

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

1. Gambaran Umum Universitas Stebis Indo Global Mandiri Palembang

a. Sejarah singkat Universitas Indo Global Mandiri

Yayasan Indo Global Mandiri (IGM) didirikan pada tanggal 5 Oktober 1998 bertepatan dengan hari ulang tahun Tentara Nasional Indonesia (TNI) dengan akte Notaris Janti Gunardi, S.H. Pendirian Yayasan IGM diprakarsai oleh para Profesional yang berpengalaman sangat luas dalam bidang kependidikan, pengembangan sistem informasi dan komputer yang berbasis Teknologi Informasi serta mempunyai komitmen yang sangat besar untuk meningkatkan kualitas SDM Indonesia dalam rangka mengantisipasi persaingan global.

Sebagai langkah awal, maka dibentuklah Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Indo Global Mandiri (STMIK IGM), merupakan sekolah tinggi pertama dalam bidang Teknologi Informasi yang didirikan oleh Profesional yang berpengalaman dalam bidangnya, berdasarkan izin dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.82/D/O/1999 tanggal 15 April 1999. Tahun 2002/2003 Yayasan IGM membuka pendidikan tingkat menengah yaitu SMA *Life Skill* Teknologi Informatika (SMA LTI IGM), kemudian tahun 2004/2005 membuka pendidikan SMP *Life Skill* Teknologi Informatika (SMP LTI IGM), tahun 2006/2007 dibuka pendidikan SD-*Plus*. Tanggal 6 November 2004 Sekolah Tinggi Teknologi Palembang (STTP) bergabung ke dalam Yayasan IGM dengan nama STTP-IGM, untuk kemudian pada tahun 2008 STMIK IGM dan STTP IGM dimerger menjadi Universitas IGM dengan menambah beberapa bidang studi yang lain. STMIK IGM dimerger menjadi Universitas IGM dengan menambah beberapa bidang studi yang lain. STMIK IGM menjadi Fakultas Ilmu Komputer, STTP IGM menjadi Fakultas Teknik, ditambah dengan Fakultas Ekonomi, Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya serta Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Sebagai bentuk kepedulian kepada masyarakat yang belum beruntung, Yayasan IGM juga memberikan beasiswa kepada anak yatim / piatu dan atau

kurang mampu berupa pendidikan Gratis yang dibina di Pondok Pesantren Modern IGM Al-Ihsaniah untuk tingkat Tsanawiyah dan Aliyah.

Bentuk Kegiatan sosial lainnya yang dilaksanakan oleh Yayasan IGM, adalah memberikan bimbingan secara gratis kepada calon jemaah haji mulai di Indonesia sampai di Tanah suci, dengan mendirikan **KBIH IGM-Al Ikhsaniyah** pada tahun 2001, disamping memberikan bantuan kepada kelompok-kelompok masyarakat yang masih memerlukan bantuan baik dalam bentuk bakti sosial, bantuan dana maupun konsultasi pengembangan ekonomi kerakyatan. Tahun 2014 diresmikan Sekolah Tinggi Ekonomi dan Bisnis Syariah dengan tujuan untuk memenuhi keinginan masyarakat Sumatera Selatan pada umumnya mengenai tata cara perekonomian syariah. Mudah-mudahan Yayasan IGM akan terus berkiprah memberikan kontribusi yang konkrit dan positif serta bermanfaat bagi kesejahteraan masyarakat.

b. Visi, misi dan Tujuan Universitas stebis IGM Palembang Program sarjana Ekonomi syariah

1. Visi

“Menjadi Program Studi Ekonomi Syariah yang bermutu dan terkemuka dalam menghasilkan lulusan yang mampu mengintegrasikan nilai-nilai syariah untuk kemaslahatan umat pada tahun 2039”.

2. Misi

- a) Menyelenggarakan pendidikan sarjana untuk menyiapkan tenaga Ekonomi Syariah yang berakhlak karimah dan memiliki kompetensi professional di bidangnya.
- b) Menghasilkan karya-karya ilmiah yang bermanfaat bagi pengembangan ekonomi Islam.
- c) Menerapkan dan menyebarluaskan inovasi ekonomi Syariah dalam kehidupan masyarakat.
- d) Menjalin Kerjasama dan kemitraan dengan Institusi dan Perguruan Tinggi Sejenis lainnya.

3. Tujuan

- a) Menjadikan Prodi S1 Ekonomi Syariah sebagai rujukan dalam penyelenggaraan pendidikan di bidang manajemen keuangan, pemasaran, dan kewirausahaan bertaraf regional dan nasional.

- b) Menghasilkan karya-karya ilmiah yang menjadi rujukan bagi penelitian dalam bidang Ekonomi Syariah.
- c) Menjalin kerjasama dan kemitraan intitusional yang saling menguntungkan dengan lembaga pendidikan tinggi lain dan industri baik di dalam maupun luar negeri.
- d) Menghasilkan lulusan yang kompeten dalam bidang ekonomi syariah, pemasaran, dan kewirausahaan¹

c. Sejarah singkat Ekonomi dan Bisnis Syariah Stebis IGM Palembang

Sekolah Tinggi Ekonomi dan Bisnis Syariah Indo Global Mandiri yang berdiri di bawah naungan Yayasan Indo Global Mandiri, kemudian dikenal dengan singkatan STEBIS IGM, didukung beberapa faktor. *Pertama* ide pembangunan sekolah tinggi ini muncul dari para pendiri yayasan dan tumbuhnya lembaga-lembaga keuangan syariah seperti bank, asuransi, pegadaian, pembiayaan, dan lain-lain serta menguatnya kembali ekonomi Islam di dunia. *Kedua*, pertimbangan bahwa perguruan tinggi swasta berbasis syariah belum ada di Sumatera Selatan. *Ketiga* pertumbuhan madrasah, pesantren dan perguruan agama sederajat dengan SLTA tumbuh berkembang, yang pada gilirannya memerlukan adanya lembaga pendidikan lebih tinggi. Disamping itu perkembangan zaman dan tuntutan masa memang memerlukan tenaga ahli yang profesional-terampil dalam bidang perekonomian syariah.

STEBIS IGM memiliki dua program studi yaitu: Program Studi Ekonomi Syariah untuk jenjang S1 dan Perbankan Syariah untuk jenjang D3 yang terdaftar di Kopertais Wilayah VII Sumbagsel dengan izin penyelenggaraan yang diberikan oleh Dirjen Pendidikan Islam SK Nomor 2516 tahun 2014 tanggal 5 Mei 2014 tentang Persetujuan Pendirian Perguruan Tinggi Agama Islam Swasta. Sekolah Tinggi Ekonomi dan Bisnis Syariah (STEBIS) Indo Global Mandiri dibawah Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI dengan Nomor Statistik NSPTI: 143167107037 STEBIS IGM beralamat di Jl. Jend. Sudirman KM.4 No.629, 20 Ilir D. IV, Kec. Ilir Tim. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30129.

¹<https://www.stebisigm.ac.id/index.php?pilih=hal&id=50> diakses pada tanggal 25 mei 2020

d. Visi, misi, tujuan, startegi dan tata nilai

1. Visi

“Menjadi Perguruan Tinggi yang bermutu dan terkemuka dalam menghasilkan lulusan yang mampu mengintegrasikan nilai-nilai syariah untuk kemaslahatan umat pada tahun 2039”

2. Misi

- a. Menyelenggarakan pola pendidikan dan pengajaran perbankan Syariah yang berkualitas dalam rangka melahirkan sumber daya manusia yang unggul, mampu bersaing dalam skala global, mandiri dan berakhlak mulia, serta mampu mengimplementasikan nilai-nilai ke Islaman dalam bidang ekonomi secara benar dan jujur.
- b. Berperan serta dalam mendidik masyarakat beriman, bertakwa, dan berkeadilan melalui implementasi dan aktualisasi Ekonomi Syariah dan Perbankan Syariah.
- c. Menciptakan iklim kondusif demi terlaksana tridharma perguruan tinggi.

3. Tujuan

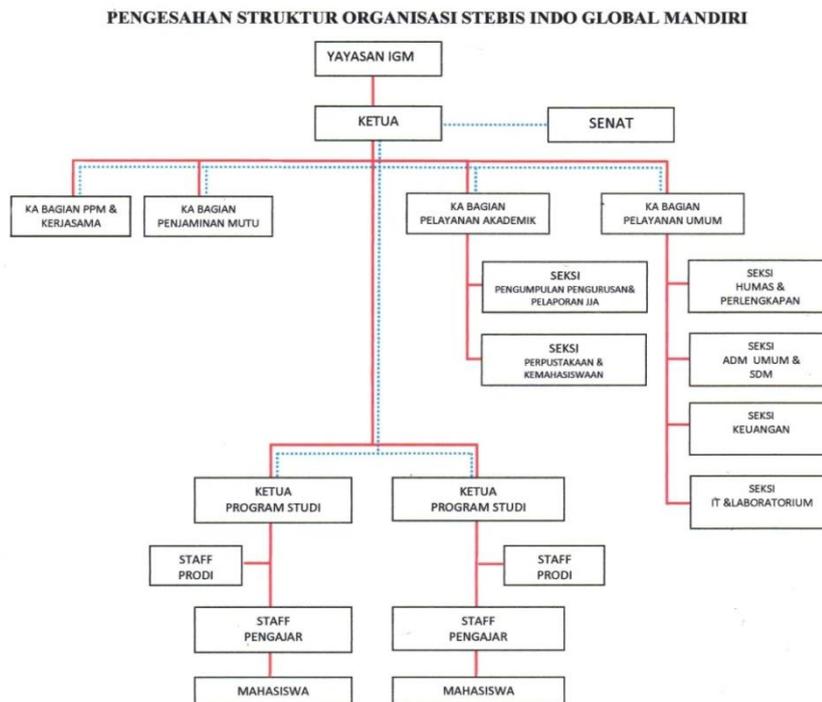
- a) Menjadikan Sekolah Tinggi Ekonomi Syariah sebagai rujukan dalam penyelenggaraan pendidikan di bidang syariah bertaraf regional dan nasional.
- b) Menjalin kerjasama dan kemitraan intitusional yang saling menguntungkan dengan lembaga pendidikan tinggi lain di dalam maupun luar negeri.
- c) Menghasilkan lulusan yang kompeten dalam bidang yang berbasis syariah

4. Strategi

- a. Menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi keahlian agar mandiri untuk diterima dipasar kerja dan menjadi enterpreneur yang membuka lapangan kerja bagi dirinya maupun orang lain.
- b. Menghasilkan lulusan sumber daya manusia yang unggul, mampu bersaing dalam skala global, mandiri dan berakhlak mulia, serta mampu mengimplementasikan nilai-nilai ke Islaman dalam bidang ekonomi secara benar dan jujur.
- c. Meningkatkan jumlah penelitian, pengabdian kepada masyarakat dan publikasi yang berkualitas, dapat dimanfaatkan oleh masyarakat sehingga memperoleh status madya dengan target kerja 5 (lima) tahun.
- d. Mewujudkan subsistem : manusia, struktur, teknologi, dan proses organisasi, menyiapkan Pendidikan, pengajaran dan kompetensi lulusan yang dibutuhkan dunia industry dengan target kerja 5 (lima) tahun.

- e. Mengembangkan fasilitas, sarana dan prasarana guna mendukung atmosfer kehidupan kampus yang dinamis serta berorientasi pada kepentingan masyarakat dengan target kerja 5 (lima) tahun.

5. Struktur Organisasi Universitas Stebis Indo Global Mandiri Palembang



Sumber : data struktur organisasi Universitas stebis IGM Palembang tahun 2018

2. Gamabran Umum Aplikasi Likee

a. Sejarah



Gambar 1 : Likee

Likee Pertama dikenal sebagai LIKE hingga pertengahan 2019, ketika namanya diubah dan didesain ulang Hingga kuartal kedua 2019, pengguna aktif

bulanan seluler *Likee* telah mencapai 80,7 juta. Pada 25 September 2019, partai politik India, Partai Aam Aadmi, membuat akun resmi di Likee.

Pada tanggal 30 September 2019, fitur kontrol orang tua diperkenalkan, memungkinkan orang tua dan wali pengguna Likee untuk mengontrol atau membatasi akses ke konten aplikasi dari jarak jauh. Pada 2017, Likee dinobatkan sebagai salah satu Aplikasi Hiburan Terbaik Google Play.²

B. Hasil penelitian

Berdasarkan kuesioner yang dibagikan kepada responden, berikut ini akan dilakukan pembahasan yang bertujuan untuk membahas hasil penelitian dan menjawab tujuan dari penelitian dengan pengolahan data menggunakan bantuan SPSS versi 26 maka dapat memperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

1. Analisis Karakteristik Responden

Dalam penelitian ini teknik penentuan sampel populasi berjumlah 52 orang. Berdasarkan hasil tersebut maka responden yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 52 responden yang terdiri dari responden laki-laki dan perempuan serta kelompok usia dengan rincian sebagai berikut.

a. Kelompok Usia

Tabel 5
Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

No	Usia (Tahun)	Jumlah	Persentasi (%)
1	<18	2	3,8
2	18-25	50	96,2
3	>25	0	0
Total		52	100

Sumber : Data primer diolah penelitian dari hasil uji SPSS versi 26

Berdasarkan tabel 5 diatas terlihat bahwa responden dengan kelompok 18-25 tahun yang paling dominan yakni 96,2%, sedangkan kelompok usia <18 tahun adalah kelompok umur yang paling rendah yakni hanya 3,8%, serta responden untuk usia >25 tahun yakni 0. Kondisi ini menunjukkan karena bahwa

²<https://translate.google.com/translate?u=https://en.wikipedia.org/wiki/Likee&hl=id&sl=en&tl=id&client=srp&prev=search>, diakses pada (Kamis, 03 Desember 2020), pukul 11:36 WIB,

pada usia 18-25 tahun merupakan Masa dewasa sehingga mudah terpengaruh dengan apa yang menjadi motivasi setelah menggunakannya.

b. Jenis kelamin

Tabel 6
Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin

No	Jenis kelamin	Jumlah	Persentasi (%)
1	Laki-Laki	17	32
2	Perempuan	35	67
Total		52	100

Sumber: data primer diolah penelitian dari hasil uji SPSS versi 26

Sumber tabel 6 terlihat bahwa responden tertinggi didominasi oleh mahasiswa perempuan sebesar 67% dari total responden yang ada, sedangkan laki-laki persentasinya hanya 32%. Berdasarkan jumlah distribusi responden jenis kelamin laki laki 17 orang, sedangkan jumlah perempuan 35 orang. Hal ini terlihat jelas bahwa tingginya persentasi pengguna Media sosial Likee adalah mahasiswa perempuan sebesar 67%.

2. Analisis Deskriptif Statistik

Analisis deskriptif variabel penelitian berikut dilakukan terhadap data yang diperoleh berdasarkan hasil jawaban 52 orang responden dan masing-masing instrument variabel pengaruh media sosial likee (X) dan terhadap Motivasi belajar mahasiswa (Y). Analisis deskriptif variabel ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana Pengaruh Penggunaan Media Sosial Likee Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Universitas Stebis Indo Global Mandiri Palembang.

Menurut Arikunto, pengukuran variabel penggunaan media sosial likee dan motivasi belajar mahasiswa dapat diketahui berdasarkan skor persentase tingkat pencapaian pelaksanaan tiap butir item pernyataan dan indikator ukurannya.

Penggolongan skor dan nilai tiap butir item tersebut diperoleh dengan menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut.

$$\text{Pencapaian indikator} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh subjek}}{\text{skor total maksimum}} \times 100\%$$

Data skor persentase pencapaian pelaksanaan tiap indikator yang diperoleh dari hasil penelitian ini akan dianalisis secara deskriptif dan dikonvensikan pada penilaian skor persentase pencapaian pelaksanaan tiap butir item pertanyaan (indikator) akan dikelompokkan dalam beberapa kategori yaitu:

- Skor perentase tingkat capai 0,00% - 0,19% = Sangat Rendah
- Skor perentase tingkat capai 0,20% - 0,39% = Rendah
- Skor perentase tingkat capai 0,40% - 0,59% = Cukup
- Skor perentase tingkat capai 0,60% - 0,79% = Kuat
- Skor perentase tingkat capai 0,80% - 0,100% = Sangat Kuat

Berikut ini analisis distribusi frekuensi data skor hasil jawaban responden pada variabel Pengaruh Penggunaan Media Sosial Like Terhadap Media Sosial Like (X) dan terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa (Y).

a. Analisis Indikator Variabel X (Penggunaan Media Sosial Likee)

Hasil perhitungan pada variabel X (Pengaruh Penggunaan Media Sosial Likee) yang diperoleh dari kuesioner yang telah dibagikan kepada responden dan telah diisi, akan ditunjukkan pada tabel untuk setiap pertanyaan. Instrument pada variabel ini dioperasikan melalui 10 item pertanyaan. Berdasarkan perhitungan skor jawaban dari 52 responden terhadap setiap butir instrument, maka diperoleh hasil sebagai berikut pada tabel 7 dibawah ini:

Tabel 7
Distribusi Frekuensi Data Skor jawaban Responden Pada Variabel Pengaruh Penggunaan Media Sosial Likee (X)

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban					N	SKOR	MEAN	TCR (%)	KATEGORI
		SS	S	RR	TS	STS					
		5	4	3	2	1					
Kualitas Informasi											
1	Media Sosial yang Likee	11	26	15	0	0	52	204	3.92	78%	Kuat

	memberikan Informasi Tentang Pengetahuan	21%	50%	29%	-	-					
2	Total durasi Video pendek Likee sangat pas dan efektif	3	27	17	5	0	52	184	3.53	71%	Kuat
		6%	52%	33%	9%	-					
3	konten aplikasi Likee pada video pendek tersebut sangat terbaru	8	22	17	5	0	52	189	3.53	73%	Kuat
		15%	42%	33%	10%	-					
4	Video Likee Menarik perhatian publik	11	25	14	2	0	52	201	3.86	77%	Kuat
		21%	48%	27%	4%	-					
5	Video Likee mempunyai aturan untuk konten yang bersifat Negatif	8	23	16	5	0	52	190	3.65	73%	Kuat
		15%	44%	31%	10%	-					
Kualitas Menghibur											
6	Video pendek Likee sangatlah Menghibur	9	33	10	0	0	52	207	3.98	80%	Sangat Kuat
		17%	64%	19%	-	-					
7	Live streaming pada likee sangatlah mudah dan berinteraksi	9	30	11	2	0	52	202	3.88	77.6%	Kuat
		17%	58%	21%	4%	-					
8	Aplikasi Likee yang ditonton tidak membosankan	11	25	15	1	0	52	202	3.88	77.6%	Sangat Kuat
		21%	48%	29%	2%	-					
9	Aplikasi Likee mempunyai fitur-fitur yang menarik	13	29	9	1	0	52	210	4.03	80.7%	Sangat Kuat
		25%	56%	17%	2%	-					

10	Aplikasi Likee sangat unik dan bisa menghasilkan uang.	11	28	10	3	0	52	203	3.90	78%	Kuat
		21%	53%	19%	7%	-					
		Jumlah									

Sumber: Dikelola dengan menggunakan SPSS Versi 26

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan data skor hasil pencapaian dari indikator ukur variabel X (Penggunaan Media Sosial Likee) yang memiliki 10 item pertanyaan dengan jumlah 52 responden jawaban tersebut dihasilkan dari olah data menggunakan SPSS versi 26. Berikut akan dijelaskan deskripsi dari hasil instrument penelitian pada varibael (X).

1. Pada indikator item atas, diketahui dari 52 orang responden yang menjawab pernyataan 1 diperoleh tanggapan sebanyak 0 responden dengan persentase 0% menyatakan sangat tidak setuju, 0 responden dengan persentase 0% menyatakan tidak setuju, 15 responden dengan persentase 29% memberikan tanggapan ragu-ragu, 26 responden dengan persentase 50% menyatakan setuju dan 11 responden dengan persentase 21% menyatakan setuju. Berdasarkan hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa stebis UIGM menggunakan media Sosial Likee.
2. Pada indikator item diatas, diketahui dari 52 orang responden yang menjawab pernyataan 2 diperoleh yang tanggapan sebanyak 0 responden dengan persentase 0% menyatakan sangat tidak setuju, 5 responden dengan persentase 9% menyatakan tidak setuju, 17 responden dengan persentase 33% memberikan tanggapan ragu-ragu, 27 responden dengan persentase 52% menyatakan setuju dan 3 responden dengan persentase 6% menyatkan sangat setuju. Berdasarkan hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa stebis IGM menyatakan penggunaan Media Sosial Likee pas dan efektif.
3. Pada indikator item diatas, diketahui 52 orang responden yang menjawab pernyataan 3 diperoleh tanggapan sebanyak 0 responden dengan persentase 0% menyatakan sangat tidak setuju, 5 reponden dengan persentase 10% menyatakan tidak setuju, 17 responden dengan persentase 33% memberikan

tanggapan ragu-ragu, 22 responden dengan persentase 42% menyatakan setuju dan 8 responden dengan persentase 15% menyatakan sangat setuju. Berdasarkan hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa Stebis IGM menggunakan Media Sosial Likee sangat terbaru.

4. Pada indikator item diatas, diketahui dari 52 orang responden yang menjawab pernyataan 4 diperoleh dengan tanggapan sebanyak 0 dengan persentase 0% menyatakan sangat tidak setuju, 2 responden dengan persentase 4% menyatakan tidak setuju, 14 responden dengan persentase 27% memberikan tanggapan ragu-ragu, 25 responden dengan persentase 48% menyatakan setuju dan 11 responden dengan persentase 21% menyatakan sangat setuju. Berdasarkan hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa Stebis IGM menyatakan Media Sosial Likee Videonya sangatlah menarik.
5. Pada indikator item diatas, diketahui dari 52 orang responden yang menjawab pernyataan 5 diperoleh tanggapan sebanyak 0 responden dengan persentase 0% menyatakan sangat tidak setuju, 5 responden dengan persentase 10% menyatakan tidak setuju, 10 responden dengan persentase 19% memberikan tanggapan ragu-ragu, 33 responden dengan persentase 64% menyatakan setuju dan 9 responden dengan persentase 17%. Berdasarkan hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa Stebis IGM menyatakan aturan dalam Konten video Likee mempunyai aturan tertentu.
6. Pada indikator item diatas, diketahui dari 52 orang responden yang menjawab pernyataan 6 diperoleh tanggapan sebanyak 0 responden dengan persentase 0% menyatakan sangat tidak setuju, 0 responden dengan persentase 0% menyatakan tidak setuju, 10 responden dengan persentase 19% memberikan tanggapan ragu-ragu, 33 responden dengan persentase 64% menyatakan setuju dan 9 responden dengan persentase 17% menyatakan sangat setuju. Berdasarkan hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa Stebis IGM menyatakan Video Likee sangatlah Menghibur.

7. Pada indikator item diatas, diketahui dari 52 orang responden yang menjawab pernyataan 7 diperoleh tanggapan sebanyak 0 responden dengan persentase 0% menyatakan sangat tidak setuju, 2 responden dengan persentase 4% menyatakan tidak setuju, 11 responden dengan persentase 21% memberikan tanggapan ragu-ragu, 30 responden dengan persentase 58% menyatakan setuju dan 9 responden dengan persentase 17% menyatakan sangat setuju. Berdasarkan hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa Stebis IGM menyatakan Live di Likee Mudah berinteraksi.
8. Pada indikator item diatas, diketahui dari 52 orang responden yang menjawab pernyataan 8 diperoleh tanggapan sebanyak 0 responden dengan persentase 0% menyatakan sangat tidak setuju, 1 responden dengan persentase 2% menyatakan tidak setuju, 15 responden dengan persentase 29% memberikan tanggapan ragu-ragu, 25 responden dengan persentase 48% menyatakan setuju dan 11 responden dengan persentase 21% menyatakan sangat setuju. Berdasarkan hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa Stebis IGM menyatakan Aplikasi Likee Videonya tidak Membosankan.
9. Pada indikator item diatas, diketahui dari 52 orang responden yang menjawab pernyataan 9 diperoleh tanggapan sebanyak 0 responden dengan persentase 0% menyatakan sangat tidak setuju, 1 responden dengan persentase 2% menyatakan tidak setuju, 9 responden dengan persentase 17% memberikan tanggapan ragu-ragu, 29 responden dengan persentase 56% menyatakan setuju dan 13 responden dengan persentase 25% menyatakan sangat setuju. Berdasarkan hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa Stebis IGM menyatakan fitur dari aplikasi Likee sangat menarik.
10. Pada indikator item diatas, diketahui dari 52 orang responden yang menjawab pernyataan 10 diperoleh tanggapan dengan 0 responden dengan persentase 0% menyatakan sangat tidak setuju, 3 responden dengan persentase 7% menyatakan tidak setuju, 10 responden dengan persentase 19% memberikan tanggapan ragu-ragu, 28 responden dengan persentase 53% menyatakan setuju dan 11 responden dengan persentase 21%

menyatakan sangat setuju, berdasarkan hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar Mahasiswa Stebis IGM menyatakan aplikasi Likee juga bisa menghasilkan uang.

Berdasarkan hasil perhitungan diatas maka dapat diperoleh skor pencapaian nilai rata-rata secara keseluruhan variabel X sebesar 76.7% berkatagori kuat. Hasil ini menyatakan bahwa secara umum penggunaan Media Sosial Likee memberikan pengaruh positif sebagai motivasi belajar terhadap Mahasiswa Stebis IGM Palembang.

b. Analisis Indikator Variabel Y (Terhadap Motivasi Belajar Pada Mahasiswa)

Hasil perhitungan pada variabel Y (terhadap motivasi belajar) yang diperoleh dari kuesioner yang telah dibagikan kepada responden dan telah dibagikan kepada responden dan telah diisi, akan ditunjukkan pada tabel untuk setiap pertanyaan. Instrument pada variabel ini dioperasikan melalui 8 item pertanyaan. Berdasarkan perhitungan skor jawaban dari 52 responden terhadap setiap instrument, maka diperoleh hasil sebagai berikut pada tabel 8 dibawah ini:

Tabel 8
Distribusi Frekuensi Data Skor Jawaban Responden Pada Variabel Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban					N	SKOR	MEAN	TCR %	KATEGORI
		SS	S	RR	TS	STS					
		5	4	3	2	1					
Kognitif											
1	Adanya aplikasi Likee dapat memotivasi saya dalam hal yang bersifat kreatifitas	13	24	14	1	0	52	205	3.94	78.8%	Kuat
		25%	46%	27%	2%	-					
2	Setelah Menonton Video pendek Likee saya mengetahui informasi lebih cepat	14	23	12	3	0	52	204	3.92	78.4%	Kuat
		27%	44%	23%	6%	-					

3	Setelah menonton Likee selalu memotivasi disaat kita bosan dan membuat belajar saya lebih santai	14	25	11	2	0	52	207	3.98	80%	Sangat Kuat
		27%	48%	21%	4%	-					
4	Setelah menonton video pendek Likee adanya perasaan senang yang timbul karena memberikan pengaruh yang positif dan menghibur.	14	19	14	5	0	52	198	3.80	76.1%	Kuat
		27%	36%	27%	10%	-					
5	Setelah menonton aplikasi Likee mampu berkreasi dan berkreatifitas.	14	21	15	2	0	52	203	3.90	78%	Kuat
		27%	40%	29%	4%	-					
6	Setelah menonton aplikasi Likee saya lebih giat membuat konten video yang bersifat positif.	11	22	17	1	1	52	197	3.78	75.7%	Kuat
		21%	42%	33%	2%	2%					
7	Aplikasi Likee membuat saya mampu berkreasi dengan pikiran sendiri untuk menciptakan yang bermanfaat.	18	15	17	2	0	52	205	3.94	78.8%	Kuat
		34%	29%	33%	4%	-					

8	Aplikasi Likee dapat mempermudah saya ketika menonton tutorial video tentang pembelajaran.	21	22	9	0	0	52	220	4.23	84.6%	Sangat Kuat
		40%	42%	18%	-	-					
		Jumlah									

Sumber : dikelola dengan menggunakan SPSS versi 26

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan data skor hasil pencapaian dari indikator ukur variabel Y (Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa) yang memiliki 8 item pertanyaan dengan jumlah 52 responden, jawaban tersebut dihasilkan dari olah data menggunakan SPSS versi 2. Berikut akan dijelaskan deskripsi dari hasil instrument penelitian pada variabel (Y).

1. Pada indikator item diatas, diketahui dari 52 orang responden yang menjawab pernyataan 1 diperoleh tanggapan sebanyak 0 responden dengan persentase 0% menyatakan sangat tidak setuju, 1 responden dengan persentase 2% menyatakan tidak setuju, 14 responden dengan persentase 27% memberikan tanggapan ragu-ragu, 24 responden dengan persentase 46% menyatakan setuju dan 13 responden dengan persentase 25% menyatakan sangat setuju. Berdasarkan hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa Stebis IGM Palembang memotivasi dalam hal kreatifitasnya terhadap Aplikasi Likee.
2. Pada indikator item diatas, diketahui dari 52 orang responden yang menjawab pernyataan 2 diperoleh tanggapan sebanyak 0 responden dengan persentase 0% menyatakan sangat tidak setuju, 3 responden dengan persentase 6% menyatakan tidak setuju, 12 responden dengan persentase 23% memberikan tanggapan ragu-ragu, 23 responden dengan persentase 44% menyatakan setuju dan 14 responden dengan persentase 27% menyatakan sangat setuju. Berdasarkan hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa Stebis IGM Palembang setelah menonton aplikasi Likee memberikan informasi lebih cepat belajar.
3. Pada indikator item diatas, diketahui dari 52 orang responden yang menjawab pernyataan 3 diperoleh tanggapan sebanyak 0 responden dengan persentase 0% menyatakan sangat tidak setuju, 2 responden dengan persentase 4% menyatakan

tidak setuju, 11 responden dengan persentase 21% memberikan tanggapan ragu-ragu, 25 responden dengan persentase 48% menyatakan setuju dan 14 responden dengan persentase 27% menyatakan sangat setuju. Berdasarkan hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa Stebis IGM Palembang memberikan hiburan dan membuat belajar menjadi santai saat menonton video.

4. Pada indikator item diatas, diketahui dari 52 orang responden yang menjawab pernyataan 4 diperoleh tanggapan sebanyak 0 responden dengan persentase 0% menyatakan sangat tidak setuju, 5 responden dengan persentase 10% menyatakan tidak setuju, 14 responden dengan persentase 27% memberikan tanggapan ragu-ragu, 19 responden dengan persentase 36% menyatakan setuju dan 14 responden dengan persentase 27% menyatakan sangat setuju. Berdasarkan hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa Stebis IGM Palembang setelah menonton video pendek Likee memberikan pengaruh yang positif.
5. Pada indikator item diatas, diketahui dari 52 orang responden yang menjawab pernyataan 5 diperoleh tanggapan sebanyak 0 responden dengan persentase 0% menyatakan sangat tidak setuju, 2 responden dengan persentase 4% menyatakan tidak setuju, 15 responden dengan persentase 29% memberikan tanggapan ragu-ragu, 21 responden dengan persentase 40% menyatakan setuju dan 14 responden dengan persentase 27% menyatakan sangat setuju.
6. Pada indikator item diatas, diketahui dari 52 orang responden yang menjawab pernyataan 6 diperoleh tanggapan sebanyak 1 responden dengan persentase 2% menyatakan sangat tidak setuju, 1 responden dengan persentase 2% menyatakan tidak setuju, 17 responden dengan persentase 33% memberikan tanggapan ragu-ragu, 22 responden dengan persentase 42% menyatakan setuju dan 11 responden dengan persentase 21% menyatakan sangat setuju. Berdasarkan hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar Mahasiswa Stebis IGM Palembang setelah menonton membuat video yang bersifat positif terhadap konten dengan video yang memotivasi dirinya
7. Pada indikator item diatas, diketahui dari 52 orang responden yang menjawab pernyataan 7 diperoleh tanggapan sebanyak 0 responden dengan persentase 0% menyatakan sangat tidak setuju, 2 responden dengan persentase 4% menyatakan tidak setuju, 17 responden dengan persentase 33% memberikan tanggapan ragu-

ragu, 15 responden dengan persentase 29% menyatakan setuju dan 18 responden dengan persentase 34% menyatakan sangat setuju. Berdasarkan hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa Stebis IGM Palembang setelah menonton mampu berkreasi dan memberikan yang bermanfaat.

8. Pada indikator item diatas, diketahui dari 52 orang responden yang menjawab pernyataan 8 diperoleh tanggapan sebanyak 0 responden dengan persentase 0% menyatakan sangat tidak setuju, 0 responden dengan persentase 0% menyatakan tidak setuju, 9 responden dengan persentase 18% memberikan tanggapan ragu-ragu, 22 responden dengan persentase 42% menyatakan setuju dan 21 responden dengan persentase 40% menyatakan sangat setuju. Berdasarkan hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar Mahasiswa Stebis IGM Palembang dengan adanya tutorial dalam aplikasi Likee mempermudah dalam pembelajaran apapun. Berdasarkan hasil perhitungan diatas maka dapat diperoleh skor pencapaian nilai rata-rata secara keseluruhan Variabel Y sebesar 79% berkategori kuat.

3. Uji Instrument Penelitian

Instrument penelitian yang lebih baik harus memenuhi dua persyaratan yang penting yaitu *valid* dan *reliable*. Berdasarkan hasil uji validitas dan uji reliabilitas instrument penelitian, maka dapat diuraikan, sebagai berikut:

a. Uji Validitas

Dalam uji instrument validitas dilakukan dengan uji korelasi *product moment pearson* melalui program SPSS versi 26. Taraf signifikan yang digunakan 5% dengan $N = 52$, $df = N-2$ atau $df = 52-2 = 50$ dan $p = 0,05$. r_{tabel} dari 50 adalah 0,273. Kreteria penentuan validitas suatu item insrtument adalah jika nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka dinyatakan valid dan memenuhi syarat digunakan sebagai alat ukur penelitian. Adapun hasil uji validitas menggunakan SPSS versi 26 pada tabel 9 dibawah ini.

Tabel 9
Rangkuman hasil uji validitas X dan Y

Variabel	Indikator	r_{hitung}	r_{tabel} (df-2) (52-2 = 50)	Interprestasi
Pengaruh	1	0,683	0,273	Valid

Penggunaan Media Sosial Likee (X)	2	0,326	0,273	Valid
	3	0,508		Valid
	4	0,712		Valid
	5	0,467		Valid
	6	0,446		Valid
	7	0,672		Valid
	8	0,731		Valid
	9	0,656		Valid
	10	0,620		Valid
	Terhadap Motivasi Belajar (Y)	1		0,819
2		0,801	Valid	
3		0,716	Valid	
4		0,861	Valid	
5		0,753	Valid	
6		0,802	Valid	
7		0,887	Valid	
8		0,823	Valid	

Sumber: Dikelola peneliti dari hasil menggunakan SPSS versi 26

Berdasarkan hasil uji Validitas pada tabel diatas menunjukkan bahwa hasil nilai uji korelasi (r_{hitung}) untuk seluruh item instrument kuesioner penelitian, terdiri dari 10 item pernyataan untuk instrument variabel pengaruh penggunaan media sosial like (X) dan 8 item pernyataan instrument untuk variabel terhadap motivasi belajar mahasiswa (Y). semua item pernyataan telah valid nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ 0,273 pada nilai signifikansi 5% sehingga item pernyataan diatas telahPantas dijadikan sebagai alat ukur penelitian.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur apakah alat pengukuran yang digunakan dapat diandalkan dan tetap konsisten jika dilakukan dua kali pengukuran atau lebih pada kelompok yang sama dengan alat

ukur yang sama. Metode statistic yang digunakan pada pengujian ini adalah uji *Crombach alpha*.

Menurut Tukiran, kreteria pengujiannya adalah jika koefisien reliabilitas lebih besar 0,60 (Cronbach's alpha \geq 0,60), maka data instrument yang diukur dikatakan reliable yaitu dapat dipercaya dan diandalkan.³ Berikut hasil dari uji realibilitas instrument dapat dilihat pada tabel 10 dan 11 dibawah ini.

Tabel 10
Hasil uji reliabilitas variabel (X)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.780	10

Sumber : dikelola menggunakan SPSS versi 26

Tabel 11
Hasil Uji Reliabilitas Variabel (Y)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.923	8

Sumber: Dikelola menggunakan SPSS Versi 26

Dari hasil uji Reliabilitas instrument pada tabel 4.4 dan tabel 4.5 diatas, maka dapat diperoleh nilai koefisien Reliabilitas *Cronbach's Aplha* untuk variabel pengaruh penggunaan media sosial like (X) sebesar 0,780 dan variabel terhadap motivasi belajar mahasiswa (Y) sebesar 0,923. Nilai dari kedua variabel diatas menyatakan bahwa *Cronbach's Aplha* lebih besar dari 0,60 maka dapat dikatakan bahwa semua variabel diatas reliabel.

5. Uji Hipotesis Statistik

a. Analisis Regresi Linear Sederhana

Regresi linear sederhana digunakan untuk satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Tujuan penerapan metode ini adalah untuk mengetahui besaran nilai variabel terikat yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Berdasarkan hasil penelitian yang telah diolah dengan menggunakan SPSS versi 26, maka didapatkan hasil sebagai berikut pada tabel 12 dibawah ini:

Tabel 12
Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana

³ Tukiran Taniredja, *Op cit*, hlm 112

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	6.273	4.073		1.538	.130
Pengaruh Penggunaan Media Sosial Likee	.987	.106	.797	9.328	.000

a. Dependent Variable: terhadap motivasi belajar mahasiswa
b. Dikelola menggunakan SPSS versi 26

Berdasarkan analisis data yang dilakukan penulisan, diketahui besarnya nilai t hitung = 9.328 sedangkan nilai sig sebesar 0,000. Nilai sig lebih kecil dari nilai signifikansi ($0,000 < 0,05$). Hal ini berarti bahwa ada pengaruh yang signifikan antara variabel pengaruh penggunaan media sosial likee (X) terhadap motivasi belajar mahasiswa (Y). Dari tabel tersebut terdapat kolom B (constant) nilainya sebesar 6.273. Sedangkan nilai variabel pengaruh penggunaan media sosial likee sebesar 0,987 sehingga diperoleh persamaan regresi linier sederhana sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 6.273 + 0,987 X$$

Setiap regresi linear pengaruhnya mendapatkan 0,987 sedangkan medianya mendapatkan 6,273 yang dimilikinya

Setelah mengetahui variabel X berpengaruh terhadap Y, selanjutnya menentukan koefisien determinasi yaitu besarnya korelasi atau hubungan variabel X dan Y seperti pada tabel 13 dibawah ini.

Tabel 13
Pengaruh Penggunaan Media Sosial Likee Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Universitas Stebis Indo Global Mandiri Palembang.

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.797 ^a	.635	.628	3.336

a. Predictors: (Constant), Pengaruh Penggunaan Media Sosial Likee
b. Dikelola menggunakan SPSS versi 26

Berdasarkan tabel 13 diatas di dapatkan nilai R Square memiliki pengaruh sebesar 79,7% pengaruh penggunaan media sosial Likee, sedangkan sisanya 20,3% dipengaruhi oleh media sosial selain himpunanya. Peneliti menguji seberapa kuat hubungan atau pengaruh antara variabel X terhadap Y, maka digunakan nilai koefisien korelasi pada tabel 4.12 dibawah ini.

Tabel 14
Tingkat Korelasi dan Kekuatan Hubungan

No	Nilai Korelasi (<i>r</i>)	Tingkat Hubungan
1	0,00-0,19	Sangat Lemah
2	0,20-0,399	Lemah
3	0,40-0,599	Cukup
4	0,60-0,799	Kuat
5	0,80-0,100	Sangat Kuat

Sumber: Data Suharsimi Arikunto, Tahun 2010

Berdasarkan nilai koefisien tersebut, maka nilai 79,7% termasuk korelasi yang kuat hubungannya.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara variabel pengaruh penggunaan media sosial Likee (X) terhadap motivasi belajar mahasiswa (Y) secara signifikan atau tidak. Hasil dari pengujian uji hipotesis dapat dilihat pada tabel 15 dibawah ini.

Tabel 15
Hasil Uji Hipotesis

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	6.273	4.073		1.538	.130
Pengaruh penggunaa media sosial like e	.987	.106	.797	9.328	.000

- a. Dependent Variable: terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa
b. Dikelola menggunakan SPSS versi 26

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa angka 0,797 pada *Standardized Coefficients* (Beta) menunjukkan tingkat korelasi antara program pengaruh penggunaan media sosial like terhadap motivasi belajar mahasiswa. Sedangkan nilai $t = 4.073$ digunakan untuk pengujian hipotesis apakah ada pengaruh penggunaan media sosial like terhadap motivasi belajar. Maka untuk pengujian nilai t dengan merumuskan hipotesis sebagai berikut:

H_0 (Hipotesis Nihil): Tidak ada pengaruh penggunaan media sosial like terhadap motivasi belajar

H_1 (Hipotesis Alternatif): Terdapat pengaruh penggunaan media sosial like terhadap motivasi belajar.

Kriteria pengujian berdasarkan nilai t :

- a) Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak
- b) Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak

Untuk menghitung nilai t_{tabel} dengan signifikansi 0,05 dapat dilakukan dengan rumus berikut:

$$\begin{aligned} T \text{ tabel} &= (a/2 : n-k-1) \\ &= (0,05/2 : 52-1-1) \\ &= (0,025 : 50) \\ &= 2,008 \text{ (lihat hasil pada t tabel 0,025, } n = 50) \end{aligned}$$

Kesimpulan dari hasil analisis regresi linier sederhana dengan menggunakan SPSS versi 26 diperoleh nilai t hitung sebesar $0.073 \geq 2,008$ (lihat t tabel) maka dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak, artinya terdapat pengaruh penggunaan media sosial like terhadap motivasi belajar mahasiswa universitas Stebis IGM Palembang.

c. Uji Korelasi Pearson Product Moment

Korelasi *Pearson Product Moment* adalah untuk mencari arah dan kekuatan hubungan antara variabel bebas (X) dan variabel tak bebas (Y) dan data berbentuk interval dan rasio. Dalam uji korelasi *pearson product*

moment dilakukan dengan bantuan SPSS versi 26. Hasil uji dapat dilihat pada tabel 16 dibawah ini.

Tabel 16

Hasil Uji Korelasi Product Moment

Correlations			
		Pengaruh Penggunaan Media Sosial Likee	Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa
Pengaruh Penggunaan Media Sosial Likee	Pearson Correlation	1	.797**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	52	52
Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa	Pearson Correlation	.797**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	52	52
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).			
Dikelola menggunakan SPSS versi 26			

Berdasarkan data diatas, nilai signifikansi pada tabel adalah 0,000 yang berarti $\leq 0,05$. Ini menunjukkan bahwa variabel pengaruh penggunaan Media Sosial Likee dan variabel terhadap Motivasi belajar mahasiswa berkorelasi atau memiliki hubungan. Jika ditinjau dari tingkat korelasi dan kekuatan hubungan, data diatas termasuk dikategori kuat, karena *pearson correlation* berada di interval 0,60-0,799 yaitu 0,797. Jadi data tersebut memiliki hubungan yang kuat.

C. Pembahasan

Dalam penelitian ini, responden mahasiswa Universitas Stebis IGM Palembang kelas a dan b bagian ekonomi syariah berusia >18 sampai 25 tahun terdiri dari 17 orang laki-laki dan 35 orang perempuan sebanyak 52 responden yang dibagikan kuesioner, kuesioner tersebut terdiri dari 18 pertanyaan yaitu 10 pertanyaan untuk variabel pengaruh penggunaan media sosial like (x) dan 8 pertanyaan untuk variabel terhadap motivasibelajar mahasiswa (Y) untuk mengetahui pengaruh penggunaan media sosial Likee terhadap motivasi belajar mahasiswa ekonomi syariah Universitas Indo Global Mandiri Palembang. Penelitian ini melakukan perhitungan dengan program SPSS versi 26 dan untuk menguji hipotesis peneliti menggunakan regresi linier sederhana. Penjelasannya sebagai berikut:

Hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi $0,200 \geq 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berkontribusi normal. Sehingga dikarenakan

memperoleh hasil normal maka hasil analisis ini dapat lanjut ke analisis regresi sebagai syarat dalam memenuhi asumsi klasik nilai berdistribusi normal.

Keeratan atau tingkat hubungan antara variabel program acara tau gak sih di trans7 dengan sebagai media informasi edukasi pada siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan nilai korelasi pearson product moment antar variabel X dan Y sebesar 0,797 masuk pada rentang 0,60-0,799 yang memiliki kategori hubungan yang kuat.

Hasil dari uji hipotesis (uji t) dengan menggunakan SPSS versi 26 diperoleh nilai t hitung $9.328 \geq 2,008$ (lihat hasil pada t tabel 0,025, n = 50) maka dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak, artinya terdapat Pengaruh penggunaan media sosial Likee terhadap Mahasiswa ekonomi syariah Universitas Stebis Indo Global Mandiri Palembang.