



Pengaruh Penggunaan Media Sosial untuk Hiburan (*Entertainment Use*) dan Pembelajaran (*Learning Use*) terhadap Produktivitas Belajar Mahasiswa dengan Lingkungan Akademik sebagai Variabel Moderasi

Romansyah Sahabuddin

romansyah@unm.ac.id

Universitas Negeri Makassar

Azlan Azhari

azlanazhari77@gmail.com

Universitas Negeri Makassar

Siti Nurfaizah Syarif

sitinurfaizahsyarif@gmail.com

Universitas Negeri Makassar

Asrianti Wulandari

asriantiulan122@gmail.com

Universitas Negeri Makassar

Muthiah Noviyanti

muthiahnoviyanti15@gmail.com

Universitas Negeri Makassar

Amalia Ramadan Putri R

amaliaramadaniputrir@gmail.com

Universitas Negeri Makassar

Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Makassar

Alamat: Jalan A. P. Pettarani, Tidung, Kec. Rappocini, Kota Makassar, Sulawesi Selatan

Korespondensi penulis: romansyah@unm.ac.id

Abstract. *This study aims to analyze the influence of social media use for entertainment and learning on students' learning productivity, with the academic environment as a moderating variable. The research employed a quantitative method using a survey approach involving 248 student respondents. Data were collected through a questionnaire consisting of 34 indicators measured on a Likert scale. Data analysis was conducted using Structural Equation Modeling (SEM) with the LISREL 8.50 software. The results show that the use of social media for both entertainment and learning has a significant positive effect on students' learning productivity. Both types of social media use also have a positive impact on students' perceptions of the academic environment. However, the academic environment itself directly shows a negative effect on learning productivity, indicating the need for improvements in the atmosphere and academic support within educational institutions. These findings highlight the importance of balanced and strategic utilization of social media in the learning process, as well as the optimization of the academic environment to enhance students' learning outcomes.*

Keywords: *social media, entertainment, learning, learning productivity, academic environment, LISREL.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media sosial untuk hiburan dan pembelajaran terhadap produktivitas belajar mahasiswa, dengan lingkungan akademik sebagai variabel moderasi. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan survei terhadap 248 responden mahasiswa. Instrumen pengumpulan data berupa kuesioner dengan 34 indikator yang diukur menggunakan skala Likert. Analisis data dilakukan dengan *Structural Equation Modeling* (SEM) melalui aplikasi LISREL 8.50. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media sosial untuk hiburan dan pembelajaran secara signifikan berpengaruh positif terhadap produktivitas belajar mahasiswa. Kedua jenis penggunaan media sosial tersebut juga berpengaruh positif terhadap persepsi mahasiswa terhadap lingkungan akademik. Namun, lingkungan akademik secara langsung menunjukkan pengaruh negatif terhadap produktivitas belajar, yang mengindikasikan perlunya perbaikan dalam suasana dan dukungan akademik di institusi pendidikan. Temuan ini menegaskan pentingnya pemanfaatan media sosial secara

seimbang dan strategis dalam proses pembelajaran serta perlunya optimalisasi lingkungan akademik guna meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Kata Kunci: media sosial, hiburan, pembelajaran, produktivitas belajar, lingkungan akademik, LISREL.

PENDAHULUAN

Media sosial telah menjadi bagian penting dari kehidupan mahasiswa di era digital saat ini. Akses yang luas terhadap platform seperti *Instagram*, *YouTube*, *WhatsApp*, dan *TikTok* mendorong mahasiswa menggunakannya tidak hanya untuk hiburan, tetapi juga untuk kebutuhan akademik. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa media sosial telah bergeser dari sekadar alat komunikasi menjadi sarana belajar dan sumber informasi pendidikan yang signifikan. (Welman Bu'ulolo, 2025)

Penggunaan media sosial untuk hiburan (*Entertainment Use*) mencakup aktivitas seperti menonton video, melihat meme, dan mengikuti selebritas atau akun hiburan. Penggunaan semacam ini dapat memberikan relaksasi dan hiburan sesaat, namun dalam frekuensi yang tinggi berisiko mengganggu konsentrasi belajar dan mengurangi efisiensi akademik mahasiswa. (Aura Unga Safitri, 2025) Sebaliknya, media sosial juga digunakan secara produktif sebagai alat pembelajaran (*Learning Use*), seperti berdiskusi mengenai tugas, mencari materi kuliah, dan berbagi sumber daya pendidikan. (Welman Bu'ulolo, 2025)

Produktivitas belajar mahasiswa mengacu pada kemampuan individu dalam mengelola waktu belajar, menyelesaikan tugas, dan mencapai hasil akademik yang optimal. (Welman Bu'ulolo, 2025) Studi sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media sosial secara selektif untuk tujuan pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep, mempercepat akses informasi, dan memperluas jejaring akademik. (Suci Ramadhani, 2024) Namun, produktivitas belajar juga sangat tergantung pada pengelolaan waktu dan prioritas, sehingga penggunaan media sosial yang tidak terkontrol tetap berpotensi negatif.

Dalam konteks ini, lingkungan akademik memiliki peran penting sebagai faktor moderasi. Lingkungan yang mendukung—ditandai dengan adanya dukungan dosen, ketersediaan fasilitas pembelajaran, serta hubungan sosial yang baik antar mahasiswa—dapat memperkuat pengaruh positif penggunaan media sosial untuk belajar. (Suta Allemina Gloria, 2019) Sebaliknya, lingkungan akademik yang kurang kondusif justru memperbesar risiko disrupsi belajar akibat distraksi digital.

Dengan demikian, penting untuk memahami hubungan antara penggunaan media sosial—baik untuk hiburan maupun pembelajaran—dan produktivitas belajar dalam kerangka lingkungan akademik sebagai variabel moderasi. Pendekatan ini memungkinkan pemahaman yang lebih holistik atas perilaku belajar mahasiswa di era digital yang kompleks dan dinamis.

Beberapa penelitian telah mengkaji pengaruh media sosial terhadap aspek akademik mahasiswa, namun masih sedikit yang membedakan secara eksplisit antara penggunaan untuk hiburan dan pembelajaran, serta mengaitkannya dengan faktor lingkungan akademik. Padahal, peran lingkungan dalam membentuk motivasi, perilaku belajar, dan pemanfaatan teknologi sangatlah penting untuk diperhitungkan dalam konteks pendidikan tinggi saat ini.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media sosial untuk hiburan dan pembelajaran terhadap produktivitas belajar mahasiswa, dengan memasukkan lingkungan akademik sebagai variabel moderasi. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi kebijakan pengelolaan pembelajaran digital yang lebih terarah, serta memberikan kontribusi dalam literatur mengenai perilaku belajar mahasiswa di era media sosial.

TINJAUAN PUSTAKA

Penggunaan Media Sosial untuk Hiburan (*Entertainment Use*)

Penggunaan media sosial untuk hiburan merujuk pada aktivitas mahasiswa yang memanfaatkan platform seperti *Instagram*, *TikTok*, dan *YouTube* untuk mengisi waktu luang, menikmati konten lucu, dan mengikuti perkembangan selebritas atau tren populer. Kegiatan ini bersifat rekreatif dan bertujuan untuk menenangkan pikiran atau melepas stres. (Yohanes Hendro Pranyoto, 2020) meskipun hiburan dari media sosial dapat memberikan kenyamanan sementara, intensitas yang tinggi dalam penggunaannya justru dapat menurunkan fokus belajar dan meningkatkan kecenderungan menunda tugas akademik (*academic procrastination*).

Penggunaan Media Sosial untuk Pembelajaran (*Learning Use*)

Media sosial juga memiliki potensi besar sebagai sarana pembelajaran. Mahasiswa dapat berdiskusi dalam grup *WhatsApp*, berbagi file di *Google Drive*, hingga menonton konten edukatif di *YouTube* sebagai pelengkap materi perkuliahan. Media sosial dapat membantu mahasiswa menjadi lebih mandiri dan aktif, serta memperluas akses terhadap sumber belajar yang kredibel, kapan pun dan di mana pun. Hal ini menunjukkan bahwa media sosial tidak lagi sekadar alat komunikasi, tetapi telah berkembang menjadi sarana belajar dan sumber informasi pendidikan yang signifikan. (Musyirah Rahman, 2023)

Produktivitas Belajar Mahasiswa

Produktivitas belajar mencerminkan efisiensi dan efektivitas mahasiswa dalam menjalankan tugas akademik, mengelola waktu, serta mencapai capaian pembelajaran. Mahasiswa yang dapat memanfaatkan waktu dengan baik, terutama dalam penggunaan teknologi informasi seperti media sosial untuk tujuan belajar, menunjukkan produktivitas akademik yang lebih tinggi dibandingkan yang menggunakan media sosial secara berlebihan untuk hiburan. (Shandra Elvyra Sudarsono Putri, 2023) Oleh karena itu, keseimbangan penggunaan media sosial menjadi penting dalam mendukung capaian akademik.

Lingkungan Akademik sebagai Variabel Moderasi

Lingkungan akademik mencakup semua aspek fisik, sosial, dan psikologis dalam institusi pendidikan yang mempengaruhi proses belajar mahasiswa. Lingkungan akademik yang kondusif—meliputi dukungan dari dosen, fasilitas pembelajaran, dan interaksi sosial yang sehat—dapat memperkuat hubungan antara perilaku belajar dan hasil akademik. Sebaliknya, lingkungan yang kurang mendukung dapat menghambat produktivitas dan memperbesar dampak negatif dari penggunaan media sosial. (Hastuti Naibaho, 2019)

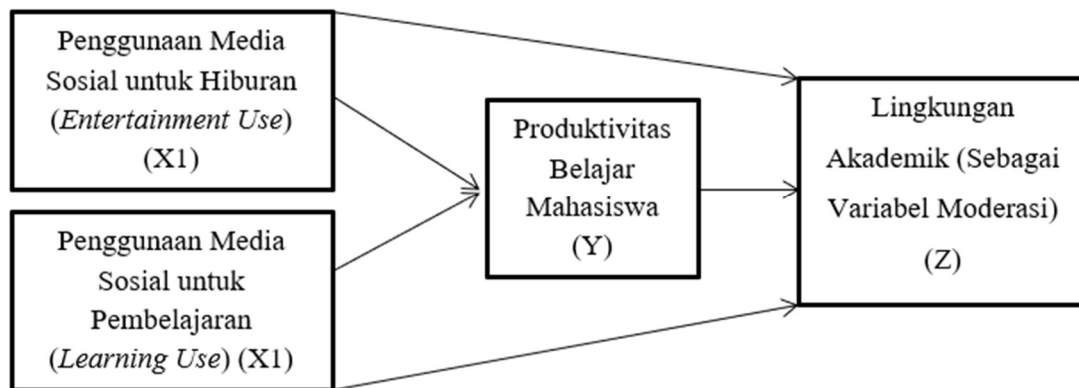
Media Sosial sebagai Sarana Edukasi Digital

Media sosial saat ini telah bertransformasi menjadi platform pembelajaran alternatif di era digital. Media sosial memberikan kemudahan bagi pengguna, termasuk mahasiswa, untuk mengakses informasi pendidikan, berinteraksi dengan konten akademik, dan meningkatkan literasi digital secara signifikan. Peran media sosial dalam proses edukatif ini memperkuat argumen bahwa platform digital memiliki nilai positif jika digunakan secara terarah. (Rifa Suci Wulandari, 2022)

METODE PENELITIAN

Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan **kuantitatif** dengan jenis penelitian *explanatory research* (penelitian penjelasan) untuk menguji pengaruh variabel bebas (penggunaan media sosial untuk hiburan dan pembelajaran) terhadap variabel terikat (produktivitas belajar mahasiswa) dengan variabel moderasi (lingkungan akademik). Analisis data dilakukan menggunakan *Structural Equation Modeling (SEM)* dengan bantuan aplikasi **LISREL 8.50**. Berikut Kerangka Konseptual untuk penelitian ini.



Gambar 1. Kerangka Konseptual

1. Variabel Bebas (X1): Penggunaan Media Sosial

Terdiri dari dua bentuk:

- **Penggunaan untuk Hiburan (*Entertainment Use*)**

→ Mahasiswa menggunakan media sosial untuk bersantai, hiburan, atau aktivitas non-akademik.

- **Penggunaan untuk Pembelajaran (*Learning Use*)**

→ Mahasiswa menggunakan media sosial sebagai sarana untuk memperoleh informasi dan berdiskusi terkait pembelajaran.

2. Variabel Terikat (Y): Produktivitas Belajar Mahasiswa

Ini adalah hasil atau *outcome* yang ingin dilihat pengaruhnya. Penelitian ini ingin mengetahui sejauh mana penggunaan media sosial memengaruhi produktivitas belajar mahasiswa.

3. Variabel Terikat (Y): Produktivitas Belajar Mahasiswa

Ini adalah hasil atau *outcome* yang ingin dilihat pengaruhnya. Penelitian ini ingin mengetahui sejauh mana penggunaan media sosial memengaruhi produktivitas belajar mahasiswa.

4. Variabel Moderasi (Z): Lingkungan Akademik

Lingkungan akademik diposisikan sebagai variabel moderasi, yang berarti:

- Lingkungan akademik dapat **memperkuat atau memperlemah** pengaruh antara penggunaan media sosial (baik untuk hiburan maupun pembelajaran) terhadap produktivitas belajar mahasiswa.
- Misalnya, meskipun media sosial digunakan untuk belajar, produktivitas mahasiswa tetap tergantung pada dukungan dari lingkungan akademik seperti dosen, fasilitas, dan budaya belajar.

Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini variabel terikat adalah Produktivitas Belajar Mahasiswa (Y), variabel bebas adalah Penggunaan Media Sosial untuk Hiburan (*Entertainment Use*) (X1) dan Penggunaan Media Sosial untuk Pembelajaran (*Learning Use*) (X2), sedangkan variabel intervening adalah Lingkungan Akademik (Sebagai Variabel Moderasi) (Z). Pada tabel 2 disajikan variabel dan indikator berdasarkan penelitian.

Tabel 1. Variabel Penelitian

Variabel	Indikator
Penggunaan Media Sosial untuk Hiburan (<i>Entertainment Use</i>) (X1)	X1.1 Saya sering menggunakan media sosial untuk mencari hiburan.
	X1.2 Media sosial menjadi sarana utama saya untuk mengisi waktu luang.
	X1.3 Saya merasa terhibur saat mengakses konten lucu atau menyenangkan di media sosial.
	X1.4 Saya menghabiskan waktu berjam-jam di media sosial untuk hiburan.
	X1.5 Saya mengikuti akun media sosial yang berisi konten hiburan seperti meme atau video lucu.
	X1.6 Saya lebih suka menggunakan media sosial untuk hiburan dibandingkan aktivitas lainnya.
	X1.7 Media sosial membantu saya mengurangi stres melalui konten hiburan.
	X1.8 Saya sering menggunakan media sosial untuk menonton video, musik, atau <i>live streaming</i> hiburan.
	X1.9 Saya menggunakan media sosial untuk berinteraksi dengan teman-teman dalam hal-hal yang menghibur.
Penggunaan Media Sosial untuk Pembelajaran (<i>Learning Use</i>) (X2)	X2.1 Saya menggunakan media sosial untuk mencari informasi yang berkaitan dengan perkuliahan.
	X2.2 Saya mengikuti akun atau grup yang membagikan materi pembelajaran.
	X2.3 Media sosial membantu saya memahami materi kuliah dengan lebih baik.
	X2.4 Saya sering berdiskusi tentang topik pembelajaran melalui media sosial.
	X2.5 Saya mengakses video edukatif atau tutorial melalui media sosial.
	X2.6 Saya mendapatkan referensi tugas dari media sosial.
	X2.7 Media sosial mempermudah saya dalam berbagi informasi akademik dengan teman.
	X2.8 Saya merasa media sosial dapat menunjang proses pembelajaran saya.
	X2.9 Saya menggunakan media sosial sebagai alternatif belajar yang menarik.

Pengaruh Penggunaan Media Sosial untuk Hiburan (Entertainment Use) dan Pembelajaran (Learning Use) terhadap Produktivitas Belajar Mahasiswa dengan Lingkungan Akademik sebagai Variabel Moderasi

Produktivitas Belajar Mahasiswa (Y)	Y1	Saya mampu menyelesaikan tugas tepat waktu.
	Y2	Saya merasa fokus dalam mengikuti perkuliahan.
	Y3	Saya memiliki jadwal belajar yang teratur.
	Y4	Saya merasa produktif selama jam belajar.
	Y5	Saya mampu memahami materi kuliah dengan baik.
	Y6	Saya dapat membagi waktu antara hiburan dan belajar dengan seimbang.
	Y7	Saya mampu menyelesaikan target belajar harian atau mingguan.
	Y8	Saya merasa penggunaan waktu belajar saya efektif.
	Y9	Saya mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.
Lingkungan Akademik (Sebagai Variabel Moderasi) (Z)	Z1	Lingkungan kampus mendukung kegiatan belajar saya.
	Z2	Saya merasa nyaman belajar di ruang kelas atau fasilitas kampus.
	Z3	Dosen memberikan dukungan yang membantu dalam pembelajaran.
	Z4	Saya merasa teman-teman saya mendukung dalam hal akademik.
	Z5	Lingkungan belajar di kampus mendorong saya untuk lebih produktif.
	Z6	Kampus menyediakan fasilitas yang mendukung pembelajaran online dan offline.
	Z7	Budaya akademik di kampus membuat saya semangat belajar.

Dalam penelitian yang melibatkan pemodelan struktural atau analisis faktor konfirmatori, salah satu tahap krusial adalah mengukur sejauh mana model yang diajukan mampu menggambarkan data secara akurat. Evaluasi ini dilakukan melalui berbagai statistik kecocokan model (*goodness of fit statistics*) yang memberikan informasi penting mengenai kesesuaian antara model teoretis dengan data empiris. Indeks-indeks tersebut membantu peneliti menilai apakah model sudah cukup baik atau masih perlu dilakukan perbaikan agar hasil analisis dapat diinterpretasikan dengan valid dan dapat dipercaya. Oleh karena itu, sebelum melangkah ke interpretasi hasil, penting untuk memahami terlebih dahulu bagaimana model yang dibangun memenuhi kriteria kecocokan berdasarkan berbagai ukuran statistik yang tersedia. Berikut ini adalah hasil evaluasi *goodness of fit* dari model yang telah diuji dalam penelitian ini.

Tabel 2. *Goodness of Fit Index*

Statistika Kecocokan	Nilai	Interpretasi
<i>Chi-Square</i> (df=521)	3246.75 (p=0.0)	Signifikan (p < .05); menunjukkan kecocokan buruk, tetapi sensitif terhadap ukuran sampel

Pengaruh Penggunaan Media Sosial untuk Hiburan (Entertainment Use) dan Pembelajaran (Learning Use) terhadap Produktivitas Belajar Mahasiswa dengan Lingkungan Akademik sebagai Variabel Moderasi

RMSEA	0.099	>0.08 menunjukkan kecocokan sedang hingga buruk; 90% CI (0.094, 0.104)
CFI	0.844	<0.90 di bawah batas konvensional untuk kecocokan baik
TLI/NNFI	0.833	<0.90 di bawah batas konvensional untuk kecocokan baik
GFI/AGFI	0.702/0.659	Keduanya di bawah ambang batas yang direkomendasikan (0.90)
SRMR	0.161	>0.08 dianggap kecocokan buruk
NFI/IFI	0.821/0.845	<0.90 di bawah batas konvensional untuk kecocokan baik
ECVI	7.82	Semakin rendah semakin baik; bandingkan dengan model <i>saturated</i> (4.82) dan <i>independence</i> (73.50)
AIC/CAIC	1932.70/2266.70	Digunakan untuk membandingkan beberapa model (semakin rendah semakin baik)

Berdasarkan hasil analisis, model yang Anda uji menunjukkan kecocokan yang kurang memadai terhadap data yang digunakan. Hal ini dapat dilihat dari nilai *Chi-Square* yang sangat signifikan dengan *p-value* 0,0. Meskipun uji *Chi-Square* sering digunakan untuk menguji kecocokan model, hasil signifikan ini tidak selalu menjadi masalah serius karena uji ini sangat sensitif terhadap ukuran sampel yang besar. Oleh karena itu, perlu dilihat indikator kecocokan lain untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif.

Salah satu indikator utama yang sering dipakai adalah *Root Mean Square Error of Approximation* (RMSEA). Pada model Anda, nilai RMSEA sebesar 0,099 dengan interval kepercayaan 90% antara 0,094 hingga 0,104 menunjukkan bahwa model ini memiliki kecocokan yang kurang baik. Nilai RMSEA yang ideal biasanya berada di bawah 0,06 sampai 0,08, sehingga nilai ini mengindikasikan adanya ketidaksesuaian yang cukup besar antara model dan data.

Selain RMSEA, beberapa indeks kecocokan relatif juga menunjukkan hasil yang kurang memuaskan. *Indeks Comparative Fit Index* (CFI) sebesar 0,844 dan *Tucker-Lewis Index* (TLI) atau *Non-Normed Fit Index* (NNFI) sebesar 0,833 keduanya berada di bawah ambang batas 0,90 yang umum digunakan sebagai standar kecocokan model yang baik. Nilai-nilai ini mengindikasikan bahwa model Anda belum mampu menjelaskan data dengan cukup baik jika dibandingkan dengan model referensi.

Indeks Goodness of Fit Index (GFI) dan *Adjusted Goodness of Fit Index* (AGFI) juga memberikan indikasi yang sama, yaitu masing-masing sebesar 0,702 dan 0,659. Kedua nilai ini jauh di bawah nilai ambang 0,90 yang biasanya dianggap sebagai tanda kecocokan yang memadai. Selain itu, nilai *Standardized Root Mean Square Residual* (SRMR) sebesar 0,161 juga menunjukkan kecocokan yang buruk karena nilai ini jauh melebihi batas maksimal 0,08.

Teknik Pengumpulan Data

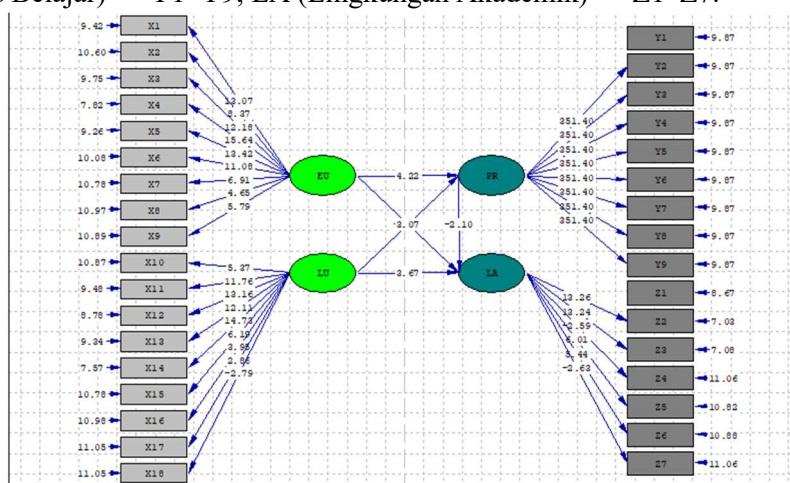
Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui **penyebaran kuesioner** online kepada mahasiswa sebagai responden penelitian. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah **248 mahasiswa**. Instrumen yang digunakan adalah **angket tertutup** dalam bentuk **kuesioner online** menggunakan **skala Likert 5 poin**, dengan pilihan: (1) Sangat Tidak Setuju, (2) Tidak Setuju, (3) Netral, (4) Setuju, (5) Sangat Setuju. Kuesioner terdiri atas **34 pernyataan** yang merepresentasikan 4 variabel penelitian: **9 item** untuk variabel *penggunaan media sosial untuk hiburan* (X1), **9 item** untuk variabel *penggunaan media sosial untuk pembelajaran* (X2), **9 item** untuk variabel *produktivitas belajar mahasiswa* (Y), **7 item** untuk variabel *lingkungan akademik* (Z).

Hipotesis Penelitian

1. Hipotesis 1 H1: Penggunaan media sosial untuk hiburan (*entertainment use*) berpengaruh signifikan terhadap produktivitas belajar mahasiswa.
2. Hipotesis 2 H2: Penggunaan media sosial untuk pembelajaran (*learning use*) berpengaruh signifikan terhadap produktivitas belajar mahasiswa.
3. Hipotesis 3 H3: Penggunaan media sosial untuk hiburan (*entertainment use*) berpengaruh signifikan terhadap lingkungan akademik.
4. Hipotesis 4 H4: Penggunaan media sosial untuk pembelajaran (*learning use*) berpengaruh signifikan terhadap lingkungan akademik.
5. Hipotesis 5 H5: Produktivitas belajar mahasiswa berpengaruh signifikan terhadap lingkungan akademik.
6. Hipotesis 6 H6: Lingkungan akademik memoderasi pengaruh penggunaan media sosial untuk hiburan (*entertainment use*) terhadap produktivitas belajar mahasiswa
7. Hipotesis 7 H7: Lingkungan akademik memoderasi pengaruh penggunaan media sosial untuk pembelajaran (*learning use*) terhadap produktivitas belajar mahasiswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis data yang telah dilakukan menggunakan metode *Structural Equation Modeling* (SEM). menggunakan aplikasi LISREL 8.50. Variabel dalam model: EU (*Entertainment Use*) → X1–X9, LU (*Learning Use*) → X10–X18, PR (*Produktivitas Belajar*) → Y1–Y9, LA (*Lingkungan Akademik*) → Z1–Z7.



Gambar 2. Output Lisrel

Tabel 3. Hasil Analisis Lisrel

No.	Hubungan Antar Variabel	Koefisien Jalur (t-value)	Signifikansi	Arah Hubungan	Jenis Hubungan
1	X1 (EU) → Y (PR)	4.22	Signifikan	Positif	Langsung (H1)
2	X2 (LU) → Y (PR)	3.07	Signifikan	Positif	Langsung (H2)
3	X1 (EU) → Z (LA)	3.07	Signifikan	Positif	Langsung (H3)
4	X2 (LU) → Z (LA)	3.67	Signifikan	Positif	Langsung (H4)
5	Y (PR) → Z (LA)	-2.10	Signifikan	Negatif	Langsung (H5)
6	X1 (EU) → Y (PR) → Z (LA)	4.22 → -2.10	Signifikan	Negatif total	Tidak langsung (H6)
7	X2 (LU) → Y (PR) → Z (LA)	3.07 → -2.10	Signifikan	Negatif total	Tidak langsung (H7)

1. Hipotesis 1 (H1): Penggunaan media sosial untuk hiburan berpengaruh signifikan terhadap produktivitas belajar mahasiswa

Hasil pengujian hipotesis pertama menunjukkan bahwa penggunaan media sosial untuk hiburan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap produktivitas belajar mahasiswa, dengan nilai *t* sebesar **4.22** (>1.96). Ini menunjukkan bahwa semakin sering mahasiswa menggunakan media sosial untuk tujuan hiburan, maka tingkat produktivitas belajar mereka cenderung meningkat. Media sosial yang digunakan untuk hiburan dapat berfungsi sebagai pelepas stres atau relaksasi yang mendukung kesiapan belajar.

Dalam konteks ini, hiburan yang bersifat ringan namun informatif seperti konten edukatif yang dikemas secara menghibur dapat menstimulasi otak dan menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan. Selain itu, mahasiswa cenderung menggunakan media hiburan sebagai cara untuk memulihkan energi mental, sehingga mereka bisa kembali fokus dalam kegiatan belajar.

Artinya, penggunaan media sosial untuk hiburan bukan selalu merugikan, selama kontennya terkontrol dan penggunaannya proporsional. Dalam era digital, penting bagi mahasiswa untuk mengelola konsumsi media sosial hiburan agar dapat mendukung, bukan menghambat, produktivitas belajar.

2. Hipotesis 2 (H2): Penggunaan media sosial untuk pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap produktivitas belajar mahasiswa

Hipotesis kedua juga terkonfirmasi dengan hasil *t-value* sebesar **3.07**, yang berarti signifikan pada taraf kepercayaan 95%. Ini menandakan bahwa penggunaan media sosial yang secara khusus dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran seperti mencari materi kuliah, mengikuti diskusi akademik, atau menonton video edukatif, dapat meningkatkan produktivitas belajar mahasiswa.

Mahasiswa zaman sekarang kerap memanfaatkan *platform* seperti *YouTube*, *TikTok* Edu, dan *Instagram* edukatif untuk memperkuat pemahaman mereka terhadap materi perkuliahan. Selain itu, keterlibatan dalam grup diskusi akademik di *WhatsApp* atau *Telegram* juga memberikan dampak positif terhadap efisiensi belajar.

Dengan demikian, media sosial sebagai alat pembelajaran dapat berperan sebagai sumber informasi alternatif yang cepat dan praktis. Hal ini semakin memperkuat argumen bahwa integrasi teknologi, termasuk media sosial, perlu didukung oleh institusi pendidikan.

3. Hipotesis 3 (H3): Penggunaan media sosial untuk hiburan berpengaruh signifikan terhadap lingkungan akademik

Hasil uji hipotesis ketiga menunjukkan *t-value* sebesar **3.07**, yang mengindikasikan hubungan signifikan dan positif. Ini berarti mahasiswa yang menggunakan media sosial untuk hiburan cenderung memiliki persepsi yang lebih positif terhadap lingkungan akademik mereka. Hal ini bisa jadi disebabkan oleh efek psikologis positif dari hiburan yang membantu meningkatkan suasana hati dan hubungan sosial di kampus.

Ketika mahasiswa merasa terhibur dan rileks, mereka cenderung lebih mudah berinteraksi secara sosial, termasuk dengan teman-teman di lingkungan akademik. Penggunaan media hiburan yang melibatkan interaksi (seperti membuat konten atau berbagi cerita) juga dapat membangun koneksi sosial yang mempererat hubungan antar mahasiswa.

Dengan kata lain, media sosial untuk hiburan tidak hanya menciptakan kesenangan individual, tetapi juga bisa menciptakan ruang komunikasi sosial yang memperkuat iklim akademik yang sehat dan kolaboratif.

4. Hipotesis 4 (H4): Penggunaan media sosial untuk pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap lingkungan akademik

T-value sebesar **3.67** menunjukkan bahwa hipotesis ini diterima, dengan hubungan positif dan signifikan antara penggunaan media sosial untuk pembelajaran dan persepsi terhadap lingkungan akademik. Mahasiswa yang memanfaatkan media sosial untuk belajar cenderung melihat lingkungan akademik sebagai tempat yang mendukung proses pembelajaran mereka.

Hal ini dapat dijelaskan melalui peran media sosial sebagai jembatan antara ruang kelas formal dan pembelajaran informal. Ketika mahasiswa dapat mengakses materi dan berdiskusi dengan sesama mahasiswa secara daring, mereka merasa lebih terhubung dengan komunitas akademik dan lebih didukung secara intelektual.

Koneksi ini memperkuat persepsi bahwa lingkungan akademik mereka tidak terbatas pada ruang fisik, tetapi juga hadir dalam jaringan digital yang dinamis. Oleh karena itu, kampus perlu mendukung dan memfasilitasi pembelajaran digital untuk meningkatkan persepsi positif terhadap lingkungan akademik.

5. Hipotesis 5 (H5): Produktivitas belajar mahasiswa berpengaruh signifikan terhadap lingkungan akademik

Meskipun signifikan, nilai *t* sebesar **-2.10** menunjukkan arah hubungan **negatif**. Artinya, semakin tinggi produktivitas belajar mahasiswa, justru semakin rendah persepsi mereka terhadap lingkungan akademik. Ini mungkin disebabkan oleh tekanan akademik yang tinggi, beban tugas berlebihan, atau kurangnya dukungan sosial dan emosional dari kampus.

Mahasiswa yang terlalu fokus pada capaian akademik mungkin merasa terisolasi atau terbebani, sehingga mereka memandang lingkungan akademik sebagai sumber stres, bukan sebagai tempat yang mendukung perkembangan mereka. Hal ini penting untuk diperhatikan

oleh institusi pendidikan agar tidak hanya menekankan pencapaian akademik, tetapi juga aspek kesejahteraan mahasiswa.

Dengan demikian, meskipun produktivitas belajar penting, hasil ini menekankan perlunya menciptakan lingkungan akademik yang tidak hanya menuntut performa tinggi, tetapi juga memberi ruang bagi keseimbangan emosional dan sosial mahasiswa.

6. Hipotesis 6 (H6): Lingkungan akademik memoderasi pengaruh penggunaan media sosial untuk hiburan terhadap produktivitas belajar mahasiswa

Jalur mediasi menunjukkan bahwa **pengaruh tidak langsung dari X1 ke Z melalui Y bernilai negatif** karena meskipun $X1 \rightarrow Y$ signifikan positif (4.22), $Y \rightarrow Z$ signifikan negatif (-2.10), maka total efek menjadi negatif. Ini menunjukkan bahwa ketika mahasiswa menggunakan media sosial hiburan yang meningkatkan produktivitas, namun karena produktivitas ini malah menurunkan persepsi terhadap lingkungan akademik, maka efek akhirnya menjadi negatif.

Artinya, lingkungan akademik tidak cukup kuat untuk mendukung peningkatan produktivitas belajar yang berasal dari media hiburan. Mahasiswa yang berupaya produktif melalui stimulus hiburan tetap merasa tidak mendapatkan dukungan dari lingkungan kampus.

Moderasi ini menunjukkan bahwa penting bagi institusi untuk menciptakan lingkungan akademik yang adaptif terhadap perubahan cara belajar mahasiswa masa kini, termasuk penggunaan media hiburan sebagai alat bantu belajar.

7. Hipotesis 7 (H7): Lingkungan akademik memoderasi pengaruh penggunaan media sosial untuk pembelajaran terhadap produktivitas belajar mahasiswa

Sama seperti H6, jalur mediasi H7 menunjukkan bahwa pengaruh tidak langsung dari **X2 ke Z melalui Y** juga menghasilkan efek negatif, karena $X2 \rightarrow Y = 3.07$ (positif), tetapi $Y \rightarrow Z = -2.10$, sehingga total efek menjadi negatif. Ini berarti, meskipun penggunaan media sosial untuk pembelajaran meningkatkan produktivitas, namun tidak sejalan dengan persepsi positif terhadap lingkungan akademik.

Fenomena ini bisa terjadi ketika mahasiswa merasa bahwa upaya belajarnya melalui media sosial tidak mendapat pengakuan atau dukungan dari sistem pendidikan formal. Mahasiswa mungkin merasa capaian mereka dari pembelajaran digital tidak sejalan dengan ekspektasi atau kebijakan kampus.

Implikasinya, institusi perlu menyesuaikan kebijakan dan atmosfer akademik agar selaras dengan realitas pembelajaran digital, sehingga produktivitas belajar yang tinggi tidak berdampak negatif terhadap persepsi lingkungan akademik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang melibatkan 248 responden dan 34 indikator dengan analisis menggunakan aplikasi LISREL 8.50, ditemukan bahwa penggunaan media sosial, baik untuk hiburan maupun pembelajaran, memiliki pengaruh yang signifikan terhadap produktivitas belajar mahasiswa serta lingkungan akademik. Media sosial yang digunakan secara positif dapat mendorong mahasiswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan belajar. Selain itu, media sosial juga berperan dalam membentuk persepsi mahasiswa terhadap lingkungan akademik, yang mencerminkan keterhubungan sosial, ketersediaan sumber belajar, dan kenyamanan dalam berinteraksi akademik.

Namun, hasil analisis juga menunjukkan bahwa semakin tinggi produktivitas belajar mahasiswa, justru berhubungan negatif dengan persepsi terhadap lingkungan akademik. Hal ini mengindikasikan bahwa mahasiswa yang sangat produktif mungkin merasakan tekanan atau ketidaknyamanan dalam lingkungan akademik yang ada, sehingga persepsinya terhadap lingkungan tersebut menjadi kurang positif. Temuan ini menjadi penting untuk diperhatikan oleh institusi pendidikan agar menciptakan lingkungan akademik yang tidak hanya menuntut produktivitas, tetapi juga memberikan dukungan emosional dan sosial yang memadai bagi mahasiswa.

Selain itu, lingkungan akademik terbukti memoderasi pengaruh penggunaan media sosial terhadap produktivitas belajar mahasiswa. Meskipun pengaruh moderasi ini signifikan, arah hubungan yang negatif menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa terhadap lingkungan akademik dapat menurunkan efektivitas penggunaan media sosial dalam mendukung produktivitas belajar. Oleh karena itu, pengelolaan lingkungan akademik menjadi faktor penting yang harus diperhatikan agar media sosial benar-benar dapat dimanfaatkan sebagai sarana yang mendukung keberhasilan akademik mahasiswa.

SARAN

1. **Institusi pendidikan** sebaiknya mulai mengintegrasikan media sosial sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang resmi dan terstruktur. Hal ini bisa dilakukan melalui penggunaan platform edukatif, akun pembelajaran kampus, atau kegiatan berbasis media sosial yang bersifat kolaboratif.
2. **Perlu adanya perhatian lebih terhadap kesejahteraan mahasiswa.** Meskipun produktivitas tinggi merupakan tujuan pendidikan, pihak kampus harus tetap mempertimbangkan beban psikologis mahasiswa agar lingkungan akademik tetap terasa suportif dan tidak menekan.
3. **Penguatan peran lingkungan akademik** sebagai pendukung utama pembelajaran harus dikembangkan. Kampus dapat menciptakan atmosfer akademik yang ramah digital, terbuka terhadap inovasi belajar baru, serta responsif terhadap kebutuhan mahasiswa yang semakin dinamis.
4. **Penelitian lanjutan** disarankan untuk menggali lebih dalam mengenai aspek-aspek psikologis dan sosial yang memediasi hubungan antara produktivitas belajar dan persepsi lingkungan akademik, serta mempertimbangkan perbedaan antar kelompok mahasiswa berdasarkan jurusan, gender, atau tingkat pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aura Unga Safitri, R. K. (2025). PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TERHADAP . *Jurnal Rekayasa Sistem Informasi dan Teknologi* .
- Hastuti Naibaho, F. A. (2019). PENGARUH LINGKUNGAN KAMPUS TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA (Studi Kasus Universitas Pelita Harapan Surabaya). *Jurnal Manajemen Pemasaran*.
- Musyirah Rahman, I. N. (2023). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran. *Journal on Education*, 10646-10653.
- Rifa Suci Wulandari, F. K. (2022). Media Sosial sebagai Platform Pembelajaran Alternatif di Era Digital. *Prosiding Nasional Pendidikan*.

Pengaruh Penggunaan Media Sosial untuk Hiburan (Entertainment Use) dan Pembelajaran (Learning Use) terhadap Produktivitas Belajar Mahasiswa dengan Lingkungan Akademik sebagai Variabel Moderasi

- Shandra Elvyra Sudarsono Putri, A. P. (2023). Pengaruh Social Media Overload terhadap Produktivitas Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 92-95.
- Suci Ramadhani, S. A. (2024). Hubungan Antara Tingkat Penggunaan Media Sosial dengan Tingkat Produktivitas Mahasiswa dalam. *Interdisciplinary Explorations in Research Journal (IERJ)*, 1782-1792.
- Suita Allemina Gloria, S. A. (2019). THE IMPACT OF SOCIAL MEDIA USAGE TO ACADEMIC PERFORMANCE. *Jurnal Pendidikan Kedokteran Indonesia* .
- Welman Bu'ulolo, M. K. (2025). PERAN MEDIA SOSIAL DALAM MENINGKATKAN ATAU MENGHAMBAT PRODUKTIVITAS MAHASISWA. *Jurnal Ilmu Ekonomi, Pendidikan dan Teknik* .
- Yohanes Hendro Pranyoto, S. G. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke. *Jurnal Masalah Pastoral*.