

## PENGARUH GAME ONLINE, PENGGUNAAN SOSIAL MEDIA, PENGGUNAAN CHATGPT, DAN LITERASI DIGITAL TERHADAP MINAT BELAJAR MAHASISWA

Fidelia Vanessa Halim<sup>1</sup>, Amelia Setiawan<sup>2</sup>, Hamfri Djajadikerta<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Sarjana Akuntansi, Fakultas Ekonomi,  
Universitas Katolik Parahyangan

[6042101106@student.unpar.ac.id](mailto:6042101106@student.unpar.ac.id)<sup>1</sup>, [amelias@unpar.ac.id](mailto:amelias@unpar.ac.id)<sup>2</sup>, [talenta@unpar.ac.id](mailto:talenta@unpar.ac.id)<sup>3</sup>

### ABSTRAK

Minat belajar saat ini dipengaruhi oleh berbagai faktor dan tren dalam masyarakat, terutama dari perkembangan teknologi. Beberapa di antaranya yang dapat mempengaruhi minat belajar mahasiswa adalah berbagai platform digital seperti *game online*, media sosial, dan teknologi ChatGPT. Maka dari itu, literasi digital juga dibutuhkan mahasiswa untuk menjembatani teknologi dengan minat belajar. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh *game online*, media sosial, ChatGPT, dan literasi digital pada minat belajar mahasiswa. Metode kuantitatif digunakan dengan menyebarkan skala modifikasi dari variabel secara *online* pada 119 mahasiswa. Data dianalisis dengan uji regresi berganda. Hasil menunjukkan bahwa secara simultan, *game online*, media sosial, ChatGPT, dan literasi digital mempengaruhi minat belajar mahasiswa. Ketika diuji secara parsial, hanya literasi digital yang memiliki pengaruh pada minat belajar secara signifikan. Penelitian ini menguatkan pentingnya memperkuat program literasi digital untuk membantu mahasiswa mengembangkan kemampuan dalam menggunakan teknologi digital secara bijak dan efektif guna meningkatkan minat belajar mereka di perguruan tinggi.

**Kata Kunci:** ChatGPT, Game Online, Digital, Literasi, Minat Belajar, Mahasiswa, Sosial Media.

### ABSTRACT

*Current learning intention is influenced by various factors and trends in society, especially technological developments. Some factors that can affect students' learning intention include various digital platforms such as online games, social media, and ChatGPT technology. Therefore, digital literacy is also needed by students to bridge technology with their learning intention. The aim of this study is to determine the influence of online games, social media, ChatGPT, and digital literacy on students' learning intention. A quantitative method was used by distributing modified scales of the variables online to 119 students. The data were analyzed using multiple regression tests. The results show that, simultaneously, online games, social media, ChatGPT, and digital literacy affect students' learning intention. When tested partially, only digital literacy has a significant influence on learning intention. This study reinforces the importance of strengthening digital literacy programs to help students develop the ability to use digital technology wisely and effectively in order to increase their learning intention in higher education.*

**Keywords:** ChatGPT, Digital Literacy, Learning Interest, Online Games, Social Media, Student.

## PENDAHULUAN

Minat dalam belajar saat ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya teknologi. Teknologi menawarkan pembelajaran jarak jauh, di mana internet telah mendemokratisasi akses terhadap informasi, membuat sumber daya pembelajaran menjadi lebih melimpah dan beragam (Komariah et al., 2020). Handayani et al. (2022) menyebutkan bahwa tingkat minat belajar mahasiswa ditentukan 60% dari pembelajaran online, di mana frekuensi minat belajar mahasiswa berada pada angka 40% tinggi dan 53% sedang. Penelitian lainnya berfokus pada berbagai metode belajar yang melibatkan teknologi, seperti pada penelitian Limin dan Kundiman (2023) terkait penggunaan audio visual yang membuat mahasiswa lebih antusias dalam belajar. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar, terutama pada mahasiswa, perlu digali lebih jauh untuk meningkatkan efeknya terhadap hasil belajar dengan mengintegrasikan teknologi.

Dalam beberapa tahun terakhir, mahasiswa telah diperkenalkan pada berbagai platform digital seperti *game online*, media sosial, dan teknologi ChatGPT. Penelitian-penelitian sebelumnya terkait *online game* dan minat belajar menunjukkan hasil yang berbeda-beda. Penggunaan *game* pada pembelajaran justru meningkatkan motivasi belajar siswa (Santinah & Saluky, 2022) pada siswa SMP. Begitu juga dengan penggunaan chatGPT. ChatGPT disebutkan sebagai cara bagi siswa mendapatkan inspirasi dan kemudahan dalam mempelajari hal baru (Ali et al., 2023). Paparan informasi pada sosial media juga disebutkan sebagai media yang membangun keingintahuan siswa sehingga minat belajar mereka menjadi naik (Asyari & Mirannisa, 2022). Namun, penelitian yang dilakukan pada mahasiswa di China, justru menunjukkan hasil sebaliknya. Sun et al. (2023) memberikan gambaran dampak negatif dari *online game*, salah satunya terhadap penurunan minat dalam belajar dan mencapai prestasi akademik.

Maka dari itu, hasil yang berbeda-beda ini menunjukkan adanya gap yang perlu dikaji lebih lanjut. Jembatan di antara teknologi-teknologi yang ada adalah literasi digital. Tanpa pemahaman yang kuat tentang literasi digital, kemajuan teknologi ini berpotensi mengganggu minat belajar mahasiswa (Amin et al., 2022). Penelitian terkait literasi digital menunjukkan dampak yang positif terhadap minat belajar, baik pada taraf pendidikan SMP (Lee et al., 2019; Arsyad et al., 2023) dan juga tingkat SMA ( Soraya et al., 2023). Dengan kemampuan literasi digital yang baik, siswa dapat lebih mudah berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan membuatnya merasa lebih positif secara emosi sehingga minat belajarnya naik.

Sayangnya, penelitian-penelitian tersebut masih belum banyak membahas di populasi mahasiswa, meski mahasiswa dituntut untuk melakukan pembelajaran secara mandiri. Selain itu, variabel-variabel terkait penggunaan teknologi dan literasi digital masih diteliti secara terpisah-pisah. Maka, tujuan penelitian ini adalah melihat pengaruh dari *online game*, media sosial, penggunaan ChatGPT, dan literasi digital pada minat belajar mahasiswa, baik secara simultan maupun parsial. Secara praktis, penelitian ini bermanfaat sebagai acuan bagi para tenaga profesional yang terlibat dalam gerakan literasi digital untuk menyusun program-program keterampilan menjelajahi dunia digital secara bertanggung jawab, terutama bagi mahasiswa.

## METODE PENELITIAN

Penelitian yang akan dilakukan menggunakan desain kuantitatif dengan model regresi untuk melihat pengaruh dari *online game*, sosial media, penggunaan ChatGPT, dan literasi digital terhadap minat belajar mahasiswa.

### Populasi dan Sampel

Populasi mengacu pada seluruh kelompok yang peneliti tertarik untuk dipelajari dan membuat generalisasi temuan. Populasi mewakili kelompok yang lebih besar dari sampel. Sampel, di sisi lain, adalah subset dari populasi yang dipilih dan benar-benar diteliti dalam penelitian (Casteel & Bridier, 2021). Partisipan dalam penelitian ini terbatas pada kriteria tertentu, yaitu sedang dalam masa aktif mengikuti perkuliahan S1. Maka dari itu, populasi dari penelitian ini adalah seluruh mahasiswa S1 aktif di Indonesia.

Sampel akan diambil dengan menggunakan *convenience sampling*. Metode *sampling* ini sering digunakan dalam penelitian kuantitatif. *Convenience sampling* merupakan metode sampling non-probabilitas yang melibatkan pemilihan peserta melalui kemudahan akses di lokasi tertentu atau mudah dihubungi oleh para peneliti (Stratton, 2021). Jumlah sampel yang akan diambil akan menyesuaikan dengan analisisnya. Pada analisis regresi, digunakan rumus  $N \geq 104+m$ , dengan  $m$  adalah jumlah independen variabelnya (Green dalam Memon et al., 2020). Pada penelitian ini terdapat 4 independen variabel, sehingga jumlah minimum sampel yang didapatkan adalah 108 sampel.

### Pengumpulan Data

Pengumpulan data akan dilakukan dengan survei. Metode survei adalah kegiatan yang terorganisir dengan baik di mana kita mengumpulkan informasi secara langsung dari orang-orang (Wolf et al., 2016). Peneliti akan memberikan kuesioner dalam bentuk *online form* dan dibagikan kepada potensial partisipan.

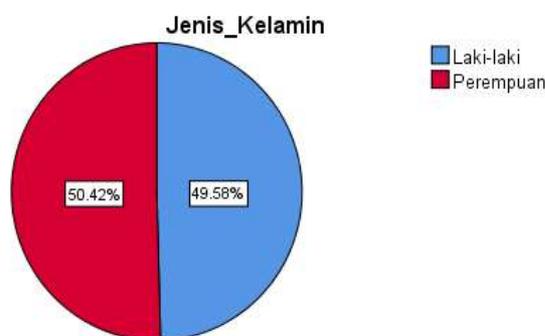
### Pengolahan Data

Data yang telah dikumpulkan kemudian diolah dengan menggunakan SPSS untuk Uji Validitas, Uji Realibilitas, Uji asumsi Klasik, Uji Normalitas, Uji Heteroskedastisitas, Uji Multikolinearitas. Setelah itu, kami akan melakukan Uji Regresi Linear Berganda yang terdiri dari Uji Simultan, Koefisien Determinasi dan Uji Parsial.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Data Demografi Partisipan (profil responden)

Partisipan penelitian ini dikumpulkan dengan cara menyebarkan *online form* selama satu minggu penuh. Didapatkan 157 partisipan yang mengisi kuisisioner. Namun peneliti menghapus 38 data yang menjadi *outlier* atau pencilan. Tersisa 119 partisipan yang diolah datanya. Peneliti kemudian melihat karakteristik demografi partisipan. Berikut merupakan sebaran demografis partisipan penelitian.

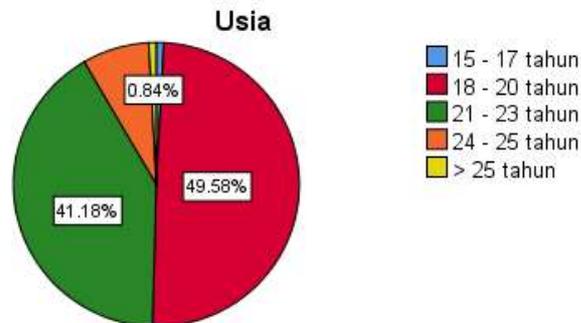


**Gambar 1.** Profil Jenis Kelamin

Sumber : Data Pengolahan (2024)

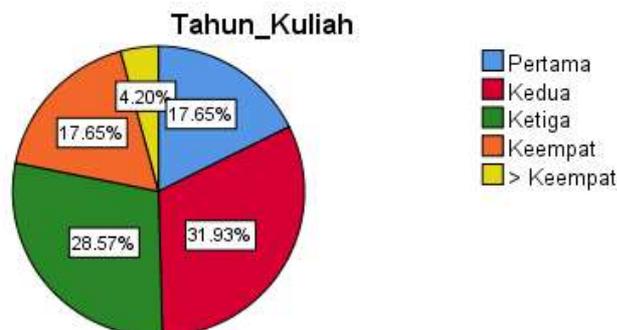
Berdasarkan gambar di atas, responden cenderung seimbang sebarannya antara

laki-laki dan perempuan. Partisipan perempuan ada 50,42% dan partisipan laki-laki sebesar 49.58%.



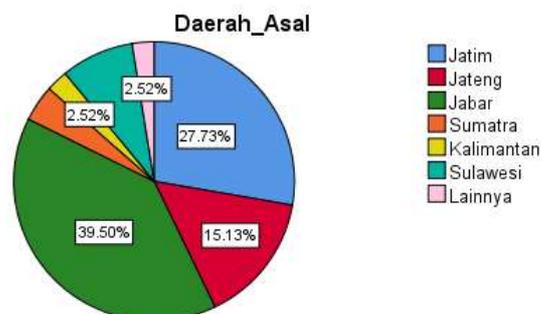
**Gambar 2.** Profil Sebaran Usia  
Sumber : Data Pengolahan (2024)

Gambar 2 menunjukkan sebaran demografi partisipan berdasarkan usia. Rentangnya adalah usia 15-17 tahun hingga lebih dari 25 tahun. Mayoritas responden berada pada usia 18 - 20 tahun (49,58%) dan mayoritas kedua berada pada usia 21 - 23 tahun (41,18%). Kelompok usia minoritas adalah mahasiswa dengan usia di atas 25 tahun (0,84%).



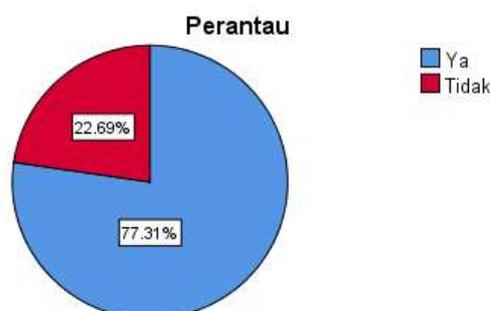
**Gambar 3.** Profil Tahun Perkuliahan  
Sumber : Data Pengolahan (2024)

Diagram lingkaran di atas menunjukkan bahwa mayoritas responden merupakan mahasiswa yang berada di tahun kedua perkuliahan (31,93%), diikuti dengan responden yang berada pada tahun ketiga perkuliahan (28,57%) dan tahun keempat (17,65%). Hanya sebagian kecil (4,20%) yang berkuliah di atas tahun keempat.



**Gambar 4.** Profil Daerah Asal  
Sumber : Data Pengolahan (2024)

Berdasarkan daerah asalnya, mayoritas responden berasal dari daerah Provinsi Jawa Barat (39,50%). Mayoritas kedua adalah responden dari Jawa Timur (27,73%). Responden tersebar asalnya dari berbagai daerah lainnya yang tidak disebutkan sebesar 2,52%.



**Gambar 5.** Profil Kondisi Merantau  
Sumber : Data Pengolahan (2024)

Peneliti juga menanyakan partisipan mengenai keadaan pembelajarannya saat ini apakah saat berkuliah, mereka merantau di luar daerah asalnya atau tidak. Hal yang menarik untuk dilihat adalah 77,31% mahasiswa yang menjadi partisipan merupakan perantau. Sedangkan 22,69% merupakan mahasiswa bukan perantau.

### Uji Instrumen Penelitian

Setiap skala dalam penelitian ini yaitu Penggunaan Game Online, Penggunaan Media Sosial, Penggunaan ChatGPT, Literasi Digital, dan Minat Belajar, diuji validitas dan reliabilitasnya. Item-item dalam skala yang tidak memenuhi uji validitas dan menyebabkan nilai reliabilitas yang tidak memenuhi *cut off*, akan digugurkan untuk pengujian selanjutnya.

### Uji Validitas

Pengujian validitas tiap item dinilai menggunakan korelasi *item-rest*. Setiap item akan dikorelasikan dengan total nilai item pada setiap skala. Sebuah item akan dinilai berkorelasi baik dengan skalanya apabila memiliki nilai korelasi Pearson  $r$  minimal 0.3 (Zijlmans et al., 2018). Item-item yang tidak memenuhi standar tersebut dan/atau memiliki nilai negatif yang kurang dari 0.3, akan digugurkan. Rentang korelasi untuk setiap skala adalah sebagai berikut.

**Tabel 1.** Nilai *Item Rest Correlation* Tiap Skala

Variabel	Item	<i>Item-Rest R</i>	Keterangan
Minat Belajar (Y)	Y1	0.600	Valid
	Y2	0.712	Valid
	Y3	0.694	Valid
	Y4	0.754	Valid
	Y5	0.699	Valid

	Y6	0.667	Valid
<b>Online Game (X1)</b>	X1.1	0.701	Valid
	X1.2	0.686	Valid
	X1.3	0.792	Valid
	X1.4	0.775	Valid
	X1.5	0.756	Valid
	X1.6	0.767	Valid
<b>Media Sosial (X2)</b>	X2.1	0.744	Valid
	X2.2	0.798	Valid
	X2.3	0.796	Valid
	X2.4	0.770	Valid
	X2.5	0.687	Valid
<b>ChatGPT (X3)</b>	X3.1	0.809	Valid
	X3.2	0.842	Valid
	X3.3	0.844	Valid
	X3.4	0.730	Valid
	X3.5	0.820	Valid
<b>Literasi Digital (X4)</b>	X4.1	0.768	Valid
	X4.2	0.815	Valid
	X4.3	0.837	Valid
	X4.4	0.828	Valid
	X4.5	0.790	Valid

Sumber: Data Pengolahan (2024)

Dapat dilihat bahwa pada tabel 1, semua skala memiliki masing-masing *item-rest correlation* lebih dari 0,3. Maka dari itu, semua item dapat diperhitungkan tanpa ada yang perlu digugurkan atau diganti.

### Uji Reliabilitas

Selain uji validitas, keabsahan alat ukur yang dibuat akan dicek melalui reliabilitas dengan uji reliabilitas terpakai. Akan digunakan skor *alpha cronbach* untuk melihat nilai

reliabilitas setiap alat ukur. Nilai dari *cronbach alpha* yang menunjukkan reliabilitas cukup adalah minimal 0,7. Berikut merupakan hasil penilaian reliabilitas tiap alat ukur.

**Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas**

Variabel	Nilai cronbach $\alpha$	Keterangan
Minat Belajar (Y)	0,778	Reliabel
Online Game (X1)	0,841	Reliabel
Media Sosial (X2)	0,816	Reliabel
ChatGPT (X3)	0,868	Reliabel
Literasi Digital (X4)	0,866	Reliabel

Sumber: Pengolahan Data (2024)

Semua alat ukur pada variabel penelitian ini memiliki nilai *cronbach alpha* yang memuaskan dan reliabel di atas 0,7. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa alat ukur yang digunakan telah lolos uji instrumen validitas dan reliabilitas. Tahap selanjutnya adalah melihat skor total masing-masing variabel dan melakukan uji asumsi.

### Uji Asumsi Klasik

Pada analisis regresi berganda, sebaiknya melakukan beberapa uji asumsi sebelumnya. Penelitian ini menggunakan uji asumsi sebagai berikut.

### Uji Normalitas

Normalitas adalah pengujian yang dilakukan untuk melihat apakah sebaran data partisipan pada tiap variabel mengikuti distribusi yang normal atau tidak. Apabila tidak memenuhi pengujian normalitas, maka peneliti dapat menggunakan analisis parametrik atau mengeluarkan pencilan data. Pada penelitian ini, telah dikeluarkan data-data pencilan atau *outlier*, sehingga didapatkan nilai normalitas seperti pada tabel berikut.

**Tabel 3. Uji Normalitas**

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Tot_LM	Tot_GO	Tot_MS	Tot_CG	Tot_LD
N		119	119	119	119	119
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	22.02	16.85	18.39	16.89	18.77
	Std. Deviation	4.349	5.683	4.191	4.602	3.969
Most Extreme Differences	Absolute	.096	.087	.083	.068	.084
	Positive	.091	.087	.067	.063	.058
	Negative	-.096	-.045	-.083	-.068	-.084
Test Statistic		.096	.087	.083	.068	.084
Asymp. Sig. (2-tailed)		.090 <sup>c</sup>	.058 <sup>c</sup>	.055 <sup>c</sup>	.200 <sup>c,d</sup>	.402 <sup>c</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

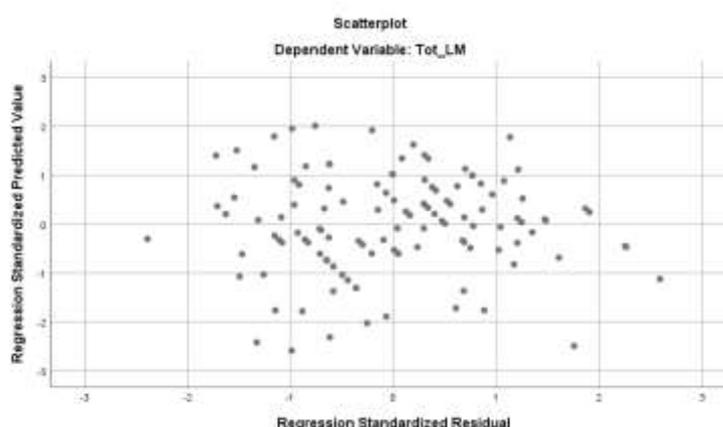
Sumber: Pengolahan Data (2024)

Pengujian normalitas biasanya dilakukan dengan melihat signifikansi nilai dari uji Kolmogorov Smirnov. Pada tabel 3, dapat dilihat hasil signifikansinya pada bagian *asympt. Sig. 2 tailed*. Distribusi jawaban partisipan disimpulkan mengikuti distribusi normal apabila memiliki nilai > 0.05.

Pada variabel Minat belajar (Tot\_LM) didapatkan nilai *p-value* 0,090; pada variabel *Online Game* (Tot\_OG) sebesar 0,058; variabel Sosial Media (Tot\_MS) 0,055; variabel ChatGPT (Tot\_CG) adalah 0,200; dan terakhir variabel literasi digital (Tot\_LD) memiliki *p-value* sebesar 0,402. Semua variabel memiliki nilai > 0,05. Dapat disimpulkan bahwa keseluruhan data berdistribusi normal.

### Uji Heteroskedastisitas

Pengujian asumsi berikutnya adalah uji heteroskedastisitas. Pengujian ini melihat apakah sebaran data memiliki residual yang variatif terhadap dependen variabel atau tidak. Pengujian regresi baru dapat dilakukan apabila dari pengujian ini didapatkan variasi residual yang tetap atau disebut dengan homoskedastisitas. Pengujian terhadap heteroskedastisitas dapat dilihat melalui scatter plot antara variabel residual dan *predicted value*.



**Gambar 6.** Scatter Plot Heteroskedastisitas  
Sumber: Pengolahan Data (2024)

Gambar 6 menunjukkan hasil sebaran data variabel residual. Dapat dilihat bahwa titik-titik yang terbentuk tidak membentuk suatu pola tertentu. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas. Pengujian ini menunjukkan adanya homoskedastisitas.

### Uji Multikolinearitas

Pengujian multikolinearitas adalah pengujian yang dilakukan untuk melihat apakah terdapat pengaruh yang besar di antara variabel-variabel independen sendiri. Pengujian ini perlu dilakukan agar nilai prediksi dianggap akurat. Nilai *tolerance* dan nilai VIF disebutkan sebagai salah satu indikator yang dapat dilihat untuk menentukan multikolinearitas.

**Tabel 4. Uji Multikolinearitas**

Coefficients <sup>a</sup>								
Model	Unstandardized Coefficients			Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta	Tolerance			VIF	
1	(Constant)	13.380	1.940		6.897	.000		
	Tot_GO	-.088	.072	-.116	-1.227	.222	.784	1.276
	Tot_MS	.186	.129	.179	1.444	.152	.451	2.216
	Tot_CG	.017	.111	.018	.157	.876	.507	1.973
	Tot_LD	.342	.144	.312	2.368	.020	.401	2.493

a. Dependent Variable: Tot\_LM

Sumber: Pengolahan Data (2024)

Tabel 4 pada bagian kolom *collinearity statistics*, menunjukkan hasil perhitungan *tolerance* dan VIF. Syarat lolos uji multikolinearitas adalah nilai *tolerance* > 0,1 dan nilai VIF < 10,00. Dapat dilihat bahwa pada setiap variabel independen, nilai *tolerance* secara berturut-turut adalah 0,784; 0,451; 0,507; dan 0,401. Nilai VIFnya adalah 1,276; 2,216; 1,973; dan 2,493. Kedua indikator sama-sama menunjukkan nilai *tolerance* > 0,1 dan VIF < 10, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi adanya multikolinearitas. Maka asumsi ini terpenuhi.

### Uji Regresi Linear Berganda

Semua uji asumsi yang diperlukan untuk pengujian regresi telah terpenuhi. Maka dari itu, variabel dapat dianalisis dengan uji regresi linear berganda. Pengujian ini akan melihat pengujian parsial dan pengujian simultan. Uji regresi linear berganda dilakukan dengan metode *enter*, artinya, semua variabel independen diperhitungkan untuk memprediksi skor variabel prediktor. Berikut merupakan tabel untuk melihat koefisien dari uji regresi berganda.

**Tabel 6. Hasil Uji Regresi Berganda**

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	13.380	1.940		6.897	.000		
	Tot_GO	-.088	.072	-.116	-1.227	.222	.784	1.276
	Tot_MS	.186	.129	.179	1.444	.152	.451	2.216
	Tot_CG	.017	.111	.018	.157	.876	.507	1.973
	Tot_LD	.342	.144	.312	2.368	.020	.401	2.493

a. Dependent Variable: Tot\_LM

Sumber : Pengolahan Data (2024)

Nilai *unstandardized B* digunakan untuk membuat persamaan regresi. Nilainya adalah  $B_{X1} = -0,088$ ;  $B_{X2} = 0,186$ ;  $B_{X3} = 0,017$ ;  $B_{X4} = 0,342$  dengan nilai konstan  $\alpha$  13,380. Berdasarkan data di atas, maka dapat dibuat persamaan regresinya adalah:

$$Y (\text{minat belajar}) = 13,380 - 0,088 X_1 + 0,186 X_2 + 0,017 X_3 + 0,342 X_4$$

### Uji Hipotesis

#### Uji Simultan

Pengujian simultan adalah melihat pengaruh keempat variabel independen sekaligus untuk memprediksi nilai variabel dependen. Pengujian ini dilihat dengan nilai F dan signifikansi *p-value*. Berikut merupakan hasilnya.

**Tabel 7. Pengujian Simultan**

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	462.572	4	115.643	7.451	.000 <sup>b</sup>
	Residual	1769.394	114	15.521		
	Total	2231.966	118			

a. Dependent Variable: Tot\_LM

b. Predictors: (Constant), Tot\_LD, Tot\_GO, Tot\_CG, Tot\_MS

Sumber: Pengolahan Data (2024)

Tabel 7 menunjukkan hasil pengujian simultan. Nilai F untuk prediktor Literasi Digital, Game Online, Chat GPT, dan Media Sosial secara bersama-sama adalah 7,451. Nilai *p-value* yang didapatkan adalah 0,000. Ketika nilai *p-value* < 0,05, maka hipotesis kerja diterima. Artinya, variabel independen semuanya, Literasi Digital, Game Online, Chat GPT, dan Media Sosial, secara simultan dapat mempengaruhi minat belajar mahasiswa.

### Koefisien Determinasi

Untuk melihat nilai sumbangan prediksi dari variabel independen, akan digunakan koefisien determinasi  $R^2$ . Terdapat dua nilai  $R^2$ , pertama adalah yang terstandar, apabila ingin melihat besar sumbangan yang telah ditransformasi sehingga nilainya menunjukkan perbandingan langsung antar prediktor. Sedangkan yang kedua, nilai *unstandardized*  $R^2$  merupakan nilai besar sumbangan yang sesungguhnya.

**Tabel 8. Koefisien Determinasi**

Model Summary <sup>b</sup>					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.455 <sup>a</sup>	.207	.179	3.940	1.944

a. Predictors: (Constant), Tot\_LD, Tot\_GO, Tot\_CG, Tot\_MS

b. Dependent Variable: Tot\_LM

Sumber: Pengolahan Data (2024)

Tabel 8 memperlihatkan adanya  $R^2$ . Penelitian ini akan melihat sumbangan prediktor sesuai keadaan sesungguhnya. Didapatkan nilai *R-square* adalah 0,207. Artinya, secara bersama-sama, semua variabel prediktor memberikan sumbangan sebesar 20,7% terhadap variabel dependen yaitu minat belajar mahasiswa.

### Uji Parsial

Uji parsial dalam regresi berganda adalah melihat signifikansi masing-masing variabel independen dalam memprediksi variabel dependen. Pengujian secara parsial dapat dilihat dengan melihat nilai *t* dan disimpulkan melalui *p-value*-nya. Nilai *p-value* yang dianggap signifikan pada *confidence interval* 95% adalah < 0,05. Berikut merupakan rangkuman kesimpulan yang dapat diambil.

**Tabel 9. Penarikan Kesimpulan Uji Parsial**

Hipotesis	<i>t</i>	<i>p-value</i>	Keterangan
Online Game (X1) memprediksi Minat Belajar (Y)	-1,227	0,222	Ditolak
Media Sosial (X2) memprediksi Minat Belajar (Y)	1,444	0,152	Ditolak
ChatGPT (X3) memprediksi Minat Belajar (Y)	0,157	0,876	Ditolak
Literasi Digital (X4) memprediksi Minat Belajar (Y)	2,368	0,020	Diterima

Sumber: Pengolahan Data (2024)

Tabel di atas menunjukkan bahwa tidak semua variabel independen dinilai signifikan dalam memprediksi minat belajar mahasiswa. Variabel *online game*, media sosial, dan ChatGPT, masing-masing tidak dapat dibuktikan pengaruhnya pada *confidence interval* 95% untuk memprediksi minat belajar. Hanya variabel literasi digital yang dinilai signifikan mempengaruhi minat belajar mahasiswa apabila dilihat secara parsial.

## **PEMBAHASAN**

### **Hubungan antara *Online Game* dan Minat Belajar**

Berdasarkan hasil yang tercatat di atas, maka dapat dilihat bahwa secara parsial, *Online game* tidak terbukti berpengaruh terhadap minat belajar mahasiswa pada taraf kepercayaan 95%. Hasil penelitian menunjukkan kesejajaran hasil dengan penelitian Sun et al. (2023) yang memberikan hasil bahwa mahasiswa pada umumnya tidak terpengaruh oleh *online game* untuk motivasi belajarnya. Justru, mahasiswa yang memiliki kecenderungan untuk menjadi adiktif terhadap *online game*, baru akan memberikan dampak yang signifikan. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Santinah dan Saluky (2022), di mana ditemukan bahwa hambatan dalam motivasi belajar hanya muncul pada kategori adiksi *online game*.

### **Hubungan antara Sosial Media dan Minat Belajar**

Kemudian, dapat disimpulkan juga penggunaan Sosial Media tidak terbukti berpengaruh terhadap minat belajar mahasiswa pada taraf kepercayaan 95%. Hasil ini berbeda dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa sosial media akan memberikan dampak positif terhadap keingintahuan siswa dan pembelajarannya (Asyari & Mirannisa, 2022). Tetapi terdapat penelitian lain yang menyebutkan bahwa pengaruh ini hanya terjadi pada pelajaran yang berkaitan dengan kolaborasi dan bahasa (Al-Rahmi et al., 2018), sehingga media sosial tidak bisa secara umum mendorong minat belajar mahasiswa.

### **Hubungan antara penggunaan ChatGPT dan Minat Belajar**

Setelah itu, penggunaan ChatGPT tidak terbukti berpengaruh terhadap minat belajar mahasiswa pada taraf kepercayaan 95%. Hal ini dikarenakan penggunaan ChatGPT baru efektif dilakukan apabila mahasiswa dibekali dengan instruksi dan pengajar yang juga sama-sama dapat mengoperasikan ChatGPT. Maka dari itu, ChatGPT tidak secara langsung dapat mempengaruhi minat belajar mahasiswa. Perlu adanya perantara berupa pengajaran yang jelas dan konkrit terkait penggunaan ChatGPT untuk meningkatkan keingintahuan mahasiswa (Zhou & Li, 2023).

### **Hubungan antara Literasi Digital dan Minat Belajar**

Menariknya, justru literasi digital berpengaruh secara positif terhadap minat belajar mahasiswa. Literasi digital merupakan jembatan untuk memberikan pemahaman dan sikap yang positif terhadap peningkatan teknologi, terutama dalam kaitannya dengan belajar. Penelitian ini memberikan hasil serupa dengan Arsyad (2023) dan Soraya et al. (2023). Literasi digital dinilai positif dalam meningkatkan minat belajar siswa, baik di jenjang SD maupun SMP. Hal ini semakin menggarisbawahi kepentingan adanya usaha untuk meningkatkan *awareness* mahasiswa terhadap apa saja yang diakses melalui teknologi digital.

### **Hubungan antara *Online game*, Penggunaan Sosial Media, Penggunaan ChatGPT,**

### Literasi Digital dan Minat Belajar

Literasi digital, penggunaan media sosial, *online game*, dan ChatGPT semuanya secara simultan dapat mempengaruhi minat belajar. Literasi digital adalah jembatan untuk sikap positif terhadap teknologi dan belajar (Arsyad, 2023; Soraya et al., 2023). Lee et al. (2019) menunjukkan bahwa literasi digital memprediksi dorongan belajar secara signifikan. Ali et al. (2023) mengindikasikan bahwa ChatGPT meningkatkan kemampuan membaca dan menulis. Asyari dan Mirannisa (2022) menemukan pengaruh media sosial terhadap minat belajar siswa. Namun, Sun et al. (2023) menunjukkan bahwa *online gaming* pada taraf adiksi berdampak negatif pada perilaku, emosi, dan keterlibatan kognitif mahasiswa.

### KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini menjelaskan berbagai faktor yang mempengaruhi minat belajar mahasiswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari *online game*, penggunaan sosial media, penggunaan ChatGPT, dan literasi digital terhadap minat belajar mahasiswa. Hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. *Online game* tidak terbukti berpengaruh terhadap minat belajar mahasiswa pada taraf konfidensial 95%
2. Penggunaan media sosial tidak terbukti berpengaruh terhadap minat belajar mahasiswa pada taraf konfidensial 95%
3. Penggunaan ChatGPT tidak terbukti berpengaruh terhadap minat belajar mahasiswa pada taraf konfidensial 95%
4. Literasi digital berpengaruh positif terhadap minat belajar mahasiswa pada taraf konfidensial 95%
5. *Online game*, penggunaan media sosial, penggunaan ChatGPT, dan literasi digital secara bersamaan berpengaruh terhadap minat belajar mahasiswa pada taraf konfidensial 95%.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ali, J. K. M., Shamsan, M. A. A., Hezam, T. A., & Mohammed, A. A. Q. (2023). Impact of chatgpt on learning motivation. *Journal of English Studies in Arabia Felix*, 2(1), 41–49. <https://doi.org/10.56540/jesaf.v2i1.51>
- Al-Rahmi, W. M., Alias, N., Othman, M. S., Marin, V. I., & Tur, G. (2018). A model of factors affecting learning performance through the use of social media in Malaysian higher education. *Computers & Education*, 121(1), 59–72. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.02.010>
- Apriyani, D. D., & Sirait, E. D. (2021). Pengembangan instrumen minat belajar siswa pada pelajaran matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 6(1), 99–104.
- Arsyad, Syariati, F., & Sukarno. (2023). Digital literacy and learning motivation: Impacts on online learning outcomes in fiqh study. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 8(1), 167–180. <https://doi.org/10.24042/tadris.v8i1.14523>
- Asyari, A., & Mirannisa, M. (2022). Pengaruh media sosial tiktok terhadap minat belajar di MA Miftahul Ishlah Tembelok. *Islamika*, 4(3), 421–432. <https://doi.org/10.36088/islamika.v4i3.1977>
- Barton, B. A., Adams, K. S., Browne, B. L., & Arrastia-Chisholm, M. C. (2019). The effects of social media usage on attention, motivation, and academic performance. *Active Learning in Higher Education*, 22(1), 146. <https://doi.org/10.1177/1469787418782817>

- Casteel, A., & Bridier, N. (2021). Describing populations and samples in doctoral student research. *International Journal of Doctoral Studies*, 16(1), 339–362. <https://doi.org/10.28945/4766>
- Chen, P.-Y., & Hwang, G.-J. (2019). An empirical examination of the effect of self-regulation and the unified theory of acceptance and use of technology (UTAUT) factors on the online learning behavioural intention of college students. *Asia Pacific Journal of Education*, 39(1), 79–95. <https://doi.org/10.1080/02188791.2019.1575184>
- Danil, L., Widyarini, M., Septina, N., Pattiwael, J. F., & Iskandarsyah, T. (2022). Pengembangan kewirausahaan berbasis teknologi mahasiswa dan alumni Universitas Katolik Parahyangan. *Manners: Management and Entrepreneurship Journal*, 5(1), 33–46.
- Díaz-Noguera, M. D., Hervás-Gómez, C., De la Calle-Cabrera, A. M., & López-Meneses, E. (2022). Autonomy, motivation, and digital pedagogy are key factors in the perceptions of Spanish higher-education students toward online learning during the COVID-19 pandemic. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(2), 654. <https://doi.org/10.3390/ijerph19020654>
- Habibah, I. H., & Putri, M. R. (2023). Penggunaan media sosial terhadap minat belajar (analisis siswa SMK Muhammadiyah Sekampung dan MAN 1 Metro). *JSP: Jurnal Sosial Pedagogy*, 4(1), 91–104.
- Handayani, D., Rimayanti, E., & Listyarini, D. (2022). Minat mahasiswa dalam pembelajaran daring. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 11(special ed.), 137–147. <https://doi.org/10.15294/ijgc.v11i2.61346>
- Klootwijk, C. L. T., Koele, I. J., Hoorn, J., Güroğlu, B., & Duijvenvoorde, A. C. K. (2021). Parental support and positive mood buffer adolescents' academic motivation during the COVID-19 pandemic. *Journal of Research on Adolescence*, 31(3), 780–795. <https://doi.org/10.1111/jora.12660>
- Launin, S., Nugroho, W., & Setiawan, A. (2022). Pengaruh media game online wordwall untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216–223. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.176>
- Lee, J., Moon, J., & Cho, B. (2019). The mediating role of self-regulation between digital literacy and learning outcomes in the digital textbook for middle school English. *Educational Technology International*, 16(1), 58–83.
- Leśniak, T., Kustra, A., Wilczyński, G., & Tobiasz, R. (2023). Factors affecting the market value of junior mining companies listed on the alternative investment market (AIM) london. *Mineral Resources Management*, 38(3), 151–172. <https://doi.org/10.24425/gsm.2022.142786>
- Limin, S., & Kundiman, R. (2023). Peranan media pembelajaran berbasis audio visual dalam menunjang minat belajar mahasiswa pada mata kuliah sejarah musik. *Psalmoz: A Journal of Creative and Study of Church Music*, 4(1), 16–26. <https://doi.org/10.51667/jpsalmoz.v4i1.1114>
- Memon, M. A., Ting, H., Cheah, J.-H., Thurasamy, R., Chuah, F., & Cham, T. H. (2020). Sample size for survey research: Review and recommendations. *Journal of Applied Structural Equation Modeling*, 4(2), 1–20. [https://doi.org/10.47263/jasem.4\(2\)01](https://doi.org/10.47263/jasem.4(2)01)
- Santinah, S., & Saluky, S. (2022). The effect of online games on learning motivation and learning achievement. *ITEJ (Information Technology Engineering Journals)*, 7(1), 22–31. <https://doi.org/10.24235/itej.v7i1.100>
- Singh, A., & Manjaly, J. A. (2022). Using curiosity to improve learning outcomes in

- schools. *SAGE Open*, 12(1), 215824402110693. <https://doi.org/10.1177/21582440211069392>
- Siregar, F. H., Hasmayni, B., & Lubis, A. H. (2023). The analysis of chatGPT usage impact on learning motivation among scout students. *International Journal of Research and Review*, 10(7), 632–638. <https://doi.org/10.52403/ijrr.20230774>
- Sun, R.-Q., Sun, G.-F., & Ye, J.-H. (2023). The effects of online game addiction on reduced academic achievement motivation among Chinese college students: The mediating role of learning engagement. *The Effects of Online Game Addiction on Reduced Academic Achievement Motivation among Chinese College Students: The Mediating Role of Learning Engagement*, 14(1), 1–14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1185353>
- Soraya, S. M., Kurjono, & Purnamasari, I. (2023). Pengaruh literasi digital siswa terhadap hasil belajar siswa dengan motivasi belajar sebagai variabel moderator. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 681–687. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4537>
- Stone, D. N., Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2009). Beyond talk: Creating autonomous motivation through self-determination theory. *Journal of General Management*, 34(3), 75–91. <https://doi.org/10.1177/030630700903400305>
- Stratton, S. J. (2021). Population research: Convenience sampling strategies. *Prehospital and Disaster Medicine*, 36(4), 373–374. <https://doi.org/10.1017/S1049023X21000649>
- Tu, J.-C., & Chu, K.-H. (2020). Analyzing the relevance of peer relationship, learning motivation, and learning effectiveness—design students as an example. *Sustainability*, 12(10), 4061. <https://doi.org/10.3390/su12104061>
- Wolf, C., Joye, D., Smith, T. W., & Fu, Y. (2016). *The sage handbook of survey methodology*. Sage.
- Zijlmans, E. A. O., Tijmstra, J., van der Ark, L. A., & Sijtsma, K. (2017). Item-Score reliability in empirical-data sets and its relationship with other item indices. *Educational and Psychological Measurement*, 78(6), 998–1020. <https://doi.org/10.1177/0013164417728358>.