

BAB IV HASIL DAN ANALISIS PENELITIAN

4.1 Gambaran Umum Subjek

Responden pada penelitian ini adalah mahasiswa yang memiliki *smartphone* pribadi dan telah menggunakannya dalam kurun waktu lebih dari satu tahun. Perolehan data diambil melalui *Google Form* yang dilakukan pada bulan Mei 2023. Terdapat 403 data responden yang diperoleh pada penelitian ini, namun 10 responden diantaranya dieliminasi karena tidak sesuai dengan karakteristik penelitian, diantaranya 5 responden bukanlah mahasiswa dan 5 responden lainnya menggunakan *smartphone* kurang dari 1 tahun. Terdapat 7 responden lainnya yang dieliminasi karena alasan lain seperti penulisan IPK yang tidak sesuai dan menjawab dengan respon yang seragam. Pada data mahasiswa pasca sarjana hanya diperoleh 18 responden (4,6%), sehingga dilakukan eliminasi karena dapat memengaruhi penilaian secara keseluruhan dan berpotensi menjadi *outlier*, hal ini disebabkan karena mahasiswa S2 dan S3 memiliki sistem penilaian IPK yang berbeda. Secara keseluruhan terdapat 35 responden yang tereliminasi sehingga penelitian ini menggunakan 368 responden yang tersisa.

Tabel 4.1 Gambaran Demografis Subjek Penelitian (n=368)

Variabel	Frekuensi	Persentase (%)
Jenis Kelamin		
Laki-laki	163	44,2
Perempuan	205	55,7
Jenjang Studi		
Diploma (D1, D2, D3, D4)	31	8,0
Strata 1	337	87,3
Domisili		
Jabodetabek	240	65,2
Jawa (di luar Jabodetabek)	81	22,0
Kalimantan	8	2,1
Nusa Tenggara dan Bali	13	3,5
Papua dan Maluku	4	1,0
Sulawesi	4	1,0
Sumatera	18	4,8
Periode penggunaan <i>Smartphone</i>		
1-5 tahun	40	10,8
> 5 tahun	328	89,1

Berdasarkan tabel 4.1, hasil yang diperoleh menunjukkan mayoritas responden pada penelitian ini adalah perempuan (55%). Status responden sebagian besar merupakan mahasiswa S1 (87%), dimana mayoritas responden berdomisili di Jabodetabek (65%). Sebagian besar responden telah menggunakan *smartphone* selama lebih dari 5 tahun (89%).

4.2 Gambaran Umum Penelitian

Berdasarkan tabel 4.2, mayoritas responden mengaku mampu mengatur penggunaan *smartphone* yaitu sebesar 78%. Selain itu, mayoritas responden memiliki regulasi diri yang baik karena mampu mendahulukan perkuliahan dibandingkan kesenangan dengan jumlah 62%. Selanjutnya, sejumlah 63% responden merasa motivasi yang dimiliki diperoleh secara internal yaitu diri sendiri, jumlah ini lebih besar dibandingkan dengan mahasiswa yang termotivasi oleh faktor eksternal seperti orang tua, saudara, teman dan pacar (36%).

Tabel 4. 2 Gambaran Umum Penelitian

Faktor	Frekuensi	Persentase
Self-Control		
"Mampu mengatur pemakaian <i>smartphone</i> dalam kehidupan sehari-hari"		
Mampu	290	78,8%
Tidak Mampu	78	21,1%
Self-Regulation		
"Mampu mendahulukan perkuliahan dibandingkan kesenangan"		
Mampu (mendahulukan perkuliahan)	229	62,2%
Tidak Mampu (mendahulukan kesenangan)	139	37,7%
Motivasi		
"Yang memotivasi untuk mendapatkan prestasi"		
Internal (diri sendiri)	234	63,3%
Eksternal (orang lain; orang tua, pacar, teman)	134	36,4%

4.3 Hasil

4.3.1. Gambaran Variabel *Smartphone Addiction*

Gambaran variabel *smartphone addiction* terhadap responden dapat dilihat melalui nilai *mean* teoritik, *mean* empirik, standar deviasi serta nilai terendah dan tertinggi pada tabel 4.3.

Tabel 4. 3 Gambaran Variabel *Smartphone Addiction Scale (SAS)*

<i>Smartphone Addiction</i>	<i>Mean</i>	<i>Mean</i>	Standar	Minimum	Maksimum
	Teoritik	Empirik			
<i>Daily-Life Disturbance</i>	10,5	12,4	3,2	3	18
<i>Positive Anticipation</i>	17,5	21,2	4,3	9	30
<i>Withdrawal</i>	14,0	14,3	3,9	4	23
<i>Cyber-spaced Oriented-Relationship</i>	10,5	8,4	2,8	3	16
<i>Overuse</i>	10,5	12,6	3,3	3	18
<i>Tolerance</i>	7,0	7,6	2,6	2	12
Total SAS	70	76,8	15,2	36	113

Pada tabel 4.3 diketahui nilai *mean* empirik pada variabel *smartphone addiction* secara keseluruhan ($M=76,8$, $SD=15,2$) memiliki nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan *mean* teoritiknya, artinya secara statistik responden memiliki kecenderungan *smartphone addiction* yang tinggi, dimana mahasiswa cenderung memiliki *smartphone addiction*. Hasil pada dimensi *daily-life disturbance* memiliki nilai *mean* empirik ($M=12,4$) yang lebih besar dibandingkan *mean* teoritik ($M=10,5$), hal ini menunjukkan mahasiswa mengalami gangguan pada kehidupan sehari-hari yang disebabkan oleh *smartphone addiction*. Pada dimensi kedua *positive anticipation* *mean* empirik ($M=21,2$) yang diperoleh lebih besar dibandingkan dengan *mean* teoritik ($M=17,5$), sehingga menunjukkan mahasiswa merasa tidak percaya diri dan hampa ketika tidak menggunakan *smartphone*.

Dimensi *withdrawal* memiliki nilai *mean* empirik ($M=14,3$) yang tidak berbeda jauh dengan *mean* teoritik ($M=14,0$) yang diperoleh, sehingga mahasiswa masih mampu menoleransi diri ketika tidak menggunakan *smartphone*. Selanjutnya, pada dimensi *cyberspace-oriented relationship* memperoleh *mean* empirik ($M=8,4$) yang lebih rendah dibandingkan dengan *mean* teoritik ($M=10,5$) sehingga mahasiswa digambarkan memiliki hubungan pertemanan yang lebih dekat di dunia nyata dibandingkan dengan dunia maya, dimana mahasiswa lebih nyaman berinteraksi secara langsung dibandingkan berinteraksi secara *online*.

Pada dimensi *overuse* diperoleh nilai *mean* empirik ($M=12,6$) yang lebih tinggi dibandingkan dengan *mean* teoritik ($M=10,5$), artinya mahasiswa tidak dapat mengontrol penggunaan *smartphone*, merasakan urgensi untuk memakai *smartphone* kembali setelah selesai menggunakannya, dan segera mengisi daya *smartphone* agar penggunaan tidak terputus. Terakhir pada dimensi *tolerance*, dimensi ini memiliki nilai *mean* empirik ($M=7,6$) yang tidak berbeda jauh dengan *mean* teoritik ($M=7,0$), oleh karena itu mahasiswa dapat mengendalikan penggunaan *smartphonena* dan tidak merasa gagal untuk mengurangi penggunaan *smartphone*.

4.3.2. Gambaran Variabel *Academic Achievement*

Tabel 4.4 merupakan tabel statistik deskriptif variabel *academic achievement* yang terdiri nilai *mean*, standar deviasi serta nilai maksimum dan minimum yang diukur melalui IPK mahasiswa.

Tabel 4. 4 Gambaran Variabel *Academic Achievement*

<i>Academic Achievement</i>	Mean Teoritik	Mean Empirik	Standar Deviasi	Minimum	Maksimum
IPK	2,0	3,0	0,7	0,4	4,0

Berdasarkan tabel 4.3, diketahui *mean* empirik yang dimiliki variabel *academic achievement* adalah $M=3,0$, hal ini menggambarkan kemampuan akademis mahasiswa

yang tergolong baik karena memiliki nilai *mean empirik* yang lebih tinggi dibandingkan dengan *mean teoritik* ($M=2,0$).

4. 4 Uji Asumsi

4.4.1 Uji Normalitas

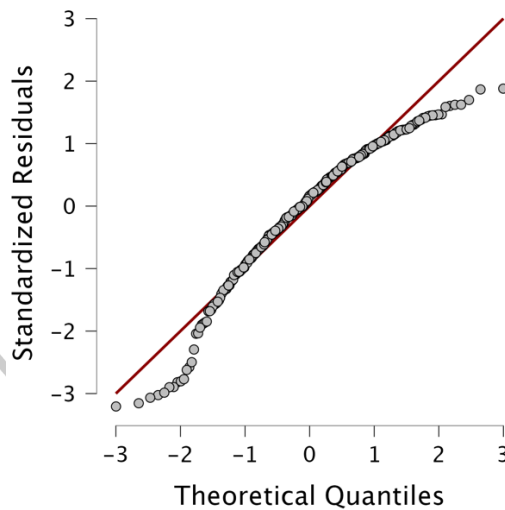
Uji asumsi yang pertama dilakukan peneliti adalah uji normalitas, uji ini yang mengacu kepada teknik statistik Shapiro-Wilk melalui aplikasi JASP 0.16 sebagaimana yang tertera pada tabel 4.5. Pada hasil uji linearitas yang dilakukan, variabel *academic achievement* sebagai variabel dependen tidak terdistribusi secara normal dengan nilai signifikansi $p < 0,001$ ($S=0,868$). Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan data tidak memenuhi uji asumsi normalitas.

Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas

	<i>Shapiro-Wilk</i>	<i>Statistic</i>	p
<i>Smartphone Addiction</i>		0,993	0,073
<i>Academic Achievement</i>		0,868	<0,001

4.4.2 Uji Linearitas

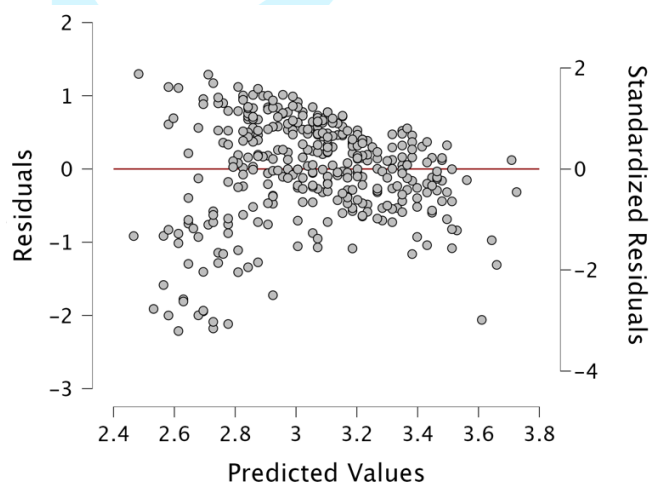
Uji asumsi kedua yang perlu diketahui adalah uji linearitas. Pengujian dilakukan dengan menggunakan *Q-Q Plot* dengan melihat distribusi residual di antara garis diagonal. Berdasarkan gambar 4.1, terdapat sebagian distribusi data menunjukkan yang berada di luar garis sehingga uji asumsi linearitas tidak terpenuhi di antara kedua variabel.



Gambar 4. 1 Uji Linearitas

4.4.3 Uji *Homoscedasticity*

• Terdapat uji asumsi homoskedastisitas yang dilakukan menggunakan *scatter plot*. Berdasarkan uji secara visual pada *scatter plot* pada gambar 4.2 terlihat gambaran distribusi membentuk pola yang mengerucut, sehingga menggambarkan data tidak bersifat homogen, melainkan bersifat heterogen sehingga terjadi *heteroscedasticity*. Berdasarkan visual yang ditampilkan, maka uji asumsi *homoscedasticity* tidak terpenuhi.



Gambar 4. 2 Uji Homoscedasticity

4.4.4. Uji Asumsi Independensi Error

Uji asumsi independen *error* dilakukan melalui uji *Durbin-Watson*. Hasil yang diperoleh pada data yang peneliti gunakan tidak memiliki korelasi antar residu, karena berada pada rentang 1-3 sesuai dengan yang diharapkan (Goss-Sampson, 2019). Hasil *Durbin-Watson* yang diperoleh memenuhi uji asumsi independensi error karena memiliki nilai (*d*) 1,082.

4.4.5. Uji Regresi Logistik

Uji regresi logistik dilakukan sebagai uji regresi non-parametrik karena data yang dimiliki tidak memenuhi asumsi-asumsi yang telah dilakukan sebelumnya. Sebelum uji regresi logistik dilakukan, peneliti mengelompokkan data ke dalam dua kategori secara biner. Pada variabel *academic achievement*, data dikategorikan secara biner menjadi 1 dan 0. Kategori ini terbagi menjadi IPK yang dianggap baik ($\geq 3,00$) dengan kode 1, dan kurang baik ($< 3,00$) dengan kode 0. Angka ini mengacu kepada Permendikbud Nomor 3 Pasal 27 (2020), bahwa nilai IPK yang baik pada mahasiswa Diploma dan S1 IPK adalah 3,00.

Berdasarkan pembagian kategori yang telah dilakukan, mahasiswa yang memiliki nilai *academic achievement* dengan kategori tinggi cenderung lebih banyak dengan jumlah 238 partisipan (64,6%) dan mahasiswa dengan kategori IPK rendah lebih sedikit dengan jumlah 130 partisipan (35,3%). Berdasarkan kategorisasi yang telah dilakukan, peneliti dapat melanjutkan uji regresi logistik.

Tabel 4. 6 Hasil Uji Regresi Logistik

	<i>Odds Ratio</i>	X^2	df	p	Nagelkerke R^2
H ₁	0,972	15,139	366	<0,001	0,055

Berdasarkan tabel 4.6, uji regresi yang dilakukan menyiratkan *smartphone addiction* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *academic achievement* dengan nilai $X^2(366) = 15,139$, $p < 0,001$, $R^2 = 0,055$. Menurut Gravetter dan Forzano (2018)

nilai R^2 dengan rentang 1% ($<0,001$) memiliki dampak yang rendah, nilai R^2 dengan rentang 9-25% memiliki dampak yang sedang, dan nilai R^2 dengan rentang $>25\%$ memiliki dampak yang tinggi, oleh karena itu hasil uji regresi yang dilakukan memiliki dampak yang rendah dengan nilai R^2 0,055, artinya terdapat 5,5% pengaruh *smartphone addiction* terhadap IPK, sedangkan 94,5% lainnya dipengaruhi dari faktor lain.

Dalam menentukan pola pengaruh yang terbentuk positif atau negatif, dapat diketahui berdasarkan nilai *odds ratio*. Nilai yang lebih besar dari pada 1 menandakan hubungan yang positif, sedangkan nilai yang lebih kecil dari pada 1 menandakan hubungan yang negatif (Goss-Sampson, 2019). Nilai *odds ratio* yang diperoleh pada penelitian ini adalah 0,972, sehingga ditemukan pengaruh negatif dimana setiap kenaikan 1 skor pada *smartphone addiction* yang diperoleh berkemungkinan 0,972 kali memiliki *academic achievement* yang rendah. Oleh karena itu bertambahnya *smartphone addiction* pada mahasiswa menyebabkan penurunan *academic achievement*.

4.5 Analisis Tambahan

Terdapat analisis tambahan yang dilakukan dengan *multiple regression* atau regresi berganda. Regresi berganda dilakukan dengan melihat prediktor variabel lain yang mungkin memberikan pengaruh terhadap dependen variabel (Gravetter & Forzano, 2018). Variabel yang diuji dalam analisis tambahan meliputi faktor *academic achievement* dan faktor lainnya melalui analisis regresi logistik.

4.5.1. Uji Regresi *Smartphone Addiction*, Jenis Kelamin, *Self-Regulation* dan Motivasi terhadap *Academic Achievement*

Dalam mengetahui faktor-faktor yang paling dominan berpengaruh, dilakukan uji regresi logistik berganda, uji regresi yang pertama dilakukan terhadap motivasi, jenis kelamin dan *self-regulation* sebagai faktor yang dapat memengaruhi *academic achievement*. Berdasarkan tabel 4.7, hasil uji regresi logistik *smartphone addiction*,

motivasi, jenis kelamin dan *self-regulation*, secara bersama-sama memberikan pengaruh yang signifikan terhadap *academic achievement* dengan nilai $X^2(363) = 83,030$, $p < 0,001$ dan nilai $R^2 = 0,278$ atau setara dengan 27%. Menurut (Gravetter & Forzano, (2018) besaran nilai $r^2 > 0.25$ atau 25% memiliki pengaruh yang besar, oleh karena itu secara bersama-sama faktor yang dimiliki memberikan pengaruh yang besar. Kemudian, berdasarkan hasil yang diperoleh hanya variabel motivasi yang tidak memengaruhi dengan nilai yang signifikan ($p > 0,05$).

Tabel 4. 7 Hasil Uji Regresi *Smartphone Addiction*, Motivasi, Jenis Kelamin dan *Self-Regulation* terhadap *Academic Achievement*

	X ²	df	Odds Ratio	p	Nagelkerke R ²
Hi	83,030	363		<0,001	0,278
<i>Intercept</i>			3,518	0,081	
<i>Smartphone Addiction</i>			0,973	0,002	
Motivasi ^a			0,983	0,947	
Jenis Kelamin ^b			4,607	<0,001	
<i>Self-Regulation</i> ^c			3,149	<0,001	

^a 1= Eksternal, 0=Internal

^b 1= Perempuan, 0=Laki-laki

^c 1= Mendahulukan perkuliahan, 0=Mendahulukan bermain

4.5.2. Uji Regresi *Smartphone Addiction*, Usia, Jenis Kelamin, Jenjang Studi, *Self-Control*, *Self-Regulation* dan Motivasi terhadap *Academic Achievement*

Pada tabel 4.8, hasil uji regresi dari faktor *smartphone addiction* yaitu *self-control* dan usia sebagai tambahan variabel bebas. Faktor *self-control*, *self-regulation*, motivasi, dan terhadap *academic achievement*. Secara bersama-sama *smartphone addiction*, *self-control*, *self-regulation*, motivasi, jenis kelamin dan usia memberikan pengaruh yang signifikan terhadap *academic achievement* $X^2(361) = 87,832$, $p < 0,001$ dengan nilai $R^2 = 0,292$. Artinya, faktor yang telah diuji, secara bersama-sama memberikan pengaruh sebesar 29% terhadap *academic achievement* mahasiswa. Pengaruh ini tergolong besar karena memiliki nilai $r^2 > 0.25$ (Gravetter & Forzano,

2018). Dari beberapa faktor tambahan yang diuji, hanya faktor jenis kelamin dan *self-regulation* yang memberikan pengaruh secara signifikan.

Tabel 4. 8 Hasil Uji Regresi Usia, Jenis Kelamin, Self-Control, Self-Regulation, dan Motivasi terhadap Academic Achievement

	X²	df	Odds Ratio	p	Nagelkerke R²
H ₁	87,832	361		<0,001	0,292
<i>Intercept</i>			30,484	0,072	
<i>Smartphone Addiction</i>			0,978	0,012	
<i>Usia</i>			0,870	0,107	
Jenis Kelamin ^a			4,740	<0,001	
<i>Self-Control</i> ^b			1,707	0,103	
<i>Self-Regulation</i> ^c			2,838	<0,001	
Motivasi ^d			0,945	0,827	

^a 1=Perempuan, 0=Laki-laki

^b 1=Mampu, 0=Tidak mampu

^c 1=Mendahulukan perkuliahan, 0=Mendahulukan bermain

^d 1=Eksternal, 0=Internal