, karena tidak mendukung proses pembelajaran.

3. Bagi penelitian ke depan perlu dikembangkan, karena penelitian ini memiliki keterbatasan hanya menggunakan sampel mahasiswa pada tahun akademik khusus, yaitu tahun 2015/2016 pada Fakultas Kedokteran Universitas Lampung. Oleh karena itu, sampel pada penelitian ke depan perlu diperluas dengan diversifikasi berbagai mahasiswa dari fakultas ilmu sosial lainnya, seperti Fakultas Hukum, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, dan Fakultas Ilmu Sosial dan Politik. Penelitian ke depan juga sebaiknya memasukkan unsur Indeks prestasi mahasiswa kumulatif, sebagai efek akhir dari durasi penggunaan media sosial yang berlebihan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbiyik C. 2013. Effect of Social Networks on Social Life of Undergraduate Student. Middle Eastern & African Journal of Educational Research , Pp. 4-10.
- Brophy J. 2004. Motivating Student to Learn (2nded). London: Lawrence Elebaum Associates, Publishers.
- Dailey PR. 2009. Social Media: Finding it's Way into Your Business Strategy and Culture. Burlington, Linkage
- Daruyani S.2003. Faktor yang memepengaruhi IP Mahasiswa. Semarang: FM UNDIP.
- Firman N. 2012. Pengguna Internet Mulai Bosan Media Sosial. VIVA Media Baru. Diakses pada tanggal 1 Oktober 2014.
- Firmansyah A. 2010. Situs jejaring Sosial Menggunakan Elgg. Sekolah Teknik Elektro dan Informatika. ITB. Bandung.
- Guay, Fr´ed´eric, Vallerand, Robert J, dan Blanchard, C´eline. 2000. On the Assessment of Situational Intrinsic and Extrinsic Motivation: The Situational Motivation Scale (SIMS), Jurnal Motivation and Emotion, Vol. 24, No. 3.
- Hakim T. 2008. Belajar Secara Efektif. Pustaka Pembangunan Swadana. Nusantara: Jakarta.
- Lange PG. 2007. Publicity Private and Privately Public: Social Networking on Youtube. Journal of Computer-Mediated Commounication, 13(1).
- Lutviah. 2009. Pengertian Persepsi. [Online]. 1 halaman. Tersedia : <http://lutviah.Net>. [10 Agustus 2010].
- McCune Z. 2011. Conumen Production in Social Media: A Case Study of the Instagram iPhone App. University of Cambridge: United Kingdom.
- Notoatmodjo S. 2003. Metodologi Penelitian Kesehatan. Rineka Cipta: Jakarta.

- Nugroho H. 2014. Pengaruh Media Sosial Facebook Dalam Peningkatan Penjualan Bisnis Online. Yogyakarta: Universitas Telkom.
- Nurudin. 2012. Media Sosial Baru. Yogyakarta: Mata Padi Pressindo.
- Paramitha CRP. 2011. Analisis Faktor Pengaruh Promosi Berbasis Sosial Media Terhadap Keputusan Pembelian Pelanggan dalam Bidang Kuliner. Thesis. Ekonomi S-1, Fakultas Ekonomi Universitas Diponegoro.
- Pintrich PR, Smith, David A. F, Garcia, Teresa, and McKeachie, Wilbert J. 1991. A Manual for the Use of the Motivated Strategies for Learning Questionnaire (MSLQ), An Article, Grant Number OEM-86-0010, National Center for Research to Improve Post secondary Teaching and Learning, The Regents of The University of Michigan. All rights reserved.
- Pintrich PR. 2003. Motivation and Classroom Learning. New Jersey: John Wiley and Sons, Inc.
- Puntoadi D. 2011. Menciptakan Penjualan Melalui Media Sosial. Jakarta: PT Alex Komputindo.
- Rahmat J. 2008. Psikologi Komunikasi. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rooney JE. 2003. Learning Opportunities to Enhance Educational Programming and Meetings. Association Managements, 55(5), hlm. 26-32.
- Rusman. 2009. Manajemen Kurikulum. Jakarta : PT Raya Grafindo Persada.
- Sardiman AM. 2012. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali Pers.
- Santrock JW. 2007. Psikologi Perkembangan. Edisi 11 Jilid I. Jakarta: Erlangga
- Sevilla. 1960. Pengantar Metode Penelitian. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Slameto. 2010. Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT Rineka Cipta. hlm 10.
- Slavin RE. 2003. Educational Psychology Theory. Theory and Practice Fourth Edition. Massachusetts: Allyn and Bacon Publishers.
- Sugiono. 2007. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: ALFABETA
- Sulidar F. 2013. Pengaruh Facebook Terhadap Nilai Akademik Mahasiswa STMIK Amikom. Yogyakarta: SMTIK Amikom.

- Tanaka M. 2017. Examining EFL Vocabulary Learning Motivation in a Demotivating learning Environment, Journal Homepage: www.elsevier.com/locate/system, System No 65, p. 130-138.
- Tony W. 2013. Metodologi Penelitian Ekonomi dan Bisnis. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wang, Qingya; Chen, Wei; and Liang, Yu. 2011. The Effects of Social Media on College Students, MBA Student Scholarship. Paper 5. http://scholarsarchive.jwu.edu/mba_student/5.
- Wijaya H. 2013. Twitter Sentiment Analysis and Insight for Indonesian Movie Reviews. 6th Conference of Indonesian Student Association in Korea (CISAK).
- Yusuf PM. 2009. Ilmu Informasi, Komunikasi dan Kepustakaan Jakarta: Bumi Aksara.