

## **Pengaruh Internet Addiction Disorder (IAD) Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa**

**Mulia Sosiady**

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Pekanbaru

\*Email : [mulia.sosiady@uin-suska.ac.id](mailto:mulia.sosiady@uin-suska.ac.id)

### **ARTICLE INFO :**

**Keywords :**

*Internet Addiction Disorder,  
Motivasi Belajar*

-----  
**Article History :**

*Received :2023-01-14*

*Revised : 2023-02-28*

*Accepted :2023-03-29*

*Online :2023-03-30*

### **ABSTRACT**

*Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi S1 Manajemen UIN Suska Riau dan Program Studi S1 Manajemen UIN Sunan Gunung Djati Bandung , Penelitian ini menggunakan metode Komparatif membandingkan dua gejala pada objek yang berbeda,dalam penelitian ini jumlah sampel sebesar 96 responden yaitu masing masing 48 sampel adalah mahasiswa program studi S1 Manajemen UIN Suska Riau dan 48 sampel adalah mahasiswa program studi S1 Manajemen UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Nilai R2 ( R Square ) Mahasiswa Program Studi S1 Manajemen 0.490 atau 49 % dan Nilai R2 ( R Square ) Mahasiswa Program Studi S1 Manajemen UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Saran dalam penelitian ini bahwa seharusnya mahasiswa UIN Suska Riau lebih bijak menggunakan fasilitas internet dan sebaiknya kecanduan internet pada mahasiswa UIN Bandung digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar dan untuk kegiatan bisnis seperti bisnis online yang sangat menarik dalam prospek bisnis di era digitalisasi sekarang.*

### **PENDAHULUAN**

Dewasa ini gadget addiction atau internet addiction merupakan sebuah ancaman bagi dunia dengan kemudahan akses internet Ahli sepakat bahwa hal tersebut layak untuk mendapatkan perhatian serius mengingat penggunaan internet berlebih dalam jangka panjang dapat mengakibatkan adanya gangguan mental seperti gangguan anti sosial, gangguan kecemasan, dan gangguan stress pada penderitanya. Survei yang dilakukan oleh internetworldstats jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 212, 35 juta jiwa per maret 2021 . Angka tersebut menempatkan Indonesia sebagai pengguna internet terbanyak no 3 di Asia setelah Tiongkok dan India.

Berdasarkan usia, Survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2018 terdapat sebanyak 16,68 persen pengguna berusia 13-18 tahun dan 49,52 persen berusia 19-34 tahun. Sementara itu, persentase pengguna internet berusia 35-54 tahun mencapai 29,55 persen. Pengguna internet berusia 54 tahun ke atas mencapai 4,24 persen dan 79,2 persen (KOMINFO, Jumlah Pengguna Internet 2017 Meningkat, Kominfo Terus Lakukan Percepatan Pembangunan Broadband, 2018).

Internet adalah jaringan yang sangat luas dan saling berhubungan serta menghubungkan orang-orang dengan komputer diseluruh dunia, melalui telepon, satelit dan sistem komunikasi lain. Internet dibentuk dan digunakan oleh jutaan individu yang menggunakan komputer, sehingga memudahkan dalam beriteraksi dan mencari informasi, maupun bertukar informasi. Perkembangan internet saat ini bukan hanya sebagai alat pengiriman, pertukaran, dan pengumpulan data tetapi dapat memenuhi banyak fungsi lain, meliputi kemudahan berbisnis,berkarir, berkomunikasi, menjalankan proses belajar-mengajar, menjalin relasi, menyiarkan berita, berkampanye, hingga melakukan propaganda (Ridfah, 2021).

Terlepas dari manfaat yang luas dari internet, psikolog dan pendidik menyadari dampak negatif dari penggunaan jika berlebihan pada masalah-masalah fisik dan psikologis, serta salah satu yang paling umum dari masalah ini adalah kecanduan internet. Kecanduan internet dapat menyerang siapa saja terutama para pelajar dan mahasiswa, mahasiswa berada pada tahap krisis identitas, cenderung mempunyai rasa keingintahuan yang



tinggi, selalu ingin mencoba hal yang baru, mudah terpengaruh dengan teman-teman sebayanya (peer groups) (Ridfah, 2021).

Menurut riset Kementerian Komunikasi dan Informatika dan UNICEF pada tahun 2014 setidaknya hampir 30 juta jiwa pengguna internet di Indonesia adalah anak dan remaja yang masuk pada kategori pelajar dan mahasiswa, (KOMINFO, Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Internet, 2014).

Kecanduan internet telah diidentifikasi sebagai hal baru dan merupakan gangguan, sehingga banyak penelitian membuktikan dan menunjukkannya tanda-tanda gejalanya. Internet saat ini adalah teknologi yang tidak bisa dicegah penggunaannya sehingga mengakibatkan kecanduan internet. Ini adalah fenomena yang menggambarkan sebagai gangguan mental dan jumlahnya semakin lama semakin meningkat (Jahanian, Ramezan dan Zeinab Seifury, 2013).

Sementara itu menurut (Christie, Petra Bella Debora. Yulia Wardani dan Chistina Ririn Widiанти, 2021) pembelajaran dengan sistem internet secara keseluruhan mampu meningkatkan prestasi belajar dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan sistem internet secara setengah-setengah. Terlihat bahwa internet cukup berperan dalam prestasi belajar, semakin sering remaja menggunakan internet, semakin meningkat pula prestasi belajar mereka. Jika mahasiswa mampu menggunakan internet dengan baik dan benar maka seharusnya internet akan semakin meningkatkan prestasi belajar pada mahasiswa. Terdapat pengaruh hubungan yang lemah antara tingkat kecanduan internet dengan hasil prestasi belajar non akademik pada mahasiswa. Internet merupakan aspek yang dianggap berhubungan dengan prestasi belajar, individu mampu memanfaatkan internet akan mendapatkan tambahan informasi materi belajar.

## KAJIAN LITERATUR

Hasil survey yang dilakukan oleh Internet World Stats pada tahun 2017 menyatakan bahwa pengguna internet terbanyak di Indonesia yaitu 42,4% berada pada usia 15-22 tahun. Hal ini membuktikan bahwa remaja akhir yang termasuk di dalamnya adalah mahasiswa yang berada pada rentan umur tersebut berpotensi untuk mengalami kecanduan internet yang dalam hal ini juga kecanduan media sosial (Ibrahim, 2019).

Seorang psikoterapis dari California School of Professional Psychology, Philip Cushman, menyampaikan hasil penelitiannya bahwa supaya kita membatasi penggunaan media sosial setengah jam hingga satu jam per hari. Begitu juga Penelitian dari University of Pittsburgh. Penelitian ini membuktikan bahwa orang yang terlampau aktif menggunakan media sosial setiap hari memiliki risiko hingga tiga kali lebih besar dibandingkan mereka yang jarang pakai media sosial pada saat ini. Menurutnya lagi, terlalu sering menggunakan media sosial bisa berdampak buruk pada kesehatan mental dan orang yang terlalu aktif di media sosial setiap hari memiliki risiko depresi tiga kali lebih besar bila dibandingkan dengan orang yang jarang menggunakannya (Cushman, 2018).

Riset yang dilakukan Siti Nurina Hakim (2017) yang dipublikasikan dalam Jurnal Prosiding SEMNAS UMS, pengguna internet di Indonesia mayoritas Remaja yang perlu mendapatkan pengawasan dan pengarahan sehingga penggunaan internet terarah positif. T. Utami , F Nurhayati (2019) dalam Risetnya Remaja sebagai pengguna Internet paling rentan terkena dampak penggunaan Internet berlebihan dan ada yang belum mampu mengatur penggunaan Internet untuk sesuatu yang bermanfaat. Biasanya waktu yang digunakan oleh seseorang atau Mahasiswa menggunakan aplikasi dan fasilitas Internet antara 20 hingga 80 jam per Minggu Sedangkan dalam kondisi normal inidividu atau Mahasiswa dalam menggunakan aplikasi dan faslitas internet hanya antara 4 sampai 5 jam per Minggu.

Pada masa pandemi Covid-19 ada perubahan atau pergeseran konfigurasi pemanfaatan atau penggunaan internet. Sebelumnya konfigurasi pemanfaatan internet itu berada di kantor, kampus, sekolah dan tempat publik. Namun, saat ini konfigurasi penggunaan internet bergeser ke perumahan, tempat tinggal, dan pemukiman. Hal ini sebagai konsekuensi pelaksanaan imbauan pemerintah untuk bekerja dari rumah, belajar dari rumah dan beribadah di rumah. "Akibat dari work from home, internet yang banyak dan meningkat di wilayah real estate, perumahan dan pemukiman (Christie, Petra Bella Debora. Yulia Wardani dan Chistina Ririn Widiанти, 2021).

Seluruh dunia menghadapi perubahan yang luar biasa di hampir seluruh lini kehidupan. Mulai dari sosial, ekonomi, budaya, sampai dengan perkembangan teknologi dan informasi yang berkembang pesat untuk menjembatani kondisi tak terduga ini. Perubahan gaya hidup pun tak dapat dihindari. Mau tidak mau kita harus memenuhi protokol kesehatan untuk mencegah penyebaran Covid-19. Begitu juga di lingkup pendidikan, di mana siswa yang sehari-hari berangkat ke sekolah, dipaksa untuk belajar dari rumah, guru mengajar secara



online. Pembelajaran tatap muka terpaksa dilaksanakan secara daring dengan kurikulum yang disederhanakan. Seluruh aktivitas pembelajaran dilakukan secara daring untuk menghindari tatap muka yang berpotensi menyebarkan Covid-19. Tidak hanya guru yang perlu menyesuainya, tetapi siswa pun mengalami perubahan yang luar biasa. Siswa yang dalam kondisi normal biasanya tidak diperkenankan membawa atau mengoperasikan gawai, di masa pandemi ini wajib menggunakan gawai/laptop/komputer untuk belajar karena mereka harus memakai internet untuk sekolah (Kurniasanti, 2019).

Saat ini, ketika melakukan pembelajaran secara daring di rumah, wajib menggunakan piranti yang dapat mengakses internet. Pemakaian internet yang biasanya melalui gawai/laptop/komputer, membawa pengaruh pada siswa yang sangat besar. Kadang jika tidak dipantau secara teliti, hal negatif mudah dilakukan, mereka bisa bermain game online yang banyak menyita waktu, bermain media sosial yang kalau tidak dilakukan secara bijak akan membawa dampak negatif dan penelusuran situs-situs di dunia maya yang bisa mendapat data apapun baik positif ataupun negatif.

Situasi ini justru patut diwaspadai karena penggunaan internet yang berlebihan justru dapat memberikan dampak yang tidak baik seperti depresi, memperberat rasa cemas serta mendorong perilaku kompulsi yang pada akhirnya akan semakin memperparah adiksi internet. Terlalu lama bermain internet bisa berpengaruh pada kondisi psikologis seseorang. Salah satunya adalah jam tidur menjadi terganggu. Secara psikologis ada namanya gangguan depresi dan gangguan tidur. Selain itu, para siswa akan cenderung lebih sedikit bergerak dan mengonsumsi makanan instan, sehingga dapat menurunkan sistem kekebalan tubuh (Aprilia, 2020)

Peneliti melakukan penelitian pada kategori remaja di Perguruan Tinggi Nasional, Penelusuran Peneliti mayoritas menggunakan Media Sosial untuk bertinteraksi meskipun terkadang rekan berkomunikasi berada pada jarak yang berdekatan, Peneliti juga menemukan banyak mahasiswa terlambat mengikuti perkuliahan karena telat bangun disebabkan menggunakan fasilitas internet media sosial dan games sampai larut malam, Fenomenanya setelah di telusuri waktu mereka sudah terbalik, malam yang seharusnya digunakan untuk tidur sehingga mengganggu aktifitas perkuliahan.

Pentingnya penelitian yang dilakukan, sebagai tenaga pendidik kita dapat menyampaikan hasil penelitian kita kepada mahasiswa bahwa internet itu sangat positif jika digunakan untuk hal seperti mencari referensi materi perkuliahan, tapi bisa berdampak negatif jika penggunaannya cenderung lebih ke media sosial ataupun games dan berdampak kepada kecanduan yang luar biasa yang dapat mengganggu pola hidup mahasiswa (Hapsari, 2015).

## **METODE**

### **Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Program Studi S1 Manajemen Universitas Agama di Pekanbaru Riau Jl.HR Soebrantas KM 15 Simpang Baru Panam Pekanbaru 28293 dan Program Studi S1 Manajemen Universitas Agama di Bandung Jawa Barat Jalan A.H. Nasution No. 105, Cipadung, Cibiru, Cipadung, Cibiru, Kota Bandung, Jawa Barat 40614

### **Populasi**

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa program studi S1 manajemen Universitas Agama di Pekanbaru Riau dan mahasiswa program studi S1 manajemen Universitas Agama di Bandung Jawa Barat yang ada di kota Bandung sebagai pengguna Internet Addiction Disorder terhadap motivasi. Sehingga populasi ini merupakan populasi yang tak terbatas karena ukuran dari populasi yang sebenarnya tidak dapat diketahui secara pasti.

### **Sampel**

Dalam penelitian yang populasinya tidak diketahui secara pasti, digunakan teknik sampling kemudahan. Berdasarkan sampling kemudahan ini, peneliti menyeleksi dengan menyaring kuesioner yang ada. Misalnya digunakan ukuran sampel untuk estimasi nilai rerata, maka penghitungan jumlah sampel berdasarkan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}n &= \frac{Z^2}{4\mu^2} \\n &= 1,96^2 \\&= 4 (0,1)^2 \\n &= 96,04 \text{ digenapkan menjadi } 96 \text{ sampel}\end{aligned}$$



Dimana :

n = Ukuran sampel

Z = Tingkat keyakinan sampel yang dibutuhkan dalam penelitian, pada  $\alpha = 5\%$  (derajat keyakinan ditentukan 95%) maka  $Z = 1,96$

$\mu$  = Margin of error, tingkat kesalahan yang dapat ditolerir (ditentukan 10%)

Dari hasil perhitungan tersebut maka diketahui besar sampel yang diperlukan adalah 96 responden. Artinya dari masing-masing mahasiswa program studi S1 Manajemen UIN Suska Riau diambil sampel 48 sampel dari Prodi S1 Manajemen dan mahasiswa program studi S1 manajemen UIN Sunan Gunung Djati Bandung diambil sampel 48 Orang.

### Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan kuesioner. kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Dalam penelitian ini yang akan diberikan kuesioner adalah mahasiswa program studi S1 manajemen UIN Suska Riau yang berjumlah 96 orang dan mahasiswa program studi S1 manajemen UIN Sunan Gunung Djati Bandung yang berjumlah 96 orang dari masing-masing kota.

### Metode Analisis Data

#### Perumusan Model

Metode analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis regresi linier sederhana. Menurut Sugiyono (2013:269) analisis regresi linier sederhana digunakan untuk menganalisis pengaruh dari satu variabel independen terhadap satu variabel dependen. Adapun persamaannya adalah sebagai berikut:

Model 1

Motivasi (1) =  $\alpha + \beta$  Internet Addiction Disorder (1) + e

Model 2

Motivasi (2) =  $\alpha + \beta$  Internet Addiction Disorder (2) + e

Dimana:

Variabel Dependen = Motivasi

Variabel Independen = Internet Addiction Disorder

$\alpha$  = Konstanta

$\beta$  = Koefisien regresi e = Error

### Uji Chow Test

Untuk membedakan hasil regresi pada mahasiswa program studi S1 manajemen UIN Suska Riau dan mahasiswa program studi S1 manajemen UIN Sunan Gunung Djati Bandung, selanjutnya digunakan model regresi Chow Test yaitu alat untuk menguji kesamaan koefisien dengan rumus:

$$F = \frac{(RSS_r - RSS_{sur})/k}{(RSS_{sur}) / (n_1 + n_2 - 2k)}$$

RSS<sub>r</sub> : *Sum of Squared Residual* untuk regresi dengan total observasi

RSS<sub>sur</sub> : Penjumlahan *Sum of Squared Residual* dari masing-masing regresi menurut kelompok

n : Jumlah observasi

k : Jumlah parameter yang diestimasi pada *restricted regression*.

r : Jumlah parameter yang diestimasi pada *unrestricted regression*.

Selanjutnya hasil dari F hitung ini akan dibandingkan dengan F tabel, jika F hitung > F tabel, maka hipotesis nol dapat ditolak. Jadi ada beda variabel independen (Internet Addiction Disorder) antara mahasiswa program studi S1 manajemen UIN Suska Riau dan mahasiswa program studi S1 manajemen UIN Sunan Gunung Djati Bandung dalam mempengaruhi besarnya motivasi. Jika F hitung < F tabel maka yang terjadi sebaliknya (Sugiyono, 2012).



## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Statistik Deskriptif

Data penelitian yang digunakan merupakan data primer yang diperoleh dengan menggunakan daftar pertanyaan (kuesioner) yang telah disebarikan kepada mahasiswa Program Studi Manajemen Universitas Agama di Pekanbaru Riau dan mahasiswa Program Studi Manajemen Universitas Agama di Bandung Jawa Barat. Dari 96 kuesioner yang disebarikan kepada mahasiswa hanya 90 Kueisioner yang kembali, 48 kuesioner kembali dari Mahasiswa Program Studi Manajemen Universitas Agama di Pekanbaru Riau dan 42 Kuesioner dari Mahasiswa Program Studi Manajemen Universitas Agama di Bandung Jawa Barat.

**Tabel 1**  
**Statistik Deskriptif Variabel Penelitian Mahasiswa Program Studi Manajemen Universitas Agama di Pekanbaru Riau**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Internet Addiction Disorder (X)</i>	48	55	73	65,00	3,892
Motivasi (Y)	48	56	75	65,58	5,238
Valid N (listwise)	48				

Sumber : Data olahan, 2020

Dari 48 sampel yang disertakan pada penelitian ini, diperoleh motivasi yang merupakan variabel dependen (Y) mempunyai nilai rata-rata sebesar 65,58 dengan standar deviasi (SD) sebesar 5,238. Artinya besarnya penyimpangan data dari motivasi belajar mahasiswa Program Studi Manajemen UIN Suska Riau sebesar 5,238.

**Tabel 2**  
**Statistik Deskriptif Variabel Penelitian Mahasiswa Program Studi Manajemen Universitas Agama di Bandung Jawa Barat**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Internet Addiction Disorder (X)</i>	42	59	72	66,81	3,570
Motivasi (Y)	42	55	75	65,67	4,797
Valid N (listwise)	42				

Sumber : Data olahan, 2020

Berdasarkan hasil penelitian didapat nilai residual untuk mahasiswa Program Studi Manajemen UIN Suska Riau (RSSur1) sebesar 657,306, nilai residual untuk mahasiswa Program Studi Manajemen UIN Sunan Gunung Djati Bandung (RSSur2) sebesar 662,087 dan nilai residual gabungan untuk mahasiswa Program Studi Manajemen UIN Suska Riau dan mahasiswa Program Studi Manajemen UIN Sunan Gunung Djati Bandung (RSSr) sebesar 1681,765.

Hasil pengujian hipotesis pertama (H1) dan kedua (H2) yang menyebutkan bahwa internet addiction disorder berpengaruh terhadap motivasi belajar menunjukkan bahwa nilai koefisien regresi variabel internet addiction disorder (X) adalah 0,942 dan nilai thitung 6,652. 0,734 dan nilai thitung 4,122. Nilai koefisien internet addiction disorder positif, ini menunjukkan bahwa internet addiction (internet) disorder mempunyai hubungan yang searah dengan motivasi belajar mahasiswa Program Studi Manajemen UIN Suska Riau dan Mahasiswa Program Studi Manajemen UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

Nilai R<sup>2</sup> (R Square) mahasiswa Program Studi Manajemen UIN Suska Riau sebesar 0,490 atau 49,0%. Hal ini menunjukkan bahwa persentase sumbangan pengaruh variabel independen (internet addiction disorder) terhadap variabel dependen (motivasi belajar) sebesar 49,0% atau variasi variabel independen yang digunakan dalam model (internet addiction disorder) hanya mampu menjelaskan yaitu sebesar 49,0% variabel dependen



(motivasi belajar). Sedangkan sisanya sebesar 51,0% dipengaruhi atau dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam model penelitian ini.

Nilai R<sup>2</sup> (R Square) mahasiswa Program Studi Manajemen UIN Sunan Gunung Djati Bandung sebesar 0,298 atau 29,8%. Hal ini menunjukkan bahwa persentase sumbangan pengaruh variabel independen (internet addiction disorder) terhadap variabel dependen (motivasi belajar) sebesar 29,8% atau variasi variabel independen yang digunakan dalam model (internet addiction disorder) hanya mampu menjelaskan yaitu sebesar 29,8% variabel dependen (motivasi belajar). Sedangkan sisanya sebesar 70,2% dipengaruhi atau dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam model penelitian ini.

Hal ini menunjukkan bahwa H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima yang artinya terdapat pengaruh yang antara internet addiction disorder terhadap motivasi belajar siswa sebesar 49,0% pada mahasiswa Program Studi Manajemen UIN Suska Riau dan sebesar 29,8% pada mahasiswa Program Studi Manajemen UIN Sunan Gunung Jati. Hal ini dikarenakan internet merupakan aspek yang dianggap berpengaruh dengan motivasi belajar, siswa harus mampu memanfaatkan internet untuk mendapatkan tambahan informasi terkait materi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu faktor penting untuk menekan internet addiction disorder adalah kontrol dari orang tua. Semakin sering mahasiswa menggunakan internet terdapat konsekuensi meningkatnya kecanduan menggunakan internet sehingga mengakibatkan efek samping kepada kehidupan mahasiswa seperti sering cemas, tidak fokus, depresi, penurunan fisik dan mental, hubungan interpersonal dan menurunnya motivasi kinerja mahasiswa dalam belajar.

Hasil penelitian diatas sesuai dengan Penelitian Fhardian Syahputra (2020) yang berjudul pengaruh kecanduan internet terhadap perilaku akademik pada siswa MAN Indragiri Hilir menunjukkan bahwa nilai thitung > ttabel pada taraf signifikansi 1% maupun 5% yaitu  $2,626 < 6,254 > 1,984$ . Menunjukkan bahwa H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima dan terdapat pengaruh yang signifikan sebesar 29% kecanduan internet terhadap perilaku akademik siswa di Indragiri Hilir.

Begitu juga terhadap Penelitian Anggraeni, M. L., Praherdhiono, H., & Sulthoni, S. (2019) dengan hasil Semakin tinggi kontrol diri maka semakin rendah kecanduan internet, sebaliknya semakin rendah kontrol diri maka semakin tinggi kecanduan internet. Hal ini ditunjukkan dengan nilai  $r = -0,486$  dengan sig. 0,000; Tingkat kontrol diri subjek tergolong tinggi.

Semakin banyaknya pengguna internet dan media sosial di Indonesia membawa konsekuensi meningkatkan kecanduan terhadap internet dan media sosial yang disebut dengan internet addiction (Suprpto & Nurcahyo, 2013). Dodes (Wulandari, 2015) menyatakan kecanduan terdiri dari physical addiction, yaitu sebuah kecanduan yang tidak melibatkan alkohol atau kokain dengan demikian dapat dikatakan kecanduan game online termasuk dalam non-physical addiction.

Diarti, E.S. & Rahayu, W. (2016) kecanduan pada media sosial dapat mengakibatkan efek samping yang cukup besar pada kehidupan anak remaja, seperti kecemasan, depresi, penurunan fisik dan kesehatan mental, hubungan interpersonal dan penurunan kinerja. Dari paparan diatas dapat menunjukkan begitu pentingnya untuk mengetahui dampak-dampak kecanduan media sosial bagi remaja.

Menurut (Keung, 2012) keluarga merupakan pilar utama dalam pembentukan kemandirian anak. Dukungan paling besar didalam lingkungan rumah bersumber dari orang tua, orang tua diharapkan dapat memberikan kesempatan untuk anaknya agar dapat mengembangkan kemampuan yang dimilikinya belajar mengambil inisiatif, mengambil keputusan mengenai apa yang ingin dilakukan dan belajar bertanggung jawab dengan apa yang mereka lakukan. Terbukti dalam penelitian (Sari, 2020). keluarga merupakan lembaga pendidikan informal yang pertama dan utama, keluarga dapat berpengaruh ke prestasi anaknya dalam belajar.

Selain dari motivasi sangat berhubungan dengan prestasi pada siswa remaja yang masih duduk dibangku kuliah karena motivasi yang berhubungan dengan kebutuhan, motif dan tujuan dapat mempengaruhi kegiatan dan hasil dari belajar. Motivasi merupakan hal yang sangat penting bagi proses belajar karena dapat menggerakkan organisme, mengarahkan tindakan, serta memiliki tujuan dalam belajar yang berguna bagi kehidupan individu. Dalam proses belajar mengajar, motivasi dapat diartikan sebagai dorongan untuk bertindak untuk mencapai suatu tujuan tertentu, hasil dari dorongan dan gerakan ini diwujudkan dalam bentuk perilaku (Anggraeni, 2019)

Hal ini juga didukung teori dari ahli psikologi yang mengatakan bahwa motivasi merupakan proses internal yang mengaktifkan, menuntun, dan mempertahankan perilaku dari waktu ke waktu yang dapat menyebabkan anda menentukan kemana anda akan berusaha berjalan (Sari, 2020). Oleh karena itu, penggunaan media sosial digunakan dengan bijak dan dapat membagi waktunya dalam penggunaannya. Dampak negatif dari



penggunaan media sosial yang lebih dari 6 jam dapat mengakibatkan penggunaannya seperti autis yaitu lebih menutup diri dari lingkungan dan dapat mengganggu belajarnya.

Elia (2009) dan Djamil (2022) penyebab dari rendahnya dari mutu pendidikan di Indonesia berasal dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal sendiri meliputi motivasi, konsep diri, minat, dan kemandirian belajar. Sedangkan faktor eksternal seperti sarana prasarana, guru, dan orang tua. Keung (2012) dan Kurnianingtias (2018) menyatakan pembentukan kemandirian belajar pada siswa dapat ditentukan dari dua hal yaitu sumber sosial orang dewasa yang berada pada lingkungan siswa seperti orang tua, pelatih, anggota keluarga, guru. Orang dewasa ini dapat mengkomunikasikan nilai-nilai kemandirian belajar dengan modelling, memberikan arah dan dapat mengatur perilaku yang akan dimunculkan siswa (Mulia Dwi, 2010). Motivasi belajar merupakan kegiatan belajar yang dapat dikatakan sebagai keseluruhan sebagai daya penggerak di dalam diri seseorang yang menimbulkan kegiatan belajar, yang dapat menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang dapat menimbulkan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh individu dapat tercapai (Winkel, 2012).

Menurut Marketerss (2010) hasil belajar yaitu kemampuan yang diperoleh individu setelah proses dari belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik dari pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga dapat menjadi lebih baik dari sebelumnya.

## KESIMPULAN

Secara garis besar dari hasil uji statistik dan analisis *cow test* /uji beda dan hasil observasi peneliti serta analisis dekriptif hasil kuesioner yang sebarakan ke mahasiswa dan hasil wawancara singkat terhadap responden disimpulkan bahwa mahasiswa program studi manajemen UIN Suska Riau dan UIN Sunan Gunung Djati Bandung belum bisa dikatakan berada pada tingkat kecanduan Internet, tapi hanya sebatas kecendrungan mengalami kecanduan Internet

Diharapkan setiap dosen yang melaksanakan tugas mengampu matakuliah pada prodi manajemen baik di UIN Suska Riau maupun di UIN Sunan Gunung Djati Bandung memberikan himbauan tentang efek dari penggunaan Internet yang berlebihan dan sebaiknya fasilitas internet digunakan lebih banyak untuk meningkatkan kompetensi dan juga prospek bisnis online yang lagi trend dikalangan milenial.

Dalam penelitian ini bahwa terdapat keterbatasan waktu dan jarak serta munculnya Pandemi Covid-19 sehingga dibatasi sampel dan wilayah generalisasi penelitian yaitu mahasiswa tingkat program studi, sebaiknya penelitian kedepannya ruang lingkup cakupannya antar Program Studi di Lingkungan Perguruan Tinggi Keagamaan ( UIN ) se Sumatera karena perkembangan program studi manajemen di pulau Sumatera juga semakin pesat, sehingga tidak terlalu jauh membandingkan dengan Perguruan Tinggi Keagamaan ( UIN ) di Pulau Jawa .

## DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, R. S. (2020). Tingkat Kecanduan Media Sosial Pada Remaja. *Journal of Nursing Care*, 3(1), 31-43.
- Anggraeni, M. L., Praherdhiono, H., & Sulthoni, S. (2019). Hubungan Antara Self Kontrol Dan Internet Addiction Disorder Pada Mahasiswa Jurusan Teknologi Pendidikan Angkatan 2016 Universitas Negeri Malang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(2), 131-139
- Christie, Petra Bella Debora, Yulia Wardani dan Chistina Ririn Widianti. (2021). Hubungan Antara Tingkat Kecanduan Internet Dengan Hasil Prestasi Belajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi Swasta Kesehatan Di Yogyakarta. *Jurnal Kesehatan Karya Husada*, 9(2), 138-148.
- Cushman, P. (2018). *Travels with the Self: Interpreting Psychology as Cultural History*. New York: Routledge.
- Diarti, E.S. & Rahayu, W. (2016). Hubungan Antara Penggunaan Internet dengan Gangguan Pola tidur pada Mahasiswa PSIK UNITRI Malang. *Nursing News*. Volume 1, nomor 2, 2016.
- Djamil, N. (2022). Developing an Auditing Interactive Electronic Textbook With Google Slide and Quizizz. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 1903-1918. doi:<https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i2.1711> (<https://journal.staihubbulwathan.id/index.php/alishlah/article/view/1711>)
- Elia, 2009, Kecanduan Internet dan Prinsip-Prinsip Untuk Menolong Pecandu Internet, *Jurnal Teologi dan Pelayanan* 10/2 Oktober 2009 285-299
- Fardhian Syaputra, 2020: Pengaruh Kecanduan Internet terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Siswa Kelas XI IPS pada Mata Pelajaran Ekonomi di Madrasah Aliyah Negeri 1 IndragiriHilir



- Hapsari, A., & Ariana, A. D. 2015 : Hubungan antara Kesepian dan Kecenderungan Kecanduan Internet pada Remaja. Jurnal klinis dan kesehatan mental, 164-171
- Hidayat, 2010 : Pola Perilaku Kecanduan Internet di Kalangan Mahasiswa, Universitas Komputer Indonesia Bandung
- Ibrahim, M. S. (2019, Januari 9). Relationship External Factors with Internet Addiction in Adolescent Age 15-18 Years. Jurnal Keperawatan Padjadjaran, 7(3), 257.internet, k. (t.thn.).
- Jahanian, Ramezan dan Zeinab Seifury. (2013). The Impact of Internet Addiction on Students' Mental Health in Technical and Vocational Colleges in Alborz Province. Middle-East Journal of Scientific Research, 14(11), 1533-1538.
- Keung, H. 2012 : Internet addiction and antisocial internet behavior of adolescents. Int J Child Health Hum Dev, 5 (1), 123-130.
- Kurnianingtiast, 2018 : Pengaruh Kecanduan Internet dan Materialisme terhadap Perilaku Pembelian Konfulsif Online, E-Jurnal Manajemen Universitas Udayana
- KOMINFO, S. P. (2014). Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Internet. SIARAN PERS NO. 17/PIH/KOMINFO/2/2014.
- KOMINFO, S. P. (2018). Jumlah Pengguna Internet 2017 Meningkat, Kominfo Terus Lakukan Percepatan Pembangunan Broadband.
- Kurniasanti, K. S. (2019). Internet addiction: A new addiction? Medical Journal of Indonesia, 82-91.
- Marketerss, 2010 Attitude and Behavior Pengguna Internet di Indonesia, Jakarta
- Mulia Dwi, Ratna Supradewi, Dian Ufieta, 2020 : Peran Kesepian dan Pengungkapan Diri Online Terhadap Kecanduan Intenet pada Remaja , Jurnal Proyeksi
- Rangkuti R, Nasution Yurliani R, 2021 Kecendrungan Kecanduan Games Online pada Remaja Selama masa Pandemi Covid-19 , Prosiding Temu Ilmiah Nasional Vol 2 1-48
- Ramadani Anisa Firdaus, Dinar Sari Eka Dewi, 2021 : Efikasi Diri dengan Kecendrungan Kecanduan Internet pada Remaja di masa Pandemi Covid-19 Jurnal Psimphoni
- Rina Maulida, Hasmila Sari, 2017 Kaitan Internet Addiction Dan Pola Tidur Pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keperawatan ISSN : 2716-3555
- Ridfah, S. N. (2021). Shyness dan Kecanduan Internet Pada Mahasiswa. Jurnal PSikologi Talenta Mahasiswa, 1(1), 68.
- Sari Wardani , Yulia Citra , 2020 : Kecanduan Internet Terhadap Keterampilan Sosial di Era Generasi Milinial , Jurnal Serunai Bimbingan dan Konseling
- Sugiyono, 2012 Metode Penelitian Bisnis, Alfabeta, Jakarta
- Soliha, S. F. (2015). Tingkat ketergantungan pengguna media sosial dan kecemasan sosial. Jurnal Interaksi, 1-10.
- Siti Nurina Hakim, Alifatullah , 2017 : Dampak Kecanduan Internet ( Internet Addiction ) pada Remaja , Jurnal UNISSULA
- T. Utami , F Nurhayati , (2019) Kecanduan Internet Berhubungan Dengan Interaksi Sosial Remajam, Jurnal Keperawatan Jiwa Vol 7

