

Pengaruh Literasi Digital, Dan *Internet Addiction* Terhadap *Online Learning*, Dan Dampak Selanjutnya Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Departemen Teknik Elektronika

Yeka Hendriyani¹, Ronaldo^{2*}, Dedy Irfan³, Khairi Budayawan⁴, Zulhendra⁵

^{1,3,4,5}Departemen Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

²Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

*Corresponding author e-mail: ronaldo290898@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran online diterapkan oleh perguruan tinggi sebagai dampak dari penyebaran virus COVID-19 menjadi tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan. Revolusi industri 4.0 yang berkembang juga menjadi tantangan bagi lulusan untuk meningkatkan kemampuannya. Motivasi belajar mahasiswa dalam pembelajaran online menjadi acuan terpenting yang perlu diperhatikan. Metode analisis yang digunakan dalam menentukan apa saja yang mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa adalah PLS-SEM. Pengambilan sampel dalam penelitian ini melalui metode *Proportionate Stratified Random Sampling*. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh literasi digital dan *internet addiction* terhadap *online learning*, serta dampaknya terhadap motivasi belajar. Subyek dalam penelitian merupakan mahasiswa departemen teknik elektronika yang mengikuti pembelajaran online sebanyak 229 mahasiswa. Hasil menunjukkan bahwa literasi digital berpengaruh signifikan terhadap *online learning* (66,3%), *internet addiction* berpengaruh signifikan terhadap *online learning* (22,6%), literasi digital berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar (34,9%), *internet addiction* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar (49,6%), *online learning* serta berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar (15%). Literasi digital berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar melalui mediasi *online learning* (9,9%) dan *internet addiction* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar melalui mediasi *online learning* (4%). Dengan hasil temuan ini, motivasi belajar mahasiswa dapat ditingkatkan dengan membatasi *internet addiction* dan meningkatkan literasi digital dalam mengumpulkan informasi-informasi.

Kata kunci: *Literasi Digital, Internet Addiction, Online Learning, Motivasi Belajar, SEM*

ABSTRACT

Online learning implemented by universities as a result of the spread of the COVID-19 virus is a challenge for educational institutions. The developing industrial revolution 4.0 is also a challenge for graduates to improve their abilities. Student learning motivation in online learning is the most important reference that needs to be considered. The analytical method used in determining what affects student learning motivation is PLS-SEM. Sampling in this study through the method of Proportionate Stratified Random Sampling. This study aims to examine the effect of digital literacy and internet addiction on online learning and their impact on learning motivation. The subjects in the study were students of the electronics engineering department who took part in online learning as many as 229 students. The results show that digital literacy has a significant effect on online learning (66.3%), internet addiction has a significant effect on online learning (22.6%), digital literacy has a significant effect on learning motivation (34.9%), internet addiction has a significant effect on learning motivation (49.6%), online learning and significant effect on learning motivation (15%). Digital literacy has a significant effect on learning motivation through online learning mediation (9.9%) and internet addiction has a significant effect on learning motivation through online learning mediation (4%). With these findings, students' learning motivation can be increased by limiting internet addiction and increasing digital literacy in gathering information.

Keywords: *Digital literacy, Internet Addiction, Online Learning, Learning Motivation, SEM*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kebutuhan sepanjang masa. Setiap orang membutuhkan pendidikan kapan saja, di mana saja. Pendidikan sangat penting, karena tanpa pendidikan manusia sulit berkembang bahkan akan menjadi pribadi yang terbelakang. Oleh karena itu, pendidikan harus benar-benar bertujuan untuk menghasilkan manusia berkualitas yang mampu bersaing, disamping akhlak dan moral yang luhur.

Untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, pemerintah telah menggariskan dalam bab II pasal 3 Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 tentang tujuannya bahwa: pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis, serta bertanggung jawab.

Pendidikan erat kaitannya dengan keberhasilan proses pembelajaran di kelas. Keberhasilan proses pembelajaran dapat di ukur dari strategi pembelajaran di kelas yang bergantung pada pendidik menggunakan pendekatan, model, metode, dan strategi pembelajaran. Selain itu pendidikan saat ini terhambat oleh wabah virus Covid-19. Virus ini merupakan virus menular yang menyerang saluran pernafasan dan dapat berakibat fatal bagi yang terinfeksi [1]. Virus Covid-19 merupakan salah satu masalah kesehatan global yang juga berdampak pada dunia pendidikan [2], dimana proses belajar mengajar di perguruan tinggi diharuskan memberlakukan pembelajaran jarak jauh yang bisa juga disebut dengan pembelajaran online (*online learning*).

Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar adalah motivasi belajar. Motivasi belajar ini akan mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuannya. Pembelajaran yang efektif akan tercapai ketika mahasiswa terdorong untuk belajar, Dengan kata lain seseorang yang mempunyai tekad dan kerja keras yang lebih akan memperoleh hasil yang baik. Adapun faktor yang internal yang mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa meliputi: minat, cara belajar, kematangan berfikir, kesiapan, dan lain sebagainya. Kemudian faktor eksternal meliputi: guru, lingkungan belajar, keluarga, lingkungan masyarakat, dan lain sebagainya.

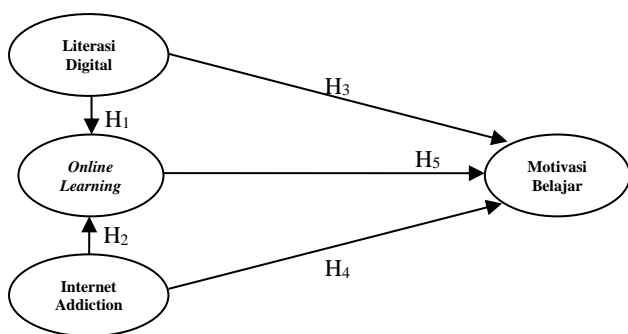
Literasi digital adalah keterampilan yang mencakup keterampilan sosial, keterampilan dan sikap belajar, berpikir kritis, kreativitas dan inspirasi serta kemampuan menggunakan perangkat teknologi, informasi, dan komunikasi [3]. Penyebaran informasi yang terjadi di dunia kini sangat cepat, bisa dari mana

saja. Literasi digital dapat juga didefinisikan sebagai kemampuan untuk bertahan hidup di era digital. Selain literasi digital sebagai rangkaian gerakan melek media yang dirancang untuk meningkatkan kontrol individu terhadap media yang mereka gunakan untuk mengirim dan menerima pesan. Kata kunci dari pentingnya media literasi yaitu bagaimana kita memiliki filter atau kontrol terhadap media yang bisa digunakan untuk pencarian informasi dan hiburan.

Kecanduan internet dapat ditandai dengan penggunaan internet yang berlebihan karena kurangnya pengendalian diri. Namun demikian Internet merupakan salah satu produk kecanggihan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi buatan. Berbagai fasilitas disediakan oleh internet seperti: memperoleh informasi dengan mudah dan banyak sumber, dengan kecanduan mahasiswa menggunakan internet di harapkan mahasiswa akan lebih kreatif dalam menggunakan internet untuk proses pembelajaran khususnya pembelajaran online (*online learning*).

Dalam pembelajaran *online*, motivasi belajar mahasiswa harus harus dapat ditingkatkan. Kemampuan dalam mencari informasi-informasi dan bahan belajar saat mengikuti pembelajaran online juga harus baik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui variabel dan item mana yang paling berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa. Model teoritis untuk mengetahui konstruk yang mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa dengan menggunakan PLS SEM. Terdapat 7 hipotesis dalam penelitian ini:

- H1: Literasi digital berpengaruh terhadap online learning.
- H2: *Internet addiction* berpengaruh terhadap *online learning*.
- H3: Literasi digital berpengaruh terhadap motivasi belajar.
- H4: *Internet addiction* berpengaruh terhadap motivasi belajar.
- H5: *Online learning* berpengaruh terhadap motivasi belajar.
- H6: Literasi digital berpengaruh terhadap motivasi belajar melalui mediasi *online learning*.
- H7: *Internet addiction* berpengaruh terhadap motivasi belajar melalui mediasi *online learning*.



Gambar 1. Model teoritis yang diusulkan

II. METODE PENELITIAN

Motivasi belajar mahasiswa dalam pembelajaran online diukur melalui survey berupa kuesioner yang dirancang pada September 2022. Terdapat 15 item yang disebar dengan menggunakan skala Likert 5 kategori. Item ini menghasilkan 4 konstruk atau dimensi: literasi digital, internet addiction, online learning, dan motivasi belajar (Tabel 1).

Tabel 1. Indikator kuesioner.

Konstruk	Item
Literasi Digital	LD1 = <i>Internet Searching</i>
	LD2 = <i>Hypertextual Navigation</i>
	LD3 = <i>Content Evaluation</i>
	LD4 = <i>Knowledge Assembly</i>
Internet Addiction	IA1 = <i>Conflict</i>
	IA2 = <i>Lock of Control</i>
	IA3 = <i>Convenience</i>
	IA4 = <i>Excessive Use</i>
Online Learning	OL1 = <i>Structural</i>
	OL2 = <i>Active</i>
	OL3 = <i>Connective</i>
	OL4 = <i>Literacy</i>
	OL5 = <i>Communication</i>
Motivasi Belajar	MB1 = <i>Intrinsik</i>
	MB2 = <i>Ekstrinsik</i>

Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa jurusan elektronika sebanyak 229 orang. Kuesioner dibagikan melalui *google form* dengan sebaran data sebagai berikut (Tabel 2):

Tabel 2. Karakteristik responden.

Program Studi	Tahun	Kelamin		N=229
		Pria	Wanita	
Pendidikan Teknik Elektronika	2020	13	11	24
Pendidikan Teknik Informatika		17	25	42
Informatika		7	12	19
Teknik elektronika		14	6	20
		51	54	105

Pendidikan Teknik Elektronika	15	9	24	
Pendidikan Teknik Informatika	28	23	51	
Informatika	2021	18	13	31
Teknik elektronika		11	7	18
		72	52	124

Terdapat 2 proses estimasi yang dilakukan dalam PLS-SEM [4]:

1. Model Pengukuran
 - a. Realibilitas: Cronbach’s Alpha (α) dan $CR \geq 0,7$
 - b. Validitas konvergen: *Outer loading* $\geq 0,7$ dan $AVE \geq 0,5$
 - c. Validitas Diskriminan $< 0,9$
2. Model Struktural
 - a. R^2 ; lemah (0,25), medium (0,5), dan kuat (0,75)
 - b. Analisis jalur: p-value $< 0,05$ hipotesis diterima dan signifikan
 - c. Q^2 : lemah (0), medium (0,25), dan kuat (0,5)
 - d. f^2 : kecil (0,02), medium (0,15), dan besar (0,35)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Model Pengukuran

Semua konstruk model yang dikembangkan memenuhi kriteria realibilitas, dan validitas konvergen (Tabel 3), serta validitas diskriminan (Tabel 4). Hasil validitas konvergen terlihat pada nilai *outer loading* dan nilai *Average Extracted Variance (AVE)* pada masing-masing variabel telah memenuhi kriteria yang telah ditetapkan, untuk literasi digital berkisar dari 0,712-0,774; *internet addiction* berkisar dari 0,705-0,809; *online learning* berkisar dari 0,711-0,743; dan motivasi belajar berkisar dari 0,875-0,882 serta nilai AVE untuk semua variabel juga telah memenuhi kriteria yang ditetapkan $\geq 0,5$ (literasi digital=0,549; *internet addiction* = 0,580; *online learning* = 0,524; dan motivasi belajar = 0,772) (Tabel 3). Kemudian untuk nilai realibitas dilihat dari nilai *cronbach’s alpha* (literasi digital=0,728; *internet addiction* = 0,759; *online learning* = 0,773; dan motivasi belajar = 0,704) dan *composite reliability* (literasi digital=0,829; *internet addiction* = 0,846; *online learning* = 0,846; dan motivasi belajar = 0,871) semua variabel memenuhi kriteria $\geq 0,70$ (Tabel 3).

Kemudian untuk nilai validitas *diskriminant* dilihat dari nilai *standardized* (Tabel 4) semua variabel yang berhubungan memperlihatkan hasil *diskriminant* yang $< 0,9$ yang berarti konstruk yang satu dengan yang lainnya benar-benar berbeda.

Tabel 3. Hasil model pengukuran.

Konstruk	Item	Consistency Reliability		Convergent Validity	
		Cronbach's Alpha (α) \geq 0,70	Composite Reliability (CR) \geq 0,70	Outer Loading \geq 0,70	AVE > 0,50
Literasi Digital	LD1	0,728	0,829	0,745	0,549
	LD2			0,774	
	LD3			0,731	
	LD4			0,712	
Internet Addiction	IA1	0,759	0,846	0,705	0,580
	IA2			0,766	
	IA3			0,762	
	IA4			0,809	
Online Learning	OL1	0,773	0,846	0,732	0,524
	OL2			0,717	
	OL3			0,743	
	OL4			0,711	
	OL5			0,713	
Motivasi Belajar	MB1	0,704	0,871	0,882	0,772
	MB2			0,875	

Tabel 4. Heterotrait-Monotrait Ratio (HTMT).

	Standardized	Lower	Upper
Literasi Digital -> Internet Addiction	0,203	0,118	0,251
Motivasi Belajar -> Internet Addiction	0,721	0,596	0,833
Motivasi Belajar -> Literasi Digital	0,612	0,416	0,751
Online Learning -> Internet Addiction	0,367	0,239	0,467
Online Learning -> Literasi Digital	0,870	0,773	0,857
Online Learning -> Motivasi Belajar	0,692	0,565	0,811

2. Model Pengukuran

Daya prediksi model untuk variabel eksogen ke endogen dapat dilihat pada Tabel 5. *Online learning* dipengaruhi oleh konstruk literasi digital dan *internet addiction* sebesar 0,511 (51,1%) dengan prediksi medium. Kemudian motivasi belajar dipengaruhi oleh literasi digital, *internet addiction*, dan *online learning* sebesar 0,501 (50,1%) dengan prediksi medium.

Tabel 5. R square dan Q square.

Konstruk	R ²	Kategori	Q ²	Kategori
Online Learning	0,511	Medium	0,261	Medium
Motivasi Belajar	0,501	Medium	0,375	Medium

Signifikansi model prediksi (Q²) untuk *online learning* (0,261) medium, dan motivasi belajar (0,375) medium (Tabel 5). Ini dapat disimpulkan bahwa variabel *online learning* dan motivasi belajar memiliki nilai observasi yang baik karena Q>0.

Tabel 6. f square.

Analisis jalur	f ²	Kategori
IA -> OL	0,145	Kecil
IA -> MB	0,431	Besar
LD -> OL	0,899	Besar
LD -> MB	0,129	Kecil
OL -> MB	0,022	Kecil

Tabel 6 menunjukkan besarnya efek terhadap motivasi belajar ditunjukkan oleh *internet addiction* sebesar 0,431 (besar). Kemudian literasi digital juga

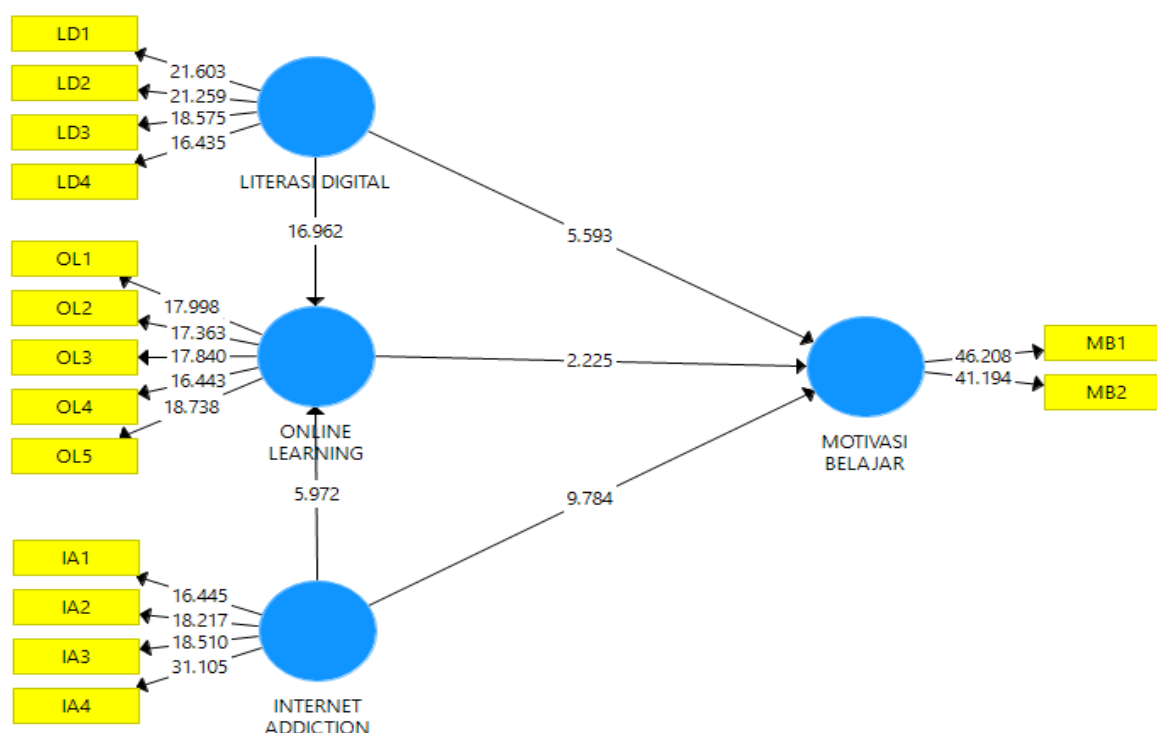
memberikan efek yang besar terhadap *online learning* sebesar 0,899.

Tabel 7. Uji kecocokan model.

	Saturated Model	Estimated Model
SRMR	0,096	0,096
Chi-Square	511,857	511,857
NFI	0,620	0,620

Kecocokan model (*Goodness of Fit*) menunjukkan nilai SRMR (*Standardized Root Mean Residual*) kurang dari 0,1, artinya model memiliki nilai kecocokan yang baik (Tabel 7). Nilai Chi-Square > 0,9 dan NFI berkisar dari 0 sampai 1 (semakin mendekati 1 menunjukkan model yang fit). Dengan demikian model dikatakan baik karena memenuhi semua kriteria serta model yang diterapkan cocok dan diterima.

Hasil koefisien jalur di tunjukkan pada Tabel 8 melalui proses bootstrapping pada gambar Gambar 2. Terlihat pada Gambar 2 semua nilai T statistik baik antar variabel eksogen dan endogen maupun manifest dengan eksogen memperoleh nilai \geq 1,96 dengan demikian menyatakan terdapat pengaruh yang signifikan.



Gambar 2. Hasil Bootstrapped.

Tabel 8. Hipotesis.

<i>Analisis Jalur</i>	<i>Standardized β</i>	<i>T Statistic</i>	<i>P-Value</i>	<i>Kesimpulan</i>
Literasi Digital -> <i>Online Learning</i>	0,663	16,962	0,000	H1 Diterima
<i>Internet Addiction</i> -> <i>Online Learning</i>	0,266	5,972	0,000	H2 Diterima
Literasi Digital -> Motivasi Belajar	0,349	5,593	0,000	H3 Diterima
<i>Internet Addiction</i> -> Motivasi Belajar	0,496	9,784	0,000	H4 Diterima
<i>Online Learning</i> -> Motivasi Belajar	0,150	2,25	0,021	H5 Diterima
Literasi Digital-> <i>Online Learning</i> -> Motivasi Belajar	0,099	2,218	0,027	H6 Diterima
<i>Internet Addiction</i> -> <i>Online Learning</i> -> Motivasi Belajar	0,040	2,264	0,024	H7 Diterima

Pada Tabel 8, hasil analisis jalur menunjukkan bahwa *internet addiction* paling berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa (0,496). Selain itu literasi digital berpengaruh signifikan terhadap *online learning* (0,663). Terdapat juga dampak tidak langsung literasi digital terhadap motivasi belajar melalui *online learning* (0,099). Secara keseluruhan semua hipotesis yang diajukan diterima.

Pengaruh Literasi Digital Terhadap Online Learning

Analisis jalur menunjukkan bahwa pengaruh literasi digital terhadap online learning memperoleh koefisien jalur sebesar 0.663 pada nilai signifikansi kurang dari 5% ($\beta = 0.663$, $p < 0,05$). Oleh karena itu, H1 diterima dimana literasi digital berpengaruh terhadap online learning secara positif. Ini sejalan dengan penelitian sebelumnya literasi digital yang lebih baik meningkatkan kesiapan mahasiswa dalam

mengikuti pembelajaran secara online [5] [6]. Selain itu baiknya literasi digital mahasiswa maka akan meningkatkan kemampuan saat mencari referensi-referensi [7] untuk mengerjakan tugas-tugas perkuliahan [8]. Literasi digital ini berpengaruh terhadap online learning terutama di era revolusi industri 4.0 yang penuh dengan tantangan [9][10]. Sehingga mahasiswa dituntut untuk memiliki kemampuan dalam literasi untuk mencari informasi dan pengetahuan terbaru sesuai dengan perkembangan zaman.

Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa semakin baik literasi digital, semakin baik online learning mahasiswa[11]. Literasi digital dapat meningkatkan pengetahuan mahasiswa ketika mengikuti pembelajaran online [12]. Selanjutnya literasi digital yang baik akan membuat mahasiswa menjadi lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran online.

Pengaruh *Internet Addiction* Terhadap *Online Learning*

Analisis jalur menunjukkan bahwa pengaruh *internet addiction* terhadap *online learning* memperoleh koefisien jalur sebesar 0.266 pada nilai signifikansi kurang dari 5% ($\beta = 0.226, p < 0,05$). Oleh karena itu H2 diterima, menyatakan bahwa *internet addiction* berpengaruh positif terhadap *online learning*. Penggunaan internet yang berlebihan dapat memberikan dampak yang buruk dalam proses pembelajaran online. Selain itu diperlukan juga kontrol diri [13] yang baik terhadap penggunaan internet agar tidak memberikan dampak yang buruk kepada pembelajaran online [14]. Melakukan kegiatan yang berlebihan dalam internet dapat memberikan pengaruh yang buruk terhadap pembelajaran online. Selalu manfaatkan penggunaan internet untuk proses belajar yang dapat membantu menyelesaikan tugas-tugas perkuliahan.

Pengaruh Literasi Digital Terhadap Motivasi Belajar

Analisis jalur menunjukkan bahwa pengaruh literasi digital terhadap motivasi belajar memperoleh koefisien jalur sebesar 0.349 pada nilai signifikansi kurang dari 5% ($\beta = 0.349, p < 0,05$). Oleh karena itu H3 diterima, menyatakan bahwa literasi digital berpengaruh positif terhadap motivasi belajar. Literasi digital yang baik mampu meningkatkan kemampuan untuk menyimpulkan informasi-informasi yang telah diperoleh [15], dengan demikian motivasi belajar akan meningkat. Selain itu literasi digital yang baik dapat mencari informasi dari berbagai sumber [16], maka motivasi belajar akan menjadi lebih baik ketika dapat memperoleh informasi dengan mudah tentang pembelajaran [17]. Literasi digital merupakan kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai bentuk [18], serta sumber yang sangat luas dan di akses melalui dari perangkat komputer [19]. Selain itu komponen utama dalam lingkungan belajar dan akademis adalah literasi digital [20] terutama dalam mengikuti pembelajaran online.

Pengaruh *Internet Addiction* Terhadap Motivasi Belajar

Analisis jalur menunjukkan bahwa pengaruh *internet addiction* terhadap motivasi belajar memperoleh koefisien jalur sebesar 0.496 pada nilai signifikansi kurang dari 5% ($\beta = 0.496, p < 0,05$). Oleh karena itu H4 diterima, menyatakan bahwa *internet addiction* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar. Terlalu berlebihan dalam menggunakan internet akan berdampak buruk pada motivasi belajar. Apabila tidak ada kontrol yang baik saat penggunaan internet maka akan berdampak pada motivasi belajar,

dengan begitu motivasi belajar mahasiswa akan menurun yang di pengaruhi oleh penggunaan internet yang sangat berlebihan, seperti bermain game online sehingga lupa akan tugas-tugas perkuliahan yang belum dikerjakan [21].

Pengaruh *Online Learning* Terhadap Motivasi Belajar

Analisis jalur menunjukkan bahwa pengaruh *online learning* terhadap motivasi belajar memperoleh koefisien jalur sebesar 0.150 pada nilai signifikansi kurang dari 5% ($\beta = 0.150, p < 0,05$). Oleh karena itu H5 diterima, menyatakan bahwa *online learning* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar. Dengan pembelajaran online mahasiswa dapat lebih leluasa dalam menyampaikan pendapat [22], tanpa harus malu untuk bertanya secara langsung kepada dosen karena bisa dengan cara mengirim pesan pendek via platform yang digunakan saat pembelajaran, itu membuktikan bahwa dengan pembelajaran online motivasi belajar mahasiswa meningkat [23]. *Online learning* juga memberikan wawasan baru tentang penggunaan platform pembelajaran online.

Pengaruh Literasi Digital Terhadap Motivasi Belajar Melalui Mediasi *Online Learning*

Melalui mediasi online learning, analisis jalur menunjukkan bahwa pengaruh literasi digital terhadap motivasi belajar memperoleh koefisien jalur sebesar 0.099 pada nilai signifikansi kurang dari 5% ($\beta = 0.099, p < 0,05$). Oleh karena itu H6 diterima, artinya online learning memediasi pengaruh antara literasi digital terhadap motivasi belajar secara positif. Mediasi bersifat partial karena literasi digital secara langsung mempengaruhi motivasi belajar [24]. Pelaksanaan online learning yang maksimal dan efektif meningkatkan literasi digital dengan motivasi belajar yang baik pula. Hal ini ditunjukkan dengan koefisien jalur mediasi online learning dalam mempengaruhi literasi digital terhadap motivasi belajar ($\beta = 0.663, p < 0,05$; $\beta = 0.150, p < 0,05$), yang lebih besar dari koefisien jalur pengaruh literasi digital secara langsung terhadap motivasi belajar ($\beta = 0.349, p < 0,05$).

Pengaruh *Internet Addiction* Terhadap Motivasi Belajar Melalui Mediasi *Online Learning*

Melalui mediasi online learning, analisis jalur menunjukkan bahwa pengaruh *internet addiction* terhadap motivasi belajar memperoleh koefisien jalur sebesar 0.040 pada nilai signifikansi kurang dari 5% ($\beta = 0.040, p < 0,05$). Oleh karena itu H6 diterima, artinya online learning memediasi pengaruh antara *internet addiction* terhadap motivasi belajar secara positif. Mediasi bersifat partial karena *internet addiction* secara langsung mempengaruhi motivasi

belajar [25]. Meningkatkan *internet addiction* pada diri mahasiswa akan membuat motivasi belajarnya juga turun. Hal ini ditunjukkan dengan koefisien jalur mediasi online learning dalam mempengaruhi *internet addiction* terhadap motivasi belajar ($\beta = 0.266$, $p < 0,05$; $\beta = 0.150$, $p < 0,05$), yang lebih kecil dari koefisien jalur pengaruh *internet addiction* secara langsung terhadap motivasi belajar ($\beta = 0.496$, $p < 0,05$). Menggunakan internet dengan waktu yang tidak sewajarnya atau sampai dengan kecanduan akan memberikan dampak yang buruk terhadap motivasi belajar. Jika tidak ada kontrol yang baik dalam penggunaan internet maka motivasi belajar mahasiswa akan menurun. Kontrol yang dimaksud disini penggunaan yang tidak terlalu berlebihan, contohnya menonton drama film yang berkepanjangan sampai lupa dengan tugas dan tanggung jawab perkuliahan.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan uji signifikansi dan pengaruh variabel, terdapat 7 (tujuh) simpulan yang dapat ditarik dalam penelitian ini.

1. Adanya pengaruh literasi digital secara signifikan terhadap *internet addiction* dengan memperoleh nilai sebesar 66,3%. Hal ini berarti semakin tinggi literasi digital mahasiswa departemen elektronika maka semakin baik juga keinginan mahasiswa saat mengikuti pembelajaran online. Dengan demikian literasi sangat dibutuhkan mahasiswa untuk mengikuti pembelajaran online, agar tujuan pembelajaran online sesuai dengan sasaran.
2. Terdapat pengaruh *internet addiction* terhadap *online learning* dengan memperoleh nilai 22,6%. Hal ini berarti semakin tinggi tingkat kecanduan internet mahasiswa maka semakin rendah keinginan mahasiswa tersebut untuk mengikuti pembelajaran online. Hal ini dikarenakan kecanduan internet sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran online.
3. Adanya pengaruh yang signifikan literasi digital terhadap motivasi belajar, yang mana dapat dilihat dari nilai yang diperoleh sebesar 34,9%. Hal ini berarti semakin baik literasi digital yang dimiliki oleh mahasiswa departemen elektronika maka akan semakin tinggi pula motivasi belajar mahasiswa tersebut. Karena dengan adanya kemampuan literasi digital yang baik dengan begitu motivasi belajar mahasiswa akan semakin baik pula.
4. Terdapat pengaruh yang signifikan *internet addiction* terhadap motivasi belajar, dapat dilihat dari nilai yang diperoleh sebesar 49,6%. Dalam hal ini berarti semakin tinggi *internet addiction* atau kecanduan internet maka semakin rendah motivasi belajar mahasiswa, dapat disimpulkan kecanduan

internet sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa.

5. Adanya pengaruh *online learning* terhadap motivasi belajar, dapat dilihat dari nilai yang diperoleh sebesar 15%. Hal ini membuktikan dengan pembelajaran online mahasiswa dapat lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Dalam pembelajaran online mahasiswa juga cenderung lebih leluasa saat menyampaikan pendapat kepada dosen maupun teman sejawat, baik melalui video ataupun pesan pendek.
6. Terdapat pengaruh yang signifikan antara literasi digital dan motivasi belajar melalui mediasi online learning, dengan memperoleh nilai sebesar 9,9%. Dengan begitu dapat disimpulkan pelaksanaan online learning yang maksimal dan efektif mampu meningkatkan literasi digital begitupun motivasi belajar bagi mahasiswa. Hal ini ditunjukkan oleh nilai koefisien jalur mediasi online learning dalam mempengaruhi literasi digital terhadap motivasi belajar sebesar ($\beta = 0.663$, $p < 0,05$; $\beta = 0.150$, $p < 0,05$), yang lebih besar dari koefisien jalur pengaruh literasi digital secara langsung terhadap motivasi belajar ($\beta = 0.349$, $p < 0,05$).
7. Terdapat pengaruh antara *internet addiction* dan motivasi belajar yang dimediasi oleh online learning, dengan memperoleh nilai sebesar 4%. Hal ini berarti meningkatkannya *internet addiction* pada diri mahasiswa akan membuat motivasi belajarnya juga turun. Hal ini ditunjukkan dengan koefisien jalur mediasi online learning dalam mempengaruhi *internet addiction* terhadap motivasi belajar ($\beta = 0.266$, $p < 0,05$; $\beta = 0.150$, $p < 0,05$), yang lebih kecil dari koefisien jalur pengaruh *internet addiction* secara langsung terhadap motivasi belajar ($\beta = 0.496$, $p < 0,05$). Menggunakan internet dengan waktu yang tidak sewajarnya atau sampai dengan kecanduan akan memberikan dampak yang buruk terhadap motivasi belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. Zentrato, "Gerakan Mencegah Daripada Mengobati Terhadap Pandemi Covid-19," *J. Educ. Dev.*, vol. 8, no. 2, pp. 242–248, 2020.
- [2] Nurkholis, "Dampak Pandemi Novel-Corona Virus Disiase (Covid-19) Terhadap Psikologi Dan Pendidikan Serta Kebijakan Pemerintah," *Pgsd*, vol. 6, no. 1, pp. 39–49, 2020.
- [3] W. W. N. Asy Syifa Dhewi, "Strategi Literasi Digital Sebagai Sarana Penguatan Berpikir Kritis Mahasiswa Peminatan Jurnalistik," *Pros. Semin. Nas. Pendidik. Sultan Agung*, pp. 52–75, 2021.
- [4] M. Husin, Ganefri, Ambiyar, and Krismadinata, "Learning Styles Towards

- Entrepreneurship Learning Outcomes and Career Development: A Structural Equation Model Analysis,” vol. 7, no. 2, pp. 29–45, 2022, doi: <https://doi.org/10.25217/ji.v7i2.2636>.
- [5] G. P. Yustika and S. Iswati, “Digital Literacy in Formal Online Education: A Short Review,” *Din. Pendidik.*, vol. 15, no. 1, pp. 66–76, 2020, doi: [10.15294/dp.v15i1.23779](https://doi.org/10.15294/dp.v15i1.23779).
- [6] M. F. Rice and D. Zancanella, “Framing Policies and Procedures to Include Digital Literacies for Online Learning During and Beyond Crises,” *J. Adolesc. Adult Lit.*, vol. 65, no. 2, pp. 183–188, 2021, doi: [10.1002/jaal.1194](https://doi.org/10.1002/jaal.1194).
- [7] A. Jalil, T. Tohara, S. M. Shuhidan, F. Diana, S. Bahry, and M. Norazmi Bin Nordin, “Exploring Digital Literacy Strategies for Students with Special Educational Needs in the Digital Age,” *Turkish J. Comput. Math. Educ.*, vol. 12, no. 9, pp. 3345–3358, 2021.
- [8] I. Blau, T. Shamir-Inbal, and O. Avdiel, “How does the pedagogical design of a technology-enhanced collaborative academic course promote digital literacies, self-regulation, and perceived learning of students?,” *Internet High. Educ.*, vol. 45, no. June 2018, p. 100722, 2020, doi: [10.1016/j.iheduc.2019.100722](https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2019.100722).
- [9] A. Oke and F. A. P. Fernandes, “Innovations in teaching and learning: Exploring the perceptions of the education sector on the 4th industrial revolution (4IR),” *J. Open Innov. Technol. Mark. Complex.*, vol. 6, no. 2, pp. 1–22, 2020, doi: [10.3390/JOITMC6020031](https://doi.org/10.3390/JOITMC6020031).
- [10] A. H. Muhammad Arsyad, “VoteTEKNIKA,” *J. Vocat. Tek. Elektron. dan Inform.*, vol. 9, no. 4, pp. 12–19, 2021, doi: <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v9i4>.
- [11] R. D. Putri, A. Triaristina, and A. Wira, “Efektifitas Implementasi Video Conference Sebagai Media Pembelajaran Dimasa Pandemi P - ISSN : 2302-3295,” *VoteTEKNIKA*, vol. 10, no. 3, pp. 33–38, 2022, doi: <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v10i3>.
- [12] E. Porat, I. Blau, and A. Barak, “Measuring digital literacies: Junior high-school students’ perceived competencies versus actual performance,” *Comput. Educ.*, vol. 126, no. May 2017, pp. 23–36, 2018, doi: [10.1016/j.compedu.2018.06.030](https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.06.030).
- [13] N. K. Sinha, P. Kumar, S. Kumar, and P. Priyadarshi, “Problematic Internet Use and Psychosocial Well-being: Role of Mindfulness Mediated by Self-Control and Negative Affect,” *IIM Kozhikode Soc. Manag. Rev.*, vol. 10, no. 1, pp. 99–112, 2021, doi: [10.1177/2277975220965346](https://doi.org/10.1177/2277975220965346).
- [14] S. M. Bae, “The influence of strain factors, social control factors, self-control and computer use on adolescent cyber delinquency: Korean National Panel Study,” *Child. Youth Serv. Rev.*, vol. 78, no. February, pp. 74–80, 2017, doi: [10.1016/j.chilyouth.2017.05.008](https://doi.org/10.1016/j.chilyouth.2017.05.008).
- [15] C. Iordache, I. Mariën, and D. Baelden, “Developing digital skills and competences: A quick-scan analysis of 13 digital literacy models,” *Ital. J. Sociol. Educ.*, vol. 9, no. 1, pp. 6–30, 2017, doi: [10.14658/pupj-ijse-2017-1-2](https://doi.org/10.14658/pupj-ijse-2017-1-2).
- [16] I. Wayan Widana, “The Effect of Digital Literacy on the Ability of Teachers to Develop HOTS-based Assessment,” *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1503, no. 1, 2020, doi: [10.1088/1742-6596/1503/1/012045](https://doi.org/10.1088/1742-6596/1503/1/012045).
- [17] B. S. K. Chan, D. Churchill, and T. K. F. Chiu, “Digital Literacy Learning In Higher Education Through Digital Storytelling Approach,” *J. Int. Educ. Res.*, vol. 13, no. 1, pp. 1–16, 2017, doi: [10.19030/jier.v13i1.9907](https://doi.org/10.19030/jier.v13i1.9907).
- [18] M. Leaning, “An Approach to Digital Literacy through the Integration of Media and,” *Media Commun.*, vol. 7, no. 2, pp. 4–13, 2019, doi: [10.17645/mac.v7i2.1931](https://doi.org/10.17645/mac.v7i2.1931).
- [19] H. Y. S. Tsai, R. Shillair, and S. R. Cotten, “Social Support and Playing Around: An Examination of How Older Adults Acquire Digital Literacy with Tablet Computers,” *J. Appl. Gerontol.*, vol. 36, no. 1, pp. 29–55, 2017, doi: [10.1177/0733464815609440](https://doi.org/10.1177/0733464815609440).
- [20] Ł. Tomczyk, “Skills in the area of digital safety as a key component of digital literacy among teachers,” *Educ. Inf. Technol.*, vol. 25, no. 1, pp. 471–486, 2020, doi: [10.1007/s10639-019-09980-6](https://doi.org/10.1007/s10639-019-09980-6).
- [21] F. W. Paulus, S. Ohmann, A. von Gontard, and C. Popow, “Internet gaming disorder in children and adolescents: a systematic review,” *Dev. Med. Child Neurol.*, vol. 60, no. 7, pp. 645–659, 2018, doi: [10.1111/dmcn.13754](https://doi.org/10.1111/dmcn.13754).
- [22] C. Coman, L. G. Țîru, L. Meseșan-Schmitz, C. Stanciu, and M. C. Bularca, “Online teaching and learning in higher education during the coronavirus pandemic: Students’ perspective,” *Sustain.*, vol. 12, no. 24, pp. 1–22, 2020, doi: [10.3390/su122410367](https://doi.org/10.3390/su122410367).
- [23] H. Baber, “Determinants of students’ perceived learning outcome and satisfaction in online learning during the pandemic of COVID19,” *J. Educ. e-Learning Res.*, vol. 7, no. 3, pp. 285–292, 2020, doi: [10.20448/JOURNAL.509.2020.73.285.292](https://doi.org/10.20448/JOURNAL.509.2020.73.285.292).
- [24] M. Jang, M. Aavakare, S. Nikou, and S. Kim, “The impact of literacy on intention to use

digital technology for learning: A comparative study of Korea and Finland,” *Telecomm. Policy*, vol. 45, no. 7, p. 102154, 2021, doi: 10.1016/j.telpol.2021.102154.

- [25] S. Nikou and M. Aavakare, “An assessment of the interplay between literacy and digital Technology in Higher Education,” *Educ. Inf. Technol.*, vol. 26, no. 4, pp. 3893–3915, 2021, doi: 10.1007/s10639-021-10451-0.