

**PENGARUH LITERASI DIGITAL, DAN *INTERNET ADDICTION*
TERHADAP *ONLINE LEARNING*, DAN DAMPAK SELANJUTNYA
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA DEPARTEMEN
TEKNIK ELEKTRONIKA**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Persyaratan Untuk Menyelesaikan Program Strata Satu (S1)
Pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Departemen Teknik Elektronika Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang*



Oleh:

**RONALDO
18076027/2018**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
DEPARTEMEN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2022

BALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengaruh Literasi Digital, dan *Internet Addiction*
Terhadap *Online Learning*, dan Dampak Selanjutnya
Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Departemen
Teknik Elektronika
Nama : Ronaldo
TM/NIM : 2018/18076027
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Departemen : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

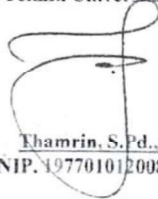
Padang, Desember 2022

Disetujui Oleh:
Pembimbing



Dr. Yeka Hendrivani, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198405202010122003

Mengetahui,
Ketua Departemen Teknik Elektronika
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang



Ehamrin, S.Pd., M.T.
NIP. 197701012008121001

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Dinyatakan LULUS Setelah Dipertahankan Dewan Penguji Tugas Akhir
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Departemen Teknik Elektronika
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang



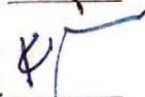
Judul : Pengaruh Literasi Digital, dan *Internet Addiction*
Terhadap *Online Learning*, dan Dampak Selanjutnya
Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Departemen
Teknik Elektronika
Nama : Ronaldo
TM/NIM : 2018/18076027
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Departemen : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Desember 2022

Tim Penguji

1. Ketua : Dr. Dedy Irfan, S.Pd., M.Kom
2. Anggota : Dr. Yeka Hendriyani, S.Kom., M.Kom

Tanda Tangan

1. 
2. 
3. 

Khairi Budavawan, S.Pd., M.Kom

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ronaldo
TM/NIM : 2018/18076027
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Departemen : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul **“Pengaruh Literasi Digital, dan Internet Addiction Terhadap Online Learning, dan Dampak Selanjutnya Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Departemen Teknik Elektronika”** adalah benar merupakan hasil karya saya sendiri. Tidak ada bagian di dalamnya yang merupakan karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan yang lazim. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Desember 2022



Ronaldo
NIM. 18076027

ABSTRAK

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

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) pengaruh literasi digital terhadap *online learning*, (2) pengaruh *internet addiction* terhadap *online learning*, (3) pengaruh literasi digital terhadap motivasi belajar, (4) pengaruh *internet addiction* terhadap motivasi belajar, (5) pengaruh *online learning* terhadap motivasi belajar, (6) pengaruh tidak langsung literasi digital terhadap motivasi belajar melalui mediasi *online learning*, dan (7) pengaruh tidak langsung *internet addiction* terhadap motivasi belajar melalui mediasi *online learning*. Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif dengan *Confirmatory Factor Analysis* (CFA) yang dilakukan pada mahasiswa departemen teknik elektronika dengan *Structural Equation Model* (SEM). Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan *Proportionate Stratified Random Sampling* sebanyak 229 mahasiswa yang tersebar pada mahasiswa tahun angkatan 2020 dan 2021 pada prodi pendidikan Teknik Elektronika, Pendidikan Teknik Informatika, Informatika, dan Teknik Elektronika. Data diperoleh melalui kuesioner melalui skala *Likert* yang telah di uji validitas dan reliabilitasnya. Hasil analisis data menunjukkan bahwa: (1) literasi digital berpengaruh signifikan terhadap *online learning* dengan koefisien jalur $\beta= 0,663$ $P=0,000$, (2) *internet addiction* berpengaruh signifikan terhadap *online learning* dengan koefisien jalur $\beta= 0,266$ $P=0,000$, (3) literasi digital berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar dengan koefisien jalur $\beta= 0,349$ $P=0,000$, (4) *internet addiction* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar dengan koefisien jalur $\beta= 0,496$ $P=0,000$, (5) *online learning* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar dengan koefisien jalur $\beta= 0,150$ $P=0,021$, (6) literasi digital terhadap motivasi belajar melalui mediasi *online learning* berpengaruh signifikan dengan koefisien jalur $\beta= 0,099$ $P=0,027$, dan (7) *internet addiction* terhadap motivasi belajar melalui mediasi *online learning* berpengaruh signifikan dengan koefisien jalur $\beta= 0,040$ $P=0,024$. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa literasi digital dan *internet addiction* memberikan pengaruh sebesar 0,511 (51,1%) terhadap *online learning*, serta literasi digital, *internet addiction*, dan *online learning* memberikan pengaruh sebesar 0,501 (50,1%) terhadap motivasi belajar

Kata Kunci: Literasi Digital, *Internet Addiction*, *Online Learning*, Motivasi Belajar, *Struktural Equation Model*

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran **Allah SWT**. Karena atas rahmat-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Selain itu Sholawat beriring salam penulis hadiahkan kepada Nabi **Muhammad SAW** yang telah meninggalkan dua pedoman hidup bagi umat yang dicintainya sebagai bekal dunia akhirat.

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi kelengkapan salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Departemen Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Untuk, penulis menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr.Fahmi Rizal, M.Pd.,M.T selaku dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Thamrin, S.Pd., M.T selaku Ketua Departemen Teknik Elektronika.
3. Ibu Delsina Faiza, S.T., M.T selaku Sekretaris Departemen Teknik Elektronika.
4. Ibu Dr.Yeka Hendriyani, S.Kom., M.Kom selaku Dosen pembimbing.
5. Bapak Dr. Dedy Irfan, S.Pd., M.Kom selalu ketua penguji.
6. Bapak Khairi Budayawan, S.Pd., M.Kom selaku penguji.
7. Bapak Hadi Kurnia Saputra, S.Pd., M.Kom selaku Penasehat Akademik.
8. Bapak dan Ibuk Staf pengajar Departemen Teknik Elektronika.

9. Seluruh rekan-rekan mahasiswa yang sepejuangan di Departemen Teknik Elektronika.
10. Teristimewa untuk kedua orang tua dan seluruh keluarga besar

Semoga bantuan, bimbingan, dan petunjuk yang diberikan menjadi amal shaleh dan mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Akhir kata penulis mengucapkan banyak maaf seandainya selama penelitian dan bimbingan masih terdapat kekurangan. Selain itu penulis juga berharap skripsi ini hendaknya dapat bermanfaat bagi para pembaca nantinya dan terutama bagi penulis sendiri. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan taufik dan hidayah-Nya. Amin.

Padang, November 2022

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	11
BAB II LANDASAN TEORI	13
A. Online Learning	13
B. Motivasi Belajar	19
C. Literasi Digital	25
D. Internet Addiction	32
E. Structural Equation Model (SEM)	37
F. Penelitian Relevan	42
G. Kerangka konseptual	44
H. Hipotesis	45
BAB III METODE PENELITIAN	46
A. Jenis Penelitian	46
B. Populasi dan Sampel	46
C. Variabel Penelitian	48
D. Prosedur Penelitian	49
E. Teknik Pengumpulan Data	50
F. Definisi Operasional	51

G. Instrumen Penelitian	52
H. Teknik Analisis Data	56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	59
A. Hasil Penelitian	59
1. Analisis Deskriptif Data	59
2. Analisis Data Permodelan SEM	61
B. Pembahasan	67
1. Pengaruh Literasi Digital Terhadap <i>Online Learning</i>	67
2. Pengaruh <i>Internet Addiction</i> Terhadap <i>Online Learning</i>	68
3. Pengaruh Literasi Digital Terhadap Motivasi Belajar	69
4. Pengaruh <i>Internet Addiction</i> Terhadap Motivasi Belajar	70
5. Pengaruh <i>Online Learning</i> Terhadap Motivasi Belajar	70
6. Pengaruh Literasi Digital Terhadap Motivasi Belajar Melalui Mediasi <i>Online Learning</i>	71
7. Pengaruh <i>Internet Addiction</i> Terhadap Motivasi Belajar Melalui Mediasi <i>Online Learning</i>	71
BAB V PENUTUP	73
A. Kesimpulan	73
B. Saran	75

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Populasi Penelitian	47
2. Distribusi Sampel	48
3. Variabel dan Indikator	50
4. Tingkatan Skala Likert	51
5. Nomor Item Pertanyaan	52
6. Indeks Realibilitas	55
7. Kriteria Outer Model	57
8. Kriteria Inner Model	57
9. Responden Menurut Jenis Kelamin	59
10. Responden Menurut Tahun Masuk.....	60
11. Responden Menurut Program Studi.....	60
12. Outer Loading, Cronbach's Alpha, CR, dan AVE.....	62
13. Discriminant Validity (HTMT).....	63
14. R Square dan Q Square	64
15. f Square	65
16. Uji Kecocokan Model (<i>Goodness of Fit</i>).....	65
17. Uji Hipotesis	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Indikator Online Learning	19
2. Indikator Motivasi Belajar	24
3. Indikator Literasi Digital	31
4. Indikator Internet Addiction	37
5. Kerangka Konseptual	44
6. Kerangka SEM	45
7. PLS Algorithm	61
8. Hasil Bootstrapping.....	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-Kisi Instrumen Angket Penelitian	85
2. Angket Penelitian Uji Coba	86
3. Tabulasi Data Uji Coba Literasi Digital	90
4. Hasil Analisis Validasi Dan Reliabilitas Literasi Digital	92
5. Perhitungan Validitas Uji Coba Literasi Digital	94
6. Perhitungan Reliabilitas Uji Coba Literasi Digital	97
7. Tabulasi Data Uji Coba <i>Internet Addiction</i>	100
8. Hasil Analisis Validitas Dan Realibilitas <i>Internet Addiction</i>	102
9. Perhitungan Validitas Uji Coba <i>Internet Addiction</i>	104
10. Perhitungan Reliabilitas Uji Coba <i>Internet Addiction</i>	107
11. Tabulasi Data Uji Coba <i>Online Learning</i>	110
12. Hasil Analisis Validitas Dan Realibilitas <i>Online Learning</i>	112
13. Perhitungan Validitas Uji Coba <i>Online Learning</i>	114
14. Perhitungan Reliabilitas Uji Coba <i>Online Learning</i>	117
15. Tabulasi Data Uji Coba Motivasi Belajar	120
16. Hasil Analisis Validitas Dan Realibilitas Motivasi Belajar	122
17. Perhitungan Validitas Uji Coba Motivasi Belajar	123
18. Perhitungan Reliabilitas Uji Coba Motivasi Belajar	126
19. Angket Penelitian	129
20. Data Angket Penelitian	132
21. Tabel Nilai r Product Moment	139
22. Surat Izin Penelitian	140

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Hal ini berarti proses pembelajaran diarahkan untuk pembentukan sikap dan kepribadian, pengembangan kecerdasan intelektual, serta mengembangkan keterampilan peserta didik sesuai dengan kebutuhannya. Perguruan Tinggi merupakan pusat dan sarana pendidikan formal yang berperan untuk melakukan kegiatan pendidikan/pengajaran, penelitian dan pengabdian masyarakat. Aktivitas dalam kegiatan pendidikan diantaranya menyiapkan mahasiswa untuk berfikir secara ilmiah, sehingga dapat menghasilkan tenaga ahli yang berkualitas sesuai dengan bidangnya masing-masing, dengan perkembangan ilmu dan teknologi.

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak baik dari dalam diri mahasiswa maupun dari luar mahasiswa, sehingga menimbulkan hasrat, keinginan, semangat, dan kegairahan dalam kegiatan belajar demi mencapai suatu tujuan (Arief & Isnan, 2020). Motivasi belajar adalah hasrat yang timbul dalam diri mahasiswa yang menyebabkan terjadinya kegiatan belajar (Puspitarini & Hanif, 2019; Vhalery et al., 2020). Dengan adanya motivasi

belajar akan menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat dicapai. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan dalam pembelajaran (Rafiola et al., 2020). Seorang mahasiswa akan belajar dengan baik apabila ada faktor pendorongnya yaitu motivasi belajar. Peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh jika memiliki motivasi belajar yang tinggi.

Berdasarkan surat edaran Rektor Universitas Negeri Padang nomor: 6307/UN35/AK/2020 tentang kegiatan kampus semester Januari-Juni 2021, pelaksanaan perkuliahan pada semester Januari-Juni 2021 tetap dilaksanakan secara *fully daring* melalui *platform* <http://elearning2.unp.ac.id> atau *platform online* lainnya sampai akhir semester. Kemudian berdasarkan surat edaran Rektor nomor: 5180/UN35/EP/2021 tentang pelaksanaan perkuliahan Januari-Juni 2022, perkuliahan dilaksanakan secara bauran (luring dan daring) dengan persentase 50% luring dan 50% daring. Terdapat 537 orang mahasiswa yang mengikuti pembelajaran online pada departemen teknik elektronika yang mana terdiri dari angkatan 2020 dan 2021 secara *fully daring*.

Mahasiswa yang memiliki motivasi yang tinggi akan belajar dengan giat sehingga akan meningkatkan prestasi belajarnya. Begitu pula sebaliknya apabila mahasiswa memiliki motivasi yang rendah maka cenderung malas untuk belajar sehingga prestasi belajarnya juga akan menurun. Motivasi belajar ini akan mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu sehingga mencapai tujuan. Jika mahasiswa mendapat dorongan untuk belajar, maka

akan terjadi suatu pembelajaran yang efektif yang pada akhirnya akan menghasilkan prestasi belajar yang tinggi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain, dengan adanya usaha yang tekun dan terutama disadari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik. Intensitas motivasi seseorang akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya. Diperlukan suatu kemampuan membaca dan menulis dalam digital, dalam hal ini literasi digital akan mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa (Fadhilah, 2021).

Literasi digital merupakan suatu bentuk kemampuan untuk mendapatkan, memahami dan menggunakan informasi yang berasal dari berbagai sumber dalam bentuk digital (Leaning, 2019). Literasi ini sendiri dalam konteks pendidikan berperan dalam mengembangkan pengetahuan seseorang pada materi pelajaran tertentu serta mendorong rasa ingin tahu dan mengembangkan kreativitas yang dimiliki. Hal inilah yang menuntut mahasiswa agar memiliki literasi atau kemampuan untuk mengolah dan memahami informasi yang baik untuk dipelajari dan di mengerti dengan begitu perkembangan teknologi yang sangat pesat, memungkinkan mahasiswa untuk lebih muda dalam mengakses informasi. Literasi digital juga sangat diperlukan untuk mengatasi masalah ledakan informasi yang terus meningkat di dalam sumber digital. Mahasiswa kini dihadapi dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat sehingga mahasiswa dituntut untuk bisa memilah dan memilih Informasi yang sesuai dengan keadaan

sebenarnya. Dengan adanya materi ini tentang mengenal lebih jauh literasi digital diharapkan nantinya mahasiswa departemen elektronika dapat memilih dan memilah informasi yang dibutuhkan dari beberapa sumber untuk kepentingan diri sendiri maupun perkuliahan.

Internet addiction didefinisikan sebagai perilaku kompulsif yang terkait dengan online yang mengganggu kehidupan normal bahkan motivasi belajar mahasiswa yang bersangkutan (Jeong et al., 2019). Mahasiswa adalah pengguna berat dari teknologi. Internet dapat membantu dalam mencari hal yang dibutuhkan dan yang ingin diketahui atau yang harus diketahui. Bukan hal yang aneh bila mahasiswa mempunyai ketergantungan yang tinggi terhadap internet, bahkan ada yang beranggapan tidak bisa hidup tanpa internet. Mahasiswa bisa lupa waktu dengan murahnya biaya yang ditawarkan untuk mengakses internet, sehingga asik dengan dunianya sendiri dan melupakan tugas-tugas atau aktivitas penting yang seharusnya dikerjakan. Internet juga meberikan fasilitas hiburan yang membuang waktu tanpa disadari sehingga menimbulkan kecanduan internet dan dapat mengakibatkan motivasi belajar mahasiswa menjadi terganggu.

Kecanduan internet yang buruk akan membuat hasil belajar mahasiswa menurun misalnya, untuk bermain video game. Permainan video game dengan menggunakan jaringan internet tersebut dikenal dengan game online. Maraknya game online menyebabkan pemain menjadi kecanduan terhadap permainan tersebut. Selain itu, dalam game juga terkandung story atau alur cerita yang panjang, terjalin dari berbagai masalah yang harus diselesaikan

oleh pemain. Game juga didesain sedemikian rupa sehingga permainan akan terasa semakin sulit untuk tiap tingkatan levelnya. Hal-hal inilah yang dapat menyebabkan pemain kecanduan sehingga lupa waktu dan hal-hal yang semestinya di kerjakan yaitu tugas-tugas perkuliahan.

Model yang dapat mengakomodasi permasalahan di atas adalah Model Persamaan Struktural (struktural equation modeling). Pada hakekatnya analisis SEM digunakan untuk memperoleh suatu model struktural. Model diperoleh dapat digunakan untuk prediksi atau pembuktian model. Di samping itu, SEM juga dapat digunakan untuk melihat besar kecilnya pengaruh, baik langsung, tak langsung maupun pengaruh total variabel bebas (variabel eksogen) terhadap variabel terikat (endogen).

Structural Equation Model (SEM) dapat menguji sebuah rangkaian hubungan yang relatif sulit terukur secara bersamaan (Cheng et al., 2017). Hubungan yang dimaksud adalah hubungan yang dibentuk dari satu atau lebih peubah bebas dengan satu atau lebih peubah tak bebas. Peubah-peubah tersebut dapat berupa peubah laten atau peubah yang tak terukur, seperti sikap mahasiswa terhadap almamater dan sikap mahasiswa terhadap dosen, yang terbentuk dari beberapa peubah penjelas dan peubah manifest, yang tertuang dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang dapat mencerminkan peubah laten. Ada beberapa alasan yang mendasari penggunaan SEM diantaranya adalah: Pertama, model yang dianalisis relatif rumit sehingga akan sulit untuk diselesaikan dengan metode analisis jalur pada regresi linear. Kedua, SEM mempunyai kemampuan untuk mengestimasi hubungan antar variabel yang

bersifat *multiple relationship*. Ketiga, kesalahan pada masing–masing observasi tidak diabaikan tetapi tetap dianalisis, sehingga SEM cukup akurat untuk menganalisis data kuesioner yang melibatkan persepsi. Keempat, Peneliti dapat dengan mudah memodifikasi model untuk memperbaiki model yang telah disusun agar lebih layak secara statistik. Kelima, SEM mampu menganalisis hubungan timbal balik secara serempak

Dari hasil survey dan wawancara kepada beberapa orang mahasiswa dan dosen ditemukan kejenuhan dan kebosanan selama perkuliahan dengan sistem *online learning*. Tugas-tugas yang banyak dan menumpuk membuat motivasi belajar mahasiswa menjadi turun. Selain itu selama perkuliahan *online* ini banyak mahasiswa yang memanfaatkan waktunya untuk bermain game online dan mengakibatkan banyak tugas-tugas perkuliahan yang tertinggal. Akhirnya dengan banyaknya tugas yang menumpuk tersebut mahasiswa jadi malas untuk mengerjakannya sendiri dan meminta penyelesaiannya kepada teman-temannya. Mahasiswa juga kurang dalam literasi mencari sumber-sumber materi diinternet. Adanya faktor-faktor yang mempengaruhi *online learning* dan motivasi belajar mahasiswa, maka perlu dilakukan penelitian dalam konteks yang mempengaruhi *online learning* dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar mahasiswa Teknik Elektronika Fakultas teknik Universitas Negeri Padang

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Mahasiswa cenderung merasa bosan dengan pembelajaran online (*Online Learning*).
2. Kurangnya kemampuan mahasiswa dalam menggunakan literasi digital sebagai referensi dalam mengumpulkan bahan-bahan tugas.
3. Kurangnya motivasi mahasiswa dalam belajar selama pembelajaran online (*online learning*).
4. Mahasiswa mengalami kesulitan untuk mengendalikan diri dari kecanduan internet.
5. Adanya kesenjangan dalam penggunaan internet untuk kegiatan belajar.
6. Pemberian tugas perkuliahan yang menumpuk membuat motivasi mahasiswa mengerjakannya menjadi malas.
7. Mahasiswa cenderung menumpuk tugas-tugas perkuliahan.
8. Banyak tugas-tugas mahasiswa yang serupa tanpa adanya penyaringan/filter terlebih dahulu.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan agar penelitian lebih terarah serta terpusat, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada “Pengaruh Literasi Digital, dan *Internet Addiction* Terhadap *Online learning*, dan Dampak Selanjutnya Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Departemen Teknik

Elektronika ”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah maka dapat dikemukakan rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh literasi digital terhadap *online learning*?
2. Bagaimana pengaruh *internet addiction* terhadap *online learning*?
3. Bagaimana pengaruh literasi digital terhadap motivasi belajar?
4. Bagaimana pengaruh *internet addiction* terhadap motivasi belajar?
5. Bagaimana pengaruh *online learning* terhadap motivasi belajar?
6. Bagaimana pengaruh tidak langsung literasi digital terhadap motivasi belajar dimana *online learning* mengintervensinya?
7. Bagaimana pengaruh tidak langsung *internet addiction* terhadap motivasi belajar dimana *online learning* mengintervensinya?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pengaruh literasi digital terhadap *online learning*.
2. Mengetahui pengaruh *internet addiction* terhadap *online learning*.
3. Mengetahui pengaruh literasi digital terhadap motivasi belajar.
4. Mengetahui pengaruh *internet addiction* terhadap motivasi belajar.
5. Mengetahui pengaruh *online learning* terhadap motivasi belajar.

6. Mengetahui pengaruh tidak langsung literasi digital terhadap motivasi belajar dimana *online learning* mengintervensinya.
7. Mengetahui pengaruh tidak langsung *internet addiction* terhadap motivasi belajar dimana *online learning* mengintervensinya.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat yaitu :

1. Manfaat Teortis

Hasil penelitian diharapkan mampu meningkatkan ilmu di bidang pendidikan untuk memperbaiki kekurangan dan mempertahankan kelebihan di dunia pendidikan terutama masalah *online learning* dan motivasi belajar mahasiswa.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini secara praktis bermanfaat bagi :

a. Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan agar bisa terdorong lebih giat dalam belajar. Mahasiswa dapat mengaplikasikan faktor faktor yang dapat berpengaruh terhadap *online learning* dan motivasi belajar sebagai dorongan tindakan belajar sehingga mampu memperoleh hasil belajar maksimal.

b. Universitas Negeri Padang

Penelitian ini diharapkan mampu memberi pandangan kepada pihak kampus tentang Faktor faktor yang dapat meningkatkan *online learning* dan motivasi belajar mahasiswa. Pihak kampus dapat membantu mahasiswa meminimalisir kurangnya motivasi belajar sehingga aktivitas belajar terpenuhi dengan baik.

c. Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan untuk penelitian selanjutnya yang juga membahas tentang analisis faktor yang berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa. Maka dari itu penelitian ini dapat saling mengoreksi dan melengkapi kekurangan masing-masing.