

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF
MAHASISWA SEKOLAH TINGGI KATOLIK SANTO YAKOBUS
MERAUKE**

Yohanes Hendro Pranyoto¹
Stefanus Geli²

Abstrak

Tulisan ini diinspirasi oleh situasi dan kondisi yang terjadi di Kampus Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke, bahwa cukup banyak mahasiswa yang menggunakan perangkat gawai untuk mengakses media sosial sehingga perlu dimanfaatkan secara optimal untuk mengembangkan hasil belajar kognitif mereka. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan model analisis regresi. Sampel penelitian ini adalah mahasiswa-mahasiswi Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke dari semester II-VIII sebanyak 60 orang. Instrumen yang digunakan ialah angket dengan model skala. Dari hasil uji validitas pada taraf signifikansi 5%, $N = 60$ orang dengan nilai kritis 0,25 diperoleh sebanyak 25 item valid. Sedangkan dari hasil uji reliabilitas diperoleh koefisien alpha sebesar 0,807 yang berarti reliabilitas instrumen tinggi. Dari hasil uji regresi linier sederhana dengan taraf signifikansi 5%, diperoleh nilai signifikansi pada tabel Anova sebesar 0,000 yang berarti terdapat pengaruh Penggunaan Media Sosial terhadap Hasil Belajar Kognitif. Nilai korelasi sebesar 0,672 yang menunjukkan hubungan yang kuat dan positif antar variabel bebas dengan terikat. Nilai R Square sebesar 0,452 yang berarti pengaruh variabel Penggunaan Media Sosial terhadap Hasil Belajar Kognitif sebesar 45,2%. Berdasarkan hasil penelitian ini disarankan agar pihak kampus lebih meningkatkan efektivitas penggunaan media sosial sebagai media pembelajaran, meningkatkan keterampilan dosen dalam mengembangkan modul pembelajaran berbasis daring, meningkatkan literasi digital mahasiswa khususnya yang berasal dari pedalaman, pihak kampus harus memberikan dukungan dan fasilitas jejaring internet yang kuat dan stabil bagi mahasiswa untuk mendukung proses belajar dan meningkatkan fungsi kontrol akses internet mahasiswa selama di kampus.

Kata Kunci : *media sosial, media pembelajaran, hasil belajar kognitif*

A. Pendahuluan

Pada zaman sekarang teknologi komunikasi semakin berkembang di berbagai bidang. Salah satu perkembangan teknologi komunikasi dewasa ini adalah gawai yang berbasis internet. *Gadget* atau dalam Bahasa Indonesia

¹ Dosen Sekolah Tinggi Katolik St. Yakobus Merauke

² Mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik St. Yakobus Merauke

gawai, adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. Perbedaan gawai dengan teknologi yang lainnya adalah unsur kebaruan yang berukuran lebih kecil (Wikipedia, 2019, diakses pada tanggal 07 Januari 2020 pukul 09.23).

Penggunaan gawai saat ini sudah menjadi kebutuhan pribadi, baik untuk sekedar mencari informasi, komunikasi, transaksi digital bahkan menjadi sarana untuk mencari nafkah. Pada umumnya penggunaan gawai oleh kaum milenial lebih sering digunakan untuk mengakses media sosial seperti: *Facebook, Twitter, Whatsapp, Youtube, Telegram*. Menurut Shirky dalam Nasrullah (2015:11) media sosial adalah alat untuk meningkatkan kemampuan pengguna untuk berbagi, bekerja sama diantara pengguna dan melakukan tindakan secara kolektif yang semuanya berada di luar kerangka institusional maupun organisasi.

Pengguna media sosial di Indonesia sendiri sudah mencapai 150 juta orang atau 56% dari total populasi. Berdasarkan hasil riset We Are Social Hoot Suite (situs layanan media sosial) yang dirilis Februari 2019, pengguna media sosial di Indonesia mencapai 150 juta atau sebesar 56% dari total populasi. Jumlah tersebut naik 20% dari survei sebelumnya. Sementara pengguna media sosial *mobile (gadget)* mencapai 130 juta atau sekitar 48% dari populasi.

Saat ini hampir sebagian besar orang muda khususnya mahasiswa memiliki gawai, salah satunya *smartphone* yang terhubung ke berbagai akun media sosial mereka. Kehadiran *smartphone* yang semestinya dapat menunjang proses komunikasi dan pencarian informasi untuk mendukung studi, kurang dimanfaatkan optimal oleh mahasiswa. Terlebih lagi dalam masa pandemi virus Covid-19 dimana setiap kampus diminta untuk menerapkan metode pembelajaran jarak jauh (*e-learning*), media sosial dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses perkuliahan secara daring.

Penulis melihat fakta yang terjadi di Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke, bahwa cukup banyak mahasiswa yang menggunakan perangkat gawai untuk mengakses media sosial. Hal ini juga disebabkan karena adanya fenomena *Culture Shock*. *Culture Shock* merupakan unsur dalam kehidupan masyarakat atau ketidakbiasaan budaya setempat yang merupakan masalah yang sering kali menimpa seseorang yang berada di daerah asing (Dayakisni, 2008). Banyak mahasiswa yang datang dari

pedalaman untuk melanjutkan studi di Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke, mereka perlu penyesuaian diri terhadap lingkungan sekitar seperti dalam penggunaan teknologi yang berkembang saat ini sehingga mahasiswa yang baru mengenal teknologi dapat mengontrol diri dalam penggunaan media sosial.

Kondisi seperti ini dimanfaatkan oleh pihak kampus untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif, yaitu melalui penggunaan media sosial sebagai media pembelajaran. Media sosial dipilih karena tingkat literasi digital mahasiswa dan kemampuan mahasiswa untuk mendapatkan akses terhadap konten digital dan jaringan internet pada umumnya masih rendah sehingga untuk menerapkan pembelajaran daring dengan aplikasi atau sistem yang berbasis *e-learning* sepenuhnya seperti: Moodle, Chamilo, Claroline, dll akan lebih sulit. Media sosial khususnya Facebook dan Whatsapp cukup familier di kalangan mahasiswa sehingga penggunaannya sebagai media pembelajaran dapat lebih optimal. Penggunaan media sosial sebagai media pembelajaran berbasis daring diharapkan dapat meningkatkan kemampuan belajar mahasiswa sehingga pada akhirnya meningkatkan hasil belajar kognitif mereka.

B. Kajian Teoritis

1. Media Sosial

a. Pengertian Media Sosial

Laughey (2007) menjelaskan pengertian media sebagai sarana komunikasi termasuk di dalamnya adalah teknologinya. Terlepas dari cara pandang melihat media dari bentuk dan teknologinya, pengungkapan kata “media” bisa dipahami dengan melihat dari proses komunikasi itu sendiri. Meyrowitz (1999: 44-52) mengartikan media merupakan wadah untuk membawa pesan dari proses komunikasi.

Media sosial sendiri menurut Van Dijk (2013), yang dikutip oleh Nasrullah (2015:11) dalam buku media sosial bahwa “media sosial adalah platform media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi, karena itu media sosial dapat dilihat sebagai medium (fasilitator) *online* yang menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebagai sebuah ikatan sosial”. Nasrullah (2015: 11) mengartikan media sosial adalah medium di internet yang memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya maupun

berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain, dan membentuk ikatan sosial secara virtual. Karakteristik umum yang dimiliki setiap media sosial yaitu adanya keterbukaan dialog antar para pengguna. Sosial media dapat diubah oleh waktu dan diatur ulang oleh penciptanya, atau dalam beberapa situs tertentu, dapat diubah oleh suatu komunitas. Selain itu sosial media juga menyediakan dan membentuk cara baru dalam berkomunikasi.

Dari pengertian media sosial di atas dapat disimpulkan bahwa media sosial adalah media *online* yang di dalamnya terdapat kelompok aplikasi yang berbasis internet untuk mendukung adanya interaksi sosial antara manusia dan memiliki fungsi dan perannya masing-masing agar memiliki manfaat dalam setiap individu yang menggunakannya. Tujuan penggunaan media sosial adalah untuk berkomunikasi, berinteraksi dengan orang lain dan membentuk ikatan sosial atau jejaring.

b. Karakteristik Media Sosial

Rulli Nasrullah (2015: 15) menjelaskan bahwa media sosial memiliki karakteristik khusus yang tidak dimiliki oleh beberapa media siber lainnya yaitu:

1) Jaringan (*Network*)

Media sosial memiliki karakter jaringan sosial. Media sosial terbangun dari struktur sosial yang terbentuk di dalam jaringan atau internet. Jaringan yang terbentuk antar pengguna (*users*) merupakan jaringan yang secara teknologi dimediasi oleh perangkat teknologi, seperti komputer, telepon genggam atau tablet. Jaringan yang terbentuk antar pengguna ini pada akhirnya membentuk komunitas, contohnya seperti *Facebook*, *twitter* dll.

2) Informasi (*information*)

Ada lima karakteristik dasar informasi dan kehadiran teknologi informasi yang semakin menambah dalam segi-segi kehidupan masyarakat yang dikemukakan Sugiharti dalam Nasrullah (2015) yakni:

- a) Informasi merupakan bahan baku ekonomi.
- b) Teknologi informasi memberikan pengaruh terhadap masyarakat maupun individu.

- c) Teknologi informasi memberikan kemudahan dalam pengelolaan informasi yang memungkinkan logika jaringan diterapkan dalam institusi maupun proses ekonomi.
 - d) Ketika informasi dan logika jaringan tersebut diterapkan, memunculkan fleksibilitas yang lebih besar dengan konsekuensi bahwa proses, organisasi, dan lembaga ekonomi dengan mudah dibentuk dan terus diterapkan.
 - e) Teknologi informasi telah mengerucut menjadi suatu sistem yang terpadu.
- 3) Arsip (*archive*)
Bagi pengguna media sosial, arsip menjadi sebuah karakter yang menjelaskan bahwa informasi telah tersimpan dan bisa diakses kapan pun dan melalui perangkat apa pun. Setiap informasi apa pun yang diunggah di *Facebook* informasi itu tidak hilang begitu saja saat pergantian hari, bulan bahkan sampai tahun.
- 4) Interaktif (*interactivity*)
Karakter dasar dari media sosial adalah terbentuknya jaringan antar pengguna. Jaringan ini tidak sekedar memperluas hubungan pertemanan atau pengikut di internet semata, tetapi juga harus dibangun dengan interaksi antar pengguna tersebut. Dengan demikian, penulis menyimpulkan bahwa media sosial merupakan media *Online* dalam membantu seseorang untuk bersosialisasi dengan lingkungan dan orang-orang baru yang tidak secara langsung bertatap muka.

c. Jenis-Jenis Media Sosial

Media sosial menurut Nasrullah (2015: 14) terdiri dari bentuk-bentuk sebagai berikut:

1) *Blog*

Blog merupakan media sosial yang memungkinkan penggunaannya untuk mengunggah aktivitas keseharian, saling mengomentari dan berbagi, baik tautan web lain, informasi dan sebagainya.

2) *Microblogging*

Jenis media sosial yang memfasilitasi pengguna untuk menulis dan memublikasikan aktivitas atau pendapatnya. Kehadiran jenis media sosial ini merujuk pada munculnya *twitter* yang hanya menyediakan ruang tertentu atau maksimal 140 karakter.

3) *Facebook*

Facebook adalah sebuah situs jejaring sosial yang dipakai manusia untuk berinteraksi dengan manusia lain dengan jarak yang jauh. *Facebook* dianggap sebagai media sosial dengan fitur yang dianggap paling familier dengan berbagai kalangan.

4) *Twitter*

Twitter adalah salah satu layanan jejaring sosial dan *microblog* daring yang memungkinkan para penggunanya untuk mengirim, menerima dan membaca pesan berbasis teks yang jumlah karakternya mencapai 140 karakter, yang dikenal dengan sebutan kicauan.

5) *Instagram*

Instagram merupakan suatu jejaring sosial yang di dalamnya fokus kepada berbagi foto penggunanya. Nama *Instagram* terdiri dari dua kata yaitu “insta” dan “gram”. Insta berasal dari kata instan, yang dapat diartikan dengan kemudahan dalam mengambil dan melihat foto. Gram berasal dari kata telegram, yang dapat diartikan dengan mengirim sesuatu kepada orang lain.

6) *LINE*

LINE adalah sebuah aplikasi pengirim pesan instan gratis yang dapat digunakan pada berbagai platform seperti smartphone, tablet, dan komputer. *LINE* difungsikan dengan menggunakan jaringan internet sehingga pengguna *Line* dapat melakukan aktivitas seperti mengirim pesan teks, mengirim gambar, video, pesan suara dan lain-lain.

Selain beberapa platform yang disebutkan di atas, tentu saja masih terdapat banyak sekali media sosial mengingat teknologi yang terus berkembang saat ini. Beberapa contoh di atas adalah media sosial populer yang sering digunakan khususnya oleh kaum muda di Indonesia.

2. Hasil Belajar Kognitif

a. Pengertian Hasil Belajar Kognitif

Belajar adalah aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan. Perubahan itu diperoleh melalui usaha (bukan karena kematangan), menetap dalam waktu yang relatif lama dan merupakan hasil pengalaman (Purwanto, 2009: 38).

Menurut Purwanto hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.

Kognitif berasal dari kata *cognition* yang pada dasarnya kata *knowing*, yang berarti mengetahui. Istilah kognitif menjadi populer sebagai salah satu domain atau wilayah/ranah psikologis manusia yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan, dan keyakinan (Muhibbin Syah, 2009: 65).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kognitif mahasiswa adalah kemampuan, kecakapan, atau kapasitas ranah kognitif terkait dengan pengetahuan dan pemahaman tentang metode dan gaya belajar, kemampuan mengembangkan dan mengaplikasikan metode dan gaya belajar di perguruan tinggi, mengelola waktu, menganalisis kesulitan atau tantangan belajar, merangkum atau menyintesis materi belajar hingga menciptakan suatu produk berdasarkan aktivitas belajar yang dialami.

b. Dimensi Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif adalah perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Proses belajar yang melibatkan kognisi meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus eksternal oleh sensori, penyimpanan dan pengolahan dalam otak menjadi informasi hingga pemanggilan kembali informasi ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Dalam hubungan dengan satuan pelajaran, ranah kognitif memegang peranan paling utama. Tujuan utama pengajaran pada umumnya adalah peningkatan kemampuan siswa dalam aspek kognitif. Aspek kognitif dibedakan atas enam jenjang menurut taksonomi Bloom yang diurutkan secara hierarki piramidal. Sistem klasifikasi Bloom tersebut dapat digambarkan sebagai berikut: (Daryanto, 2010: 101-102).



Sumber: <https://bit.ly/2JTOYKh> (diakses pada tanggal: 28 Januari 2020 pukul 09.20).

Berikut ini adalah penjelasan singkat mengenai tiap aspek sebagaimana diberikan dalam taksonomi Bloom.

1) Pengetahuan (*Knowledge*)

Pengetahuan (*Knowledge*) adalah kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali (*recall*) atau mengenali kembali tentang nama, konsep, istilah-istilah atau fakta, ide, gejala, rumus-rumus, dan sebagainya tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggunakannya (Anas Sudijono :50).

2) Pemahaman (*Comprehension*)

Pemahaman (*Comprehension*) adalah tingkat kemampuan yang mengharapkan peserta didik mampu memahami arti atau konsep, situasi, serta fakta yang diketahuinya (Ngalim Purwanto, 2010: 44).

3) Penerapan (*Application*)

Penerapan (*Application*) adalah kesanggupan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode-metode, prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori dan sebagainya, dalam situasi yang baru dan konkret (Anas Sudijono, 51).

4) Analisis (*Analysis*)

Analisis (*Analysis*) adalah kemampuan seseorang untuk dapat menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu ke dalam unsur-unsur atau komponen-komponen pembentuknya (Daryanto:110).

5) Penilaian (*Evaluation*)

Penilaian (*Evaluation*) merupakan kemampuan seseorang untuk membuat suatu penilaian tentang suatu pernyataan, konsep, situasi berdasarkan suatu kriteria tertentu (Ngalim Purwanto, 2010: 47).

6) Mencipta (*Creating*)

Menciptakan mengarah pada proses kognitif meletakkan unsur-unsur secara bersama-sama untuk membentuk kesatuan yang koheren dan mengarahkan siswa untuk menghasilkan suatu produk baru dengan mengorganisasikan beberapa unsur menjadi bentuk atau pola yang berbeda dari sebelumnya.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Muhibbin Syah (2001:132-139) faktor-faktor yang dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar peserta didik terdiri dari faktor internal dan eksternal:

1) Faktor internal

Faktor internal adalah faktor yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa atau peserta didik itu sendiri. Terdapat 2 (dua) faktor yaitu :

- a) Faktor fisiologis (jasmani)
 1. Kondisi jasmani meliputi postur tubuh, kelengkapan dan berfungsinya anggota tubuh secara normal, kebutuhan gizi tubuh, stamina tubuh yang dapat mempengaruhi kemampuan siswa dalam menerima pelajaran.
 2. Kondisi pancaindra meliputi kondisi penglihatan, pendengaran, penciuman, perasa dan pengecap.
- b) Faktor psikologis (rohaniah, mental, kepribadian)
 1. Tingkat kecerdasan atau intelegensi
 2. Sikap belajar siswa
 3. Bakat atau potensi yang dimiliki
 4. Minat belajar siswa atas suatu topik atau materi
 5. Motivasi berprestasi siswa

Dari kedua faktor internal (fisiologis dan psikologis) yang sudah dipaparkan di atas, faktor yang dominan adalah faktor psikologis. Oleh karena itu peran dari orang tua, keluarga, guru dan teman-teman sangat diperlukan untuk memotivasi siswa dalam belajar. Belajar pertama-tama adalah soal minat dan kemauan, jika seseorang tidak memiliki kehendak yang kuat untuk belajar maka akan sulit menerima stimulus yang diberikan.

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar siswa yaitu kondisi lingkungan di sekitar siswa itu sendiri.

- a) Lingkungan sosial, mencakup keluarga, sekolah, masyarakat dan kelompok.
- b) Lingkungan non sosial, seperti gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, keadaan cuaca, waktu belajar yang digunakan siswa dan bentang alam.

C. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan model analisis regresi. Analisis regresi adalah metode untuk menentukan hubungan sebab-akibat antara satu variabel dengan variabel yang lain (Sugiyono 2012: 11). Lokasi penelitiannya adalah Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke, dengan alamat di Jln. Missi II, Merauke, Papua. Waktu penelitian selama 4 bulan yaitu mulai November 2019 hingga Februari 2020.

Populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa aktif Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke pada tahun akademik 2019/2020 sebanyak 193 orang. Dari 193 orang tersebut, peneliti menetapkan sampel penelitian sebanyak 60 orang yang diambil berdasarkan kriteria yang peneliti tetapkan (*purposive sampling*) dan secara proporsional berdasarkan semester studi mahasiswa (*stratified random sampling*). Kriteria yang peneliti tetapkan untuk pengambilan sampel adalah keaktifan mahasiswa dalam penggunaan akun media sosial khususnya Facebook dan Whatsapp.

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode angket dengan bentuk skala sikap diferensial semantik. Skala diferensial semantik berisikan serangkaian karakteristik bipolar untuk mengungkapkan indikator dari variabel bebas dan variabel terikat (Riduwan, 2010:92). Instrumen ini bersifat tertutup, artinya responden tinggal menyatakan sikapnya atas pernyataan yang disediakan melalui jawaban yang sesuai antara *range* selalu-tidak pernah dan setuju-tidak setuju.

Uji coba instrumen ini bersifat uji coba terpakai dalam arti peneliti hanya satu kali menyebarkan instrumen untuk dipakai dalam mengumpulkan data. Instrumen yang sudah diisi responden akan diuji tingkat validitas dan

reliabilitasnya, butir soal yang memiliki nilai validitas dan reliabilitasnya rendah akan dibuang dan tidak dipakai dalam analisa data. Sedangkan yang memenuhi syarat dalam uji validitas dan reliabilitas akan dipakai untuk menguji hipotesis.

Setelah alat ukur telah diuji validitas dan reliabilitasnya, maka tahap selanjutnya ialah uji persyaratan analisis data meliputi uji normalitas data, uji linieritas dan uji heterokedastisitas untuk menentukan apakah hipotesis akan diuji secara parametrik atau non parametrik. Teknik dalam pengujian hipotesis menggunakan teknik analisis regresi sederhana dengan bantuan program SPSS versi 25.0 dengan melihat nilai signifikansi pada tabel *Anova* dan *Coefficients* kemudian membandingkannya dengan taraf signifikansi (α) 0,05. Adapun ketentuan penerimaan atau penolakan, ialah apabila nilai signifikansi kurang dari atau sama dengan (\leq) 0,05 maka hipotesis kerja diterima dan hipotesis nihil ditolak, dan apabila lebih dari 0,05 ($>$) maka hipotesis kerja ditolak dan hipotesis nihil diterima.

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Pengujian Validitas dan Reliabilitas

Hasil pengujian validitas, dari 30 butir instrumen yang diuji, terdapat lima soal yang tidak valid, dengan demikian terdapat 25 butir soal yang layak untuk dianalisis lebih lanjut. Dalam penelitian ini instrumen variabel hasil belajar tidak perlu diuji validitas dan reliabilitasnya karena peneliti menggunakan nilai Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) yang berasal dari analisis dan pengolahan data akademik yang sudah divalidasi oleh masing-masing dosen pengampu mata kuliah. Hasil pengujian reliabilitas terhadap 30 butir soal, diketahui nilai Alpha sebesar 0,807 yang berarti reliabilitas soal sangat tinggi untuk variabel penggunaan media sosial sebagai media pembelajaran.

2. Hasil Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Asumsi Klasik)

Hasil pengujian normalitas berdasarkan *Normal Probability Plot* terlihat bahwa sebaran data disekitar garis lurus dan titik-titik data membentuk pola linear sehingga konsisten dengan distribusi normal dengan demikian data pada variabel penggunaan media sosial sebagai media pembelajaran dan hasil belajar kognitif mahasiswa adalah normal. Dari tabel Anova diketahui nilai linearitas sebesar 0,000 atau lebih kecil ($<$) dari nilai

signifikansi 0,05 sehingga dapat dikatakan data bersifat linier. Artinya dua variabel yang diteliti memiliki hubungan yang linier dan signifikan.

Pengujian heterokedastisitas melalui program SPSS 25.0 dilihat dari grafik *scatterplot*. Dari grafik diketahui bahwa sebaran data terdistribusi secara merata atau tidak membentuk suatu pola tertentu, dan titik-titik menyebar di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y. Jadi dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi masalah heterokedastisitas dalam model regresi yang dianalisis.

3. Uji Hipotesis

Tabel 1 Anova^a

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	6.263	1	6.263	47.774	.000^b
	Residual	7.604	58	.131		
	Total	13.867	59			
a. Dependent Variable: Hasil_Belajar						
b. Predictors: (Constant), Media_Sosial						

Dari tabel Anova di atas diketahui nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat, oleh karena itu H_a diterima dan H_0 ditolak.

Tabel 2 Correlations

Correlations			
		Hasil_Belajar	Media_Sosial
Pearson Correlation	Hasil_Belajar	1.000	.672
	Media_Sosial	.672	1.000
Sig. (1-tailed)	Hasil_Belajar	.	.000
	Media_Sosial	.000	.
N	Hasil_Belajar	60	60
	Media_Sosial	60	60

Dari tabel korelasi di atas diketahui nilai korelasi antara dua variabel sebesar 0,672 yang berarti ada hubungan yang kuat dan positif antara variabel bebas dan terikat. Hal ini berarti semakin tinggi penggunaan atau

pemanfaatan media sosial sebagai media pembelajaran maka akan semakin tinggi pula hasil belajar mahasiswa.

Tabel 3 Model Summary^b

Model Summary^b										
Model	R	R Squared	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics					Durbin - Watson
					R Square	F Change	df1	df2	Sig. F Change	
1	.672	.452	.442	.36208	.452	47.774	1	58	.000	1.932
a. Predictors: (Constant), Media_Sosial										
b. Dependent Variable: Hasil_Belajar										

Dari tabel Model Summary di atas diketahui nilai R Square sebesar 0,452 yang berarti pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat sebesar 45,2%. Hal ini menunjukkan bahwa variabel penggunaan media sosial sebagai media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar mahasiswa secara signifikan sebesar 45,2% sementara hasil belajar dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti sebesar 54,8%.

Tabel 4 Coefficients^a

Coefficients^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	.233	.405		.576	.567
	Media_Sosial	.033	.005	.672	6.912	.000
a. Dependent Variable: Hasil_Belajar						

Dari tabel di atas diketahui nilai konstan (a) sebesar 0,233 yang berarti jika tidak terdapat penggunaan media sosial (X) maka nilai konsisten hasil belajar mahasiswa (Y) adalah 0,233. Nilai koefisien regresi (b) sebesar 0,033 bernilai positif yang berarti penggunaan media sosial berpengaruh secara positif terhadap hasil belajar mahasiswa. Artinya setiap ada penambahan 1% penggunaan media sosial akan berdampak pada peningkatan hasil belajar mahasiswa sebesar 0,033. Dari nilai yang diketahui di atas dapat dihasilkan persamaan regresi untuk model penelitian ini adalah $Y = 0,233 + 0,033X$.

E. Simpulan dan Saran

1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Dari hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ($<0,05$) yang berarti H_a diterima dan H_o ditolak, dengan kata lain terdapat pengaruh positif dan signifikan dari penggunaan media sosial (variabel bebas) terhadap hasil belajar kognitif mahasiswa STK Santo Yakobus Merauke. Pengaruh positif artinya semakin tinggi penggunaan media sosial sebagai media pembelajaran maka akan semakin tinggi pula hasil belajar kognitif mahasiswa.
- b. Dari tabel *model summary* diperoleh nilai koefisien determinasi sebesar 0,452, ini menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan media sosial sebagai media pembelajaran terhadap variabel hasil belajar kognitif mahasiswa sebesar 45,2%. Hal ini berarti variabel hasil belajar kognitif juga dipengaruhi variabel lain yang tidak diteliti sebesar 54,8% misalnya pengaruh teman sebaya, lingkungan pergaulan mahasiswa, pendampingan dari para dosen dan lain-lain.
- c. Dari model regresi yang diteliti diperoleh persamaan regresi untuk model penelitian ini yaitu $Y = 0,233 + 0,033X$. Artinya setiap ada penambahan 1 basis poin pada variabel penggunaan media sosial sebagai media pembelajaran akan mempengaruhi (menambah) variabel hasil belajar kognitif mahasiswa sebesar 0,266 poin.

2. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, penulis memberikan beberapa saran berikut:

- a. Pihak kampus dapat lebih meningkatkan frekuensi dan efektivitas penggunaan media sosial sebagai media pembelajaran. Selama ini media sosial lebih sering digunakan sebagai sarana menyampaikan informasi. Penulis menyarankan agar media sosial dapat lebih dimanfaatkan untuk mengembangkan metode pembelajaran berbasis daring.
- b. Pihak kampus dapat lebih meningkatkan keterampilan dosen dalam mengembangkan modul pembelajaran berbasis daring. Selama ini sejauh pengamatan penulis belum pernah dilakukan diklat atau

pelatihan penyusunan bahan ajar berbasis daring untuk menunjang proses pembelajaran secara online (e-learning).

- c. Pihak kampus dapat membantu meningkatkan literasi digital mahasiswa khususnya yang berasal dari pedalaman. Pembiasaan teknologi digital dapat dilakukan secara sederhana misalnya dengan mencari referensi dari internet, mengirimkan tugas via media sosial atau email, membuat resensi dari artikel digital, membagikan bahan perkuliahan melalui *cloud* untuk diunduh mahasiswa, memberikan penugasan di laboratorium komputer, memberikan tugas presentasi dengan program PowerPoint, dll.
- d. Pihak kampus hendaknya memberikan dukungan dan fasilitas jejaring internet yang kuat dan stabil bagi mahasiswa untuk mendukung proses belajar. Selama ini jaringan wifi (hotspot) sudah disediakan di kampus namun beberapa mahasiswa masih terkendala untuk mengakses dikarenakan minimnya kepemilikan gawai dan perangkat digital. Oleh karena itu penulis menyarankan agar laboratorium komputer dapat diakses setiap jam perkuliahan oleh mahasiswa dan disediakan beberapa perangkat komputer di ruang baca perpustakaan untuk mengakses konten-konten digital.
- e. Pihak kampus meningkatkan fungsi kontrol akses internet mahasiswa selama di kampus. Hal ini sangat diperlukan agar mahasiswa dapat terkontrol dalam menggunakan akses internet yang ada secara tepat guna demi perkembangan proses belajar mereka di kampus.
- f. Mahasiswa perlu meningkatkan kesadaran dan pengendalian diri dalam penggunaan media sosial supaya media sosial khususnya dan jaringan internet yang ada pada umumnya dapat dimanfaatkan seoptimal dan seefektif mungkin untuk mendukung hasil belajar mereka.
- g. Kemauan mahasiswa untuk mempelajari hal-hal baru khususnya teknologi digital dan metode perkuliahan daring harus ditingkatkan. Penulis mengamati bahwa beberapa mahasiswa senior (berusia lebih dari 30 tahun) merasa enggan untuk mempelajari teknologi digital dan merasa nyaman dengan cara belajar klasik. Hal ini sangat kontradiktif dengan semangat civitas akademik sebagai pribadi pembelajar.

Referensi

- Daryanto. 2010. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dayakisni, Tri. 2008. *Psikologi Lintas Budaya*. Malang: UMM Press.
- Fuchs, C. 2014. *Social media a critical introduction*. Los Angeles: SAGE Publication, Ltd.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Laughey, D. 2007. *Themes in Media Theory*. New York: Open University Press.
- M, Castells. 2002. "*The Internet and the Network Society*". Malden, MA: Blackwell Publishing Ltd.
- McLuhan, M., & Fiore, Q. 2001. *The Medium is the Message*. California: Ginko Press.
- Meyrowitz, Joshua. 1999. *Understanding of Media*. New York: Oxford University Press.
- Nasrullah, R. 2012. *Komunikasi Antara Budaya di Era Budaya Siber*. Jakarta: Prenada Media.
- Nasrullah, R. 2015. *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya dan Sosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Purwanto, Ngalm. 2010. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sudijono, Anas, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2011).
- Sugiharti, R. 2014. *Perkembangan Masyarakat Informasi dan Teori Sosial Kontemporer*. Jakarta: Kencana-Prenada Media Grup.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugihartono, dkk, 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Pers.
- Syah Muhibbin, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009).
- Van Dijk, J. 2013 *The Culture of Connectivity: A Critical History of Social Media*. Oxfrot, UK: Oxfrot University Press.