

**PENGARUH PERKEMBANGAN TEKNOLOGI DIGITAL TERHADAP  
MOTIVASI BELAJAR DAN KEDISIPLINAN TARUNA  
SEMESTER VII DAN VIII DI PIP SEMARANG**



**SKRIPSI**

**Diajukan guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Terapan Pelayaran**

**Disusun Oleh:**

**KRINSYA TARIGAN**

**NIT. 551811336988 K**

**PROGRAM STUDI**

**KETATALAKSANAAN ANGKUTAN LAUT DAN KEPELABUHANAN  
DIPLOMA IV POLITEKNIK ILMU PELAYARAN**

**SEMARANG**

**2023**

**PENGARUH PERKEMBANGAN TEKNOLOGI DIGITAL TERHADAP  
MOTIVASI BELAJAR DAN KEDISIPLINAN TARUNA  
SEMESTER VII DAN VIII DI PIP SEMARANG**



**SKRIPSI**

**Diajukan guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Terapan Pelayaran**

**Disusun Oleh:**

**KRINSYA TARIGAN**

**NIT. 551811336988 K**

**PROGRAM STUDI**

**KETATALAKSANAAN ANGKUTAN LAUT DAN KEPELABUHANAN  
DIPLOMA IV POLITEKNIK ILMU PELAYARAN**

**SEMARANG**

**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PENGARUH PERKEMBANGAN TEKNOLOGI TEKNOLOGI DIGITAL  
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN KEDISIPLINAN TARUNA  
SEMESTER 7 DAN 8 DI PIP SEMARANG**

Disusun Oleh:

**KRINSYA TARIGAN**  
**551811336988 K**

Telah disetujui dan diterima, selanjutnya dapat diujikan di depan

Dewan Penguji Politeknik Ilmu Pelayaran Semarang

Semarang, 2023

Dosen Pembimbing I

Materi



**KRISTIN ANITA INDRIYANI, S.ST., MM**

**Pembina (IV/a)**

**NIP. 19800602299212 2 002**

Dosen Pembimbing II

Penulisan



**Capt. FIRDAUS SITEPU, S.ST., M.Si, M.M**

**Penata (III/c)**

**NIP. 19780227 200912 1 002**

Mengetahui / Menyetujui

Ketua Program Studi

Tata Laksana Angkutan Laut dan Kepelabuhan



**Dr. NUR ROHMAH, S.E., M.M**

**Penata Tk.I (III/d)**

**NIP. 19750318 200312 2 001**

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengaruh Perkembangan Teknologi Digital Terhadap Motivasi Belajar dan Kedisiplinan Taruna Semester VII dan VIII di PIP Semarang” karya,

Nama : Krinsya Tarigan

NIT : 551811336988 K

Program Studi : TALK


Telah dipertahankan di hadapan Panitia Penguji Skripsi Prodi TALK, Politeknik Ilmu Pelayaran Semarang pada hari Jumat.....tanggal 21...Juli.....2023

### PENGUJI

Penguji I : Sri Purwantini, S.E., S.Pd, M.M  
Penata (III/d)  
NIP. 19661217198032002



Penguji II : Kristin Anita Indriyani, S.ST, MM  
Pembina (IV/a)  
NIP. 198006022002122002



Penguji III : Dr. A Agus Tjahjono, M.M., M.Mar.E  
Pembina Utama Muda (IV/c)  
NIP. 197106201999031001



Mengetahui:

**Direktur Politeknik Ilmu Pelayaran Semarang**

Dr. Capt. Tri Cahyadi, M.H., M.Mar.  
Pembina Tingkat I (IV/b)  
NIP. 197307041998031001

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : KRINSYA TARIGAN

NIT : 551811336988 K

Program Studi : Ketatalaksanaan Angkutan Laut dan Kepelabuhanan

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Pengaruh Perkembangan Teknologi Digital Terhadap Motivasi Belajar dan Kedisiplinan Taruna Semester VII dan VIII di PIP Semarang”** adalah benar-benar hasil karya saya bukan jiplakan skripsidari orang lain dan saya bertanggung jawab kepada judul maupun isi dari skripsi ini. Bilamana terbukti merupakan jiplakan dari orang lain maka saya bersedia untuk membuat skripsi dengan judul baru dan atau menerima sanksi lain.

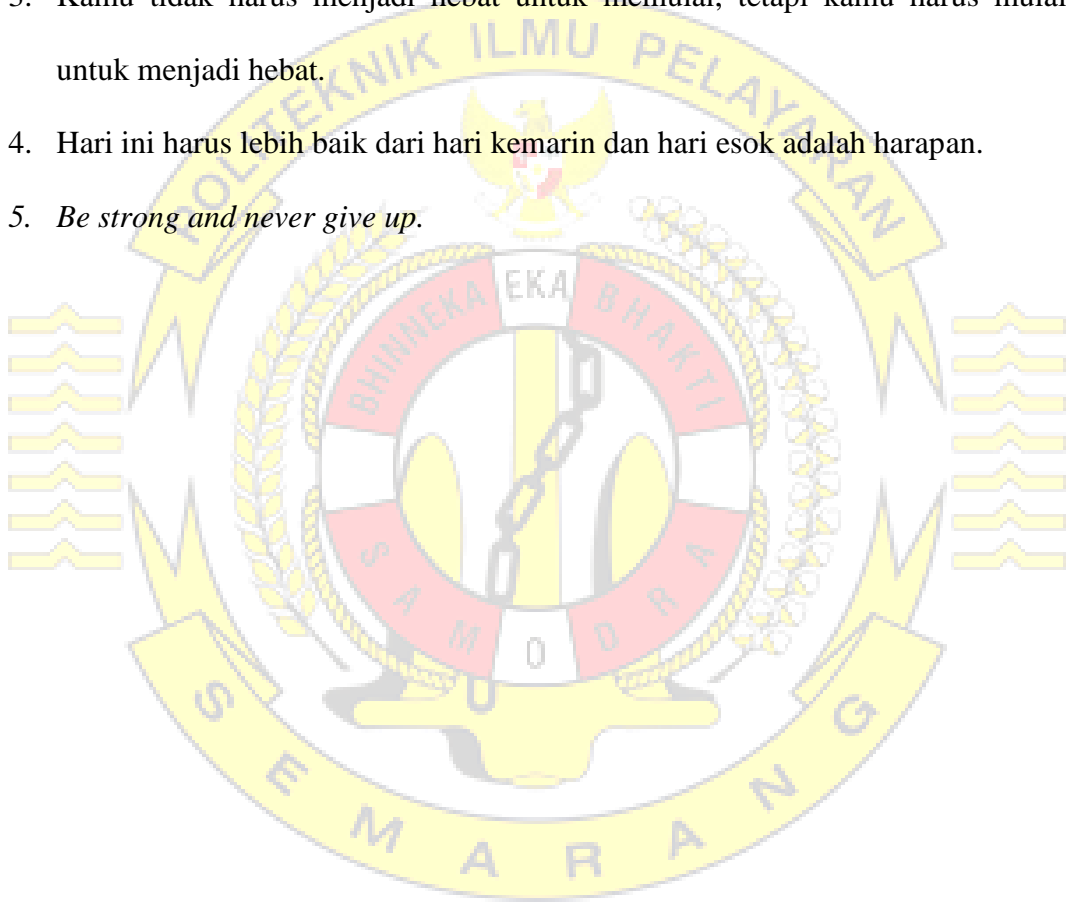
Semarang, 24 Juli 2023



KRINSYA TARIGAN  
NIT. 551811336988 K

## MOTTO

1. Jangan kalah pada rasa takutmu. Hanya ada satu hal yang membuat mimpi tak mungkin diraih: Perasaan takut gagal.
2. Atasilah satu kesulitan anda, maka anda akan terhindar dari ribuan kesulitan yang lain.
3. Kamu tidak harus menjadi hebat untuk memulai, tetapi kamu harus mulai untuk menjadi hebat.
4. Hari ini harus lebih baik dari hari kemarin dan hari esok adalah harapan.
5. *Be strong and never give up.*





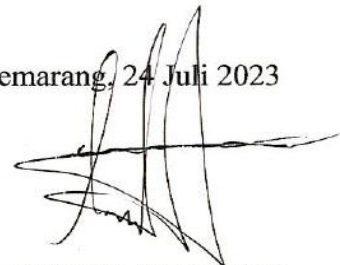
## PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa karena atas karunia-Nya penelitian dengan judul **“Pengaruh Perkembangan Teknologi Digital terhadap Motivasi Belajar Dan Kedisiplinan Taruna Semester VII dan VIII di PIP Semarang”** dapat diselesaikan dengan baik. Pada kesempatan ini, peneliti menyampaikan rasa terima kasih kepada Yang Terhormat:

1. Bapak Dr. Capt. Tri Cahyadi, M.H., M.Mar., selaku Direktur Politeknik Ilmu Pelayaran Semarang.
2. Ibu Dr. Nur Rohmah, S.E., M.M., selaku Ketua Program Studi TALK Politeknik Ilmu Pelayaran Semarang.
3. Ibu Kristin Anita Indriyani, S.ST, M.M., selaku Dosen Pembimbing Materi dan Bapak Capt. Firdaus Sitepu, S.ST., M.Si, M.M., selaku Dosen Pembimbing Metodologi dan Penulisan.
4. Dosen dan Tenaga Kependidikan yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu menyelesaikan penelitian ini.

Peneliti menyadari dalam penelitian ini masih banyak terdapat kekurangan sehingga mengharapkan kritik dan saran agar dapat membuat penelitian yang lebih baik. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Semarang, 24 Juli 2023



KRINSYA TARIGAN  
NIT. 551811336988 K

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK.....	xiv
<i>ABSTRACT</i> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Deskripsi Teori.....	7



B. Aspek atau Faktor Variabel.....	12
C. Kerangka Pikir .....	14
D. Hipotesis Penelitian.....	16
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Metode Penelitian.....	19
B. Subjek Penelitian.....	19
C. Sumber Data.....	21
D. Teknik Pengumpulan Data.....	22
E. Teknik Analisis Data.....	26
<b>BAB IV ANALISA HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Gambaran Konteks Penelitian.....	28
B. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	30
C. Temuan dan Pembahasan Penelitian.....	34
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Simpulan .....	59
B. Saran.....	60
C. Keterbatasan.....	60

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Jumlah Taruna/Taruni PIP Semarang Semester VII dan VIII .....	<b>Error! Bookmark not found.</b>
Tabel 3. 2 Skala Likert .....	23
Tabel 3. 3 Blue Print Sebaran Item Skala Penggunaan Teknologi Digital .....	<b>Error! Bookmark not found.</b>
Tabel 4. 2 Hasil Respons dari Perkembangan Teknologi Digital .....	35
Tabel 4.2.1 Uji Validitas Quetioner .....	<b>Error! Bookmark not found.</b>
Tabel 4.2.2 Hasil Uji Reliabilitas .....	<b>Error! Bookmark not found.</b>
Tabel 4.2.3 Hasil Uji F Teknologi Digital terhadap Motivasi Belajar.....	<b>Error! Bookmark not found.</b>
Tabel 4.2.4 Hasil Uji F Teknologi Digital terhadap Kedisiplinan .....	<b>Error! Bookmark not found.</b>
Tabel 4.2.5 Hasil Uji $R^2$ Teknologi Digital terhadap Motivasi Belajar .....	<b>Error! Bookmark not found.</b>
Tabel 4.2.6 Hasil Uji $R^2$ Teknologi Digital terhadap Kedisiplinan.....	<b>Error! Bookmark not found.</b>
Tabel 4.2.7 <i>Statistic of Frequency</i> Jenis Media Sosial yang Dimainkan .....	<b>Error! Bookmark not found.</b>
Tabel 4.2.8 Tempat Bermain Media Sosial.....	<b>Error! Bookmark not found.</b>
Tabel 4.2.9 Waktu Bermain Media Sosial .....	<b>Error! Bookmark not found.</b>
Tabel 4.3.1 Nilai Rata-rata Taruna dalam Setahun Terakhir .....	<b>Error! Bookmark not found.</b>
Tabel 4.3.2 Nilai Rata-rata Belajar Taruna Setahun Terakhir .....	<b>Error! Bookmark not found.</b>
Tabel 4.4.1 One Sample Kolmogorov-Smirnov Test.....	<b>Error! Bookmark not found.</b>
Tabel 4.4.2 Uji Multikolineritas Motivasi terhadap Teknologi Digital .....	<b>Error! Bookmark not found.</b>
Tabel 4.4.3 Uji Multikolineritas Kedisiplinan terhadap Teknologi Digital .....	<b>Error! Bookmark not found.</b>
Tabel 4.4.4 Uji Heterogenitas Motivasi terhadap Teknologi Digital.....	<b>Error! Bookmark not found.</b>
Tabel 4.4.5 Uji Heterogenitas Kedisiplinan terhadap Teknologi Digital.....	<b>Error! Bookmark not found.</b>
Tabel 4.4.6 Uji F Variabel Motivasi terhadap Teknologi Digital .....	<b>Error! Bookmark not found.</b>
Tabel 4.4.7 Uji F Variabel Kedisiplinan terhadap Teknologi Digital .....	<b>Error! Bookmark not found.</b>
Tabel 4.4.8 Uji t Variabel Motivasi terhadap Teknologi Digital .....	<b>Error! Bookmark not found.</b>
Tabel 4.4.9 Uji t Variabel Kedisiplinan terhadap Teknologi Digital .....	<b>Error! Bookmark not found.</b>
Tabel 4.4.10 Regresi Linier Sederhana Motivasi terhadap Teknologi Digital .....	<b>Error! Bookmark not found.</b>
Tabel 4.4.11 Regresi Linier Sederhana Kedisiplinan terhadap Teknologi Digital.....	<b>Error! Bookmark not found.</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Struktur Organisasi Politeknik Ilmu Pelayaran (PIP) Semarang	32
Gambar 4. 2 Media Sosial Yang Dimainkan .....	42
Gambar 4. 3 Tempat Bermain Media Sosial.....	44
Gambar 4.5 Nilai Rata-Rata Taruna dalam Setahun Terakhir .....	46



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 01 Hasil Statistik SPSS
- Lampiran 02 Gambar Penggunaan Teknologi Digital dan Gambar hasil Google form
- Lampiran 03 Angket Penelitian



## ABSTRAK

**Krinsya Tarigan**, 2023, 551811336988 K, “*Pengaruh Perkembangan Teknologi Digital terhadap Motivasi Belajar dan Kedisiplinan Taruna Semester VII dan VIII di PIP Semarang*”, Skripsi Ketatalaksanaan Angkutan Laut dan Kepelabuhanan, Program Diploma IV, Politeknik Ilmu Pelayaran Semarang, Pembimbing I: Kristin Anita Indriyani, S.ST, MM, Pembimbing II: Capt. Firdaus Sitepu, S.ST., M.Si, M.M.

Teknologi digital sangat berkembang pesat akhir-akhir ini. Media sosial adalah salah satu dari teknologi digital dimana pengguna dapat dengan mudah berkomunikasi tanpa batasan. Namun, penggunaan teknologi digital yang berlebihan dapat mengakibatkan konsentrasi belajar taruna terganggu. Oleh sebab itu, peneliti mengangkat judul penelitian ini agar dapat mengetahui pengaruh perkembangan teknologi digital terhadap para taruna. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh perkembangan teknologi digital terhadap motivasi belajar serta kedisiplinan taruna semester VII dan VIII di PIP Semarang. Pada penelitian yang dilakukan, peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran dan keterangan-keterangan mengenai pengaruh perkembangan teknologi digital terhadap motivasi belajar dan kedisiplinan taruna Semester VII dan VIII di PIP Semarang sedangkan metode pengumpulan data dan analisis kuantitatif berfokus pada definisi dari penelitian tersebut. Hasil analisis menunjukkan hubungan positif teknologi digital terhadap motivasi belajar taruna sebesar 59% dan kedisiplinan taruna sebesar 54%. Ini berarti bahwa semakin kecanduan taruna terhadap penggunaan teknologi digital maka akan berpengaruh terhadap motivasi belajar dan kedisiplinan taruna tersebut. Lama waktu yang dihabiskan taruna dalam penghitungan terhitung selama 4 jam sehari. Untuk media social yang paling banyak dimainkan oleh taruna antara lain seperti Facebook, Instagram, dan Tiktok. Ketiga media social tersebut sudah menjadi aplikasi yang diunggulkan dan banyak diminati oleh para taruna Politeknik Ilmu Pelayaran Semarang (PIP) Semarang

**Kata Kunci** : Teknologi Digital, Motivasi Belajar, Kedisiplinan

## ABSTRACT

**Krinsya Tarigan**, 2023, 551811336988 K, “*The Influence of the Development About Digital Technology on Learning Motivation and Discipline of Cadets Semesters VII dan VIII at PIP Semarang*”, Mini Thesis Port and Shipping Department, Diploma Program IV, Semarang Merchant Marine Polytechnic, 1st Supervisor: Kristin Anita Indriyani, S.ST, MM, 2nd Supervisor: Capt. Firdaus Sitepu, S.ST., M.Si, M.M.

Digital technology is growing rapidly these days. Social media is one of the digital technologies where users can easily communicate. However, excessive use of digital technology can result in students' learning concentration being disrupted. Therefore, the researcher raised the title of this study in order to find out the effect of digital technology developments on cadets. The purpose of this study was to analyze the effect of the development of digital technology on learning motivation and discipline of semester VII and VIII cadets at PIP Semarang. In the research conducted, researchers used a quantitative descriptive research method. The descriptive research in this study was intended to obtain an overview and explanations regarding the influence of digital technology developments on the learning motivation and discipline of Semester VII and VIII cadets at PIP Semarang while the method of data collection and quantitative analysis focused on the definition of the study. The results of the analysis show a positive relationship between digital technology and cadet learning motivation by 59% and cadet discipline by 54%. This means that the more addicted the cadets are to the use of digital technology, the more they will have an effect on the cadets' learning motivation and discipline. The amount of time spent by cadets in counting is 4 hours a day. The most popular social media used by cadets include Facebook, Instagram, and Tiktok. These three social media have become superior applications and are in great demand by the cadets of the Merchant Marine Polytechnic (PIP) Semarang

**Keywords :** Digital Technology, Learning Motivation, Discipline



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Munculnya teknologi informasi yang terus berkembang dan maju dapat menghasilkan produk terbaru dalam memudahkan keseharian masyarakat. Produk tersebut antara lain TV, komputer, laptop, internet hingga smartphone. Saat ini, berbagai lapisan masyarakat menggunakan produk teknologi informasi tersebut. Produk tersebut mempengaruhi aspek kehidupan khususnya bagi Taruna. Diantara produk tersebut yang berpengaruh besar untuk Taruna dalam memperoleh informasi yakni internet. Teknologi digital juga memberi berbagai hiburan misalnya media sosial. Menurut Nasrullah (2015) media sosial ialah suatu media internet yang menjadikan penggunanya menggambarkan dirinya ataupun melakukan interaksi, kerjasama, berbagi, dan melakukan komunikasi antar sesama pengguna berbentuk keterkaitan sosial secara virtual.

Aktivitas penggunaan teknologi digital merupakan keseharian masyarakat. Tidak hanya tampilannya yang unik, teknologi digital juga bisa mengakibatkan kecanduan, sebab pada saat banyaknya berita bermunculan maka akan mendorong para penggunanya untuk mengetahui berita-berita terkini yang sedang hangat diperbincangkan. Menurut Sosiologi, apabila Taruna telah kecenderungan dalam menggunakan teknologi digital maka sebagian besar akan bersifat egosentris serta mendahulukan individualisme. Taruna secara otomatis akan menghindar dari lingkungannya dan,

menganggap bahwa lingkungan sosial menjadi arena untuk bermain dan menjalani kehidupan di dunia maya. Teknologi digital berdampak positif tidak sekedar untuk mengoptimalkan keterampilan, melainkan juga intelektualitas Taruna. Dampak buruk dari teknologi digital bagi Taruna yakni terbengkalainya aktivitas ataupun pekerjaan rumah, waktu luang dipergunakan untuk bermain game serta menurunkan motivasi belajar. Motivasi belajar ialah sesuatu yang ada pada diri siswa dan menggerakannya agar belajar maupun menambah wawasan (Yamin, 2007; Hamalik, 2008; Sardiman, 2012). Motivasi belajar ialah sesuatu yang diperlukan untuk meraih kinerja ataupun prestasi belajar. Asumsi yang didapatkan pada motivasi belajar bisa diketahui melalui prestasi serta aspek kognitif siswa. Kesadaran dalam belajar Taruna bisa diketahui dari pola hidup setiap Taruna. Teknologi yang terus berkembang semestinya memudahkan untuk belajar Namun apabila digunakan secara berlebihan maka akan dapat menurunkan motivasi belajar para Taruna.

Teknologi digital terus mengalami perkembangan hingga saat ini semakin baik. Media sosial adalah salah satu dari teknologi digital dimana pengguna dapat turut serta secara mudah dan melakukan komunikasi maupun membagikan sesuatu serta membuat beragam konten tanpa batasan ruang atau waktu. Media sosial berdasarkan pada teknologi yang canggih terbagi dalam beberapa bentuk misalnya majalah, forum internet, blog, blog sosial, microbloging, wiki, dan sebagainya. Selain fitur yang dapat memudahkan berbagi sarana. Sebuah media sosial yang menarik akan

memikat perhatian, masyarakat. Taruna yang terbiasa menggunakan media sosial akan membuat Taruna tersebut mengalami kecanduan. Ketagihan dalam penggunaan teknologi digital ini akan berdampak bagi beberapa aspek, terutama dari segi akademik dalam motivasi belajar taruna.

Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS mengemukakan bahwa pendidikan menjadi upaya yang sadar serta direncanakan agar menciptakan kondisi belajar serta proses pembelajaran supaya siswa bisa aktif meningkatkan kemampuannya supaya mempunyai spiritualitas keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak dan keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya sendiri, masyarakat maupun bangsa dan negara. Diantara sesuatu yang mempengaruhi kesuksesan taruna untuk meningkatkan kemampuannya ialah motivasi belajar. Kita sudah memahami bahwa kini tidak jarang dijumpai adanya kemunduran motivasi belajar bagi Taruna. Diantara faktornya ialah melemahnya kontrol orang tua serta dosen pada pemakaian gadget, maka ditemukan banyak Taruna yang mulai mengesampingkan belajar dan memiliki kecenderungan menggunakan teknologi digital secara berlebih daripada belajar.

Pengguna teknologi digital seperti internet di Indonesia pada tahun 2020 terdapat 132,7 juta pengguna dari 256,2 juta masyarakat Indonesia. Menurut survei Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet (APJII) ini, mengutarakan bahwa rata-rata penggunaan internet di Indonesia sebanyak 67,2 juta atau 50,7% pengguna yang melakukan akses menggunakan perangkat *smartphone* dan komputer. Di pulau Jawa terbesar sekitar 86,3

juta, atau 60% dari jumlah pengguna internet. Penggunaan teknologi digital yang berlebihan dapat menyebabkan terganggunya konsentrasi belajar serta menurunnya motivasi belajar. Perihal tersebut menimbulkan permasalahan yang serius untuk dunia pendidikan serta membutuhkan penanganan lebih dari dosen, Pembina, serta orang tua bagi Taruna Politeknik Ilmu Pelayaran (PIP) Semarang.

Berdasarkan pemaparan tersebut peneliti mengambil penelitian yaitu: “Pengaruh Perkembangan Teknologi Digital Terhadap Motivasi Belajar dan Kedisiplinan Taruna Semester VII dan VIII di PIP Semarang”

#### **B. Fokus Penelitian**

Fokus penelitian ini adalah mengenai pembahasan tentang permasalahan motivasi dan kedisiplinan pada taruna PIP Semarang terhadap perkembangan teknologi digital.

#### **C. Rumusan masalah**

Pada latar belakang yang dijelaskan sebelumnya, maka dibutuhkan perumusan masalah dalam penelitian ini sehingga dapat diidentifikasi menjadi topik pembahasan tentang permasalahan dan relevansinya. Adapun rumusan masalah tersebut:

1. Apakah perkembangan teknologi digital berpengaruh terhadap motivasi belajar taruna semester VII dan VIII di PIP Semarang?

2. Apakah perkembangan teknologi digital berpengaruh terhadap kedisiplinan taruna semester VII dan VIII di PIP Semarang?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Terdapat tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini yaitu:

1. Menganalisis pengaruh perkembangan teknologi digital terhadap motivasi belajar taruna semester VII dan VIII di PIP Semarang.
2. Menganalisis pengaruh perkembangan teknologi digital terhadap kedisiplinan taruna semester VII dan VIII di PIP Semarang.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dimaksudkan agar dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis :
  - a. Bisa memberi ilmu pengetahuan umum bagi kampus Politeknik Ilmu Pelayaran Semarang sebuah gambaran umum pengaruh perkembangan teknologi digital pada taruna Politeknik Ilmu Pelayaran (PIP) Semarang.
  - b. Menjadi ilmu pengetahuan tambahab bagi semua taruna-taruni PIP Semarang yang akan melaksanakan praktik darat maupun praktik laut.
  - c. Meningkatkan pengetahuan umum bagi pembaca dan instansi terkait sebagai masukan yang nantinya dapat menjadi evaluasi menjadi lebih baik.

2. Manfaat secara praktis:

Untuk informasi tambahan dan bahan kajian ilmu Tatalaksana Angkutan Laut dan Kepelabuhanan agar bisa mencegah kejadian yang serupa untuk kedepannya terhadap pola perilaku taruna/taruni di Politeknik Ilmu Pelayaran (PIP) Semarang.





## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Deskripsi Teori

Dengan ini, penting untuk menyadari dan memahami sebagian dari spekulasi pendukung yang didapat dari ilmuwan. Data dapat diakses dari berbagai sumber perpustakaan, buku, jurnal, dan juga melalui percakapan proporsi untuk membuatnya lebih mudah untuk memahami karya ilmiah ini.

##### 1. Teknologi Digital pada orang Dewasa

###### a) Pengertian Teknologi Digital

Teknologi digital ialah suatu teknologi yang diketahui dari cara mengoperasionalkannya dimana tidak mempergunakan manusia melainkan sistem operasionalnya secara otomatis dan canggih melalui sistem komputerisasi yang bisa dibaca menggunakan sistem komputer. Teknologi digital sebenarnya sekedar sistem yang melakukan proses pada seluruh wujud informasi berbentuk nilai numeris. Teknologi digital di aplikasikan Melalui penggunaan media visual elektronik yang ada. Apabila penggunaan teknologi digital dilakukan secara berlebihan, maka mengakibatkan radiasi pada mata dan jadi mata lelah disertai dengan rasa sakit.

b) Dampak Teknologi Digital bagi orang Dewasa

Penggunaan teknologi digital bisa mengakibatkan dampak baik serta dampak buruk pada Taruna. Dibawah ini merupakan dampak positif dari teknologi digital yaitu:

1) Data yang utuh ketika proses transmisi

Ketika informasi diberikan berbentuk sinyal digital meskipun sudah melampaui jarak yang jauh namun data yang dihasilkan tetap utuh. Sinyal digital ini melewati rangkaian Stasiun pemula yang fungsinya memberi perlindungan serta menguatkan sinyal selama proses transmisi yang ada. Masalah misalnya cuaca buruk serta kebisingan tidak mempengaruhi transmisi sinyal digital. Perihal ini disebabkan adanya stasiun pengulang yang terus melakukan regenerasi, hal ini membuat sinyal terus diperbarui menjadi sinyal terbaru.

2) Fleksibilitas Sistem

Teknologi digital biasanya disebut sebagai telekomunikasi digital pelayanan terpadu bisa memberikan beragam informasi melalui suatu jaringan. Sistem tersebut mempunyai informasi besar yang terdiri dari beragam komponen seperti gambar, data maupun suara. Instrumen yang dipergunakan dalam mengirim data yaitu kabel data dan *flashdisk*.

### 3) Efisiensi Biaya

Instrumen yang ada pada teknologi digital memiliki kepraktisan, stabilitas serta ketahanan yang lama pada penggunaannya. Hal tersebut mengakibatkan biaya pemeliharannya lebih ringan. Penyebabnya ialah terdapat teknologi integrated circuit atau disebut juga dengan chip. Komputer yang semula membutuhkan komponen besar dan berat selanjutnya tergantikan dengan sebuah chips.

Adapun dampak negatif dari Teknologi Digital yaitu:

#### 1) Budaya malas gerak

Salah satu dampak negatif yang dirasakan adalah adanya budaya malas gerak yang terjadi karena pengaruh penggunaan teknologi digital. Di era digital yang semakin canggih, masyarakat tidak lepas dari pengaruh alat teknologi digital seperti gawai. Berbagai *platform* digital yang sudah tersedia dalam sebuah gawai, membuat penggunanya merasakan kecanduan tanpa memperdulikan waktu dan kesehatan

#### 2) Dampak buruk kualitas berpikir

Penggunaan teknologi digital dalam kurun waktu yang lama serta digunakan secara terus menerus bias memberikan efek ketergantungan pada penggunanya sehingga menyebabkan rasa malas yang mana hal ini berpotensi mengurangi minat untuk belajar yang pada akhirnya juga berdampak pada penurunan,

kualitas berpikir karena hasrat yang dikuasai oleh internet itu sendiri

## 2. Pengertian Motivasi

Menurut (Winkel, 2005), motivasi ialah keinginan secara aktif di waktu tertentu serta belajar ialah sebuah kegiatan fisik maupun psikis yang terjadi pada interaksi aktif bersama lingkungan, yang menciptakan beberapa perubahan pada pemahaman, keterampilan serta sikap, penambahan motivasi belajar ialah sesuatu yang menggerakkan siswa untuk mengaktifkan dirinya. Motivasi belajar yang tumbuh pada diri siswa terjadi dikarenakan munculnya kemauan dalam memahami serta menunjukkan minat belajar agar dapat tekun ketika belajar serta memberi motivasi supaya bisa meraih prestasi maksimal. Motivasi belajar mempengaruhi siswa dalam meningkatkan kemampuannya untuk menghasilkan prestasi belajar yang optimal.

Tingginya motivasi belajar mempengaruhi hasil belajar yang tinggi, itu berarti tingginya motivasi belajar akan meningkatkan prestasi belajar yang diperoleh. Melalui motivasi maka terjadi peningkatan pada proses belajar, sehingga memiliki efektivitas pada proses pembelajaran. Terdapat 6 aspek yang berpengaruh pada tingkat motivasi belajar siswa yang dikemukakan oleh Kurniawan (Manoppo, 2005) yakni:

- a. Tuntutan belajar yakni sebesar Apa keinginan siswa dalam belajar dan memiliki tanggung jawab tinggi.

- b. Tujuan pada prestasi belajar yakni tingkatan target prestasi belajar yang menjadi tujuannya.
- c. Tingkat realistis pada upaya meraih prestasi belajar yakni sebesar apa upaya nya untuk meraih target melalui metode yang realistis.
- d. Ketahanan belajar pada kondisi yakni besarnya upaya yang dilakukan untuk mempertahankan dirinya pada berbagai kondisi.
- e. Memanfaatkan peluang untuk belajar yakni besarnya upaya yang dilakukan untuk menggunakan waktu yang ada maupun peluang belajar lain misalnya beasiswa.
- f. Keterlibatan pada aktivitas pembelajaran yakni sejauh mana siswa menyukai sesuatu yang ia pelajari agar ikut serta secara aktif pada proses pembelajaran (INDIKATOR Y1= MOTIVASI).

### 3. Pengertian Kedisiplinan

Menurut Arikunto, kedisiplinan ialah sebuah wujud yang berkaitan dengan pengendalian diri individu pada berbagai aturan. Aturan diberlakukan oleh pihak yang memiliki keterkaitan ataupun dari pihak luar. Tu'u (2004) mengartikan disiplin sebagai suatu usaha dalam mengikuti serta mentaati aturan, nilai serta hukum yang ada dan tercipta dari kesadarannya bahwa ketaatan tersebut akan bermanfaat untuk kebaikannya sendiri. Menurut Prijodarminto kedisiplinan ialah sebuah keadaan yang timbul serta tercipta dari rangkaian proses yang memperlihatkan perilaku taat, patuh, Setia, teratur serta tertib. (Y<sub>2</sub>=KEDISIPLINAN).

Berdasarkan penjelasan tersebut maka bisa disimpulkan bahwa kedisiplinan ialah sebuah keadaan yang mana individu patuh serta melakukan ketentuan maupun aturan dan kaidah yang ada secara sadar dan tidak dipaksa.

## **B. Aspek atau Faktor Variabel**

### a. Faktor penyebab menurunnya motivasi belajar dan kedisiplinan

Belajar bisa terpengaruh dari dua faktor Wahab (2015) menjelaskan faktor internal dan eksternal yakni:

#### 1) Faktor Internal

##### a) Faktor Fisiologis

Kondisi tubuh individu berpengaruh besar pada proses pembelajaran. Kondisi tubuh yang optimal bisa berdampak positif pada aktivitas pembelajaran. Panca indra juga termasuk fungsi fisiologis yang mempengaruhi kegiatan belajar. Panca indra memudahkan untuk memperoleh informasi ketika belajar dikarenakan panca indra adalah jalan masuk seseorang untuk memperoleh informasi.

##### b) Faktor Psikologis

##### i. Kecerdasan

Kondisi tubuh individu berpengaruh besar pada proses pembelajaran. Kondisi tubuh yang optimal bisa berdampak positif pada aktivitas pembelajaran yang akan mempermudah proses pembelajaran yang berlangsung.



Selain itu, Panca indra juga termasuk fungsi fisiologis yang mempengaruhi kegiatan pembelajaran. Panca indra memudahkan individu untuk memperoleh informasi ketika belajar dikarenakan panca indra adalah jalan masuk seseorang untuk bisa memperoleh informasi.

ii. Motivasi

Motivasi berpengaruh pada efektivitas suatu pembelajaran karena motivasi menjadi pendorong untuk seseorang dalam melakukan aktivitas belajar.

iii. Minat

Minat menjadi suatu daya tarik individu maupun harapan besar dalam melaksanakan sebuah kegiatan. Maka dari itu belajar bisa terjadi dengan adanya minat dari seseorang tersebut.

iv. Sikap

Sikap muncul dengan adanya reaksi individu pada sebuah hal yang positif ataupun negatif. Pada rangkaian pembelajaran, sikap bisa berpengaruh pada perasaan individu pada guru maupun pelajaran serta lingkungannya.

2) Faktor Eksternal

a) Lingkungan Sosial

Individu yang berada pada lingkungan kumuh cenderung berpengaruh pada proses belajar dikarenakan Pada umumnya, masyarakat di area tersebut terdiri atas pengangguran dan anak terlantar yang mengakibatkan seseorang sulit untuk belajar dan memperoleh teman maupun melakukan diskusi terkait suatu pelajaran. Selain itu, belajar juga bisa dikarenakan oleh faktor keluarga, hubungan baik antar keluarga juga mempermudah individu untuk belajar sejarah baik. Faktor sosial paling akhir ialah sekolah. Pengajar dan teman di sekelilingnya bisa mempengaruhi proses pembelajaran dikarenakan hubungan yang baik antara guru dan lainnya bisa menumbuhkan motivasi belajar lebih baik.

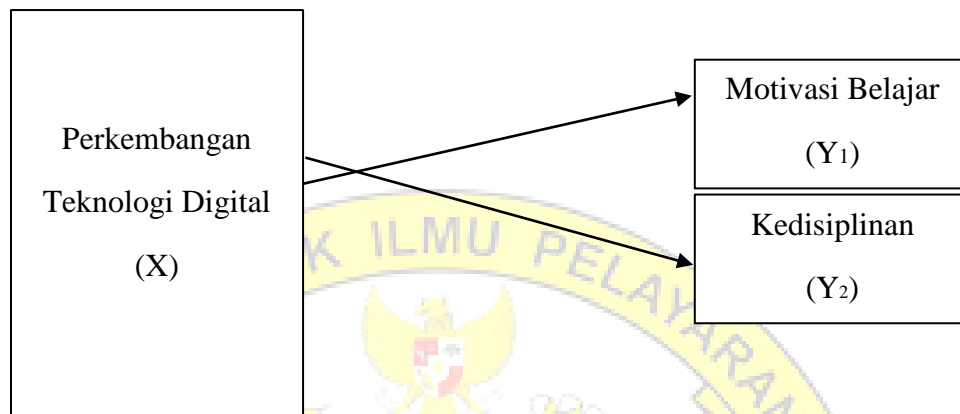
b) Lingkungan Non Sosial

Lingkungan alam di sekeliling yang memiliki udara sejuk, terjaga dari paparan matahari serta sesuatu yang lain yang bisa mengakibatkan seseorang nyaman belajar dan meningkatkan proses belajar. Sarana dan prasaran serta kurikulum juga menjadi faktor yang bisa berpengaruh.

### **C. Kerangka Berpikir**

Kerangka berpikir ialah bentuk konseptual terkait Bagaimana teori berkaitan dengan beragam faktor yang sudah dilakukan identifikasi sebagai permasalahan utama. Kerangka berpikir yang baik menjelaskan secara teoritis hubungan antara variabel yang dikaji.

Kerangka Konseptual penelitian:



Dari kerangka konseptual tersebut bisa dijelaskan bahwa kerangka konseptual berfungsi untuk memberi penjelasan mengenai tahapan yang digunakan sebagai dasar penelitian antar variabel yang diteliti berikut ini:

- a. Pengaruh Perkembangan Teknologi Informasi Terhadap Motivasi Belajar (X Terhadap Y<sub>1</sub>)

Perkembangan teknologi internet yang kuat pada beberapa tahun ke belakang berdampak pada beragam bidang, salah satunya bidang pendidikan. Menurut Setiawan (2017), hadirnya digitalisasi melalui munculnya digital, internet dan teknologi informasi komputer maka media massa mengalihkan fungsinya pada media baru atau internet dikarenakan adanya peralihan budaya pada suatu pemberian informasi maka dari itu media era digital mempermudah masyarakat untuk memperoleh informasi lebih cepat.

- b. Pengaruh Perkembangan Teknologi Informasi Terhadap Kedisiplinan (X Terhadap Y<sub>2</sub>).

Menurut Arikunto (2013), kedisiplinan ialah sesuatu yang berkaitan dengan pengendalian diri individu pada berbagai peraturan yang ditentukan oleh pihak yang berkaitan ataupun pihak lain. Penggunaan teknologi digital yang berlebihan dapat mengganggu kedisiplinan seorang taruna. Kedisiplinan menjadi salah satu indikasi dampak penggunaan teknologi digital bagi taruna Politeknik Ilmu Pelayaran (PIP) Semarang.

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan jawaban sementara pada rumusan masalah penelitian yang sudah dinyatakan berbentuk kalimat tanya. Terdapat dua hipotesis yang digunakan dalam penelitian yaitu:

- a. Hipotesis kerja, atau yang biasa disebut dengan hipotesis alternatif, disingkat dengan H<sub>a</sub>. Rumusan hipotesis kerja yakni:
  - 1. Terdapat pengaruh teknologi digital terhadap motivasi belajar taruna di Politeknik Ilmu Pelayaran (PIP) Semarang.
  - 2. Terdapat pengaruh teknologi digital terhadap kedisiplinan taruna di Politeknik Ilmu Pelayaran (PIP) Semarang.
- b. Hipotesis nol disingkat dengan H<sub>0</sub>. Rumusan hipotesis nol:
  - 1. Tidak terdapat pengaruh teknologi digital terhadap motivasi belajar taruna di Politeknik Ilmu Pelayaran (PIP) Semarang.

2. Tidak terdapat pengaruh teknologi digital terhadap kedisiplinan taruna di Politeknik Ilmu Pelayaran (PIP) Semarang.



## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Setelah menjalankan beberapa tahapan pada penelitian, pengaruh teknologi digital terhadap motivasi belajar dan kedisiplinan taruna semester VII dan VIII di PIP Semarang, dapat disimpulkan bahwa:

1. Perkembangan teknologi digital terhadap motivasi taruna dalam prestasi akademik memiliki tingkat intensitas yang bisa dinyatakan tinggi berdasarkan sebaran angket yang sudah peneliti lakukan. Hasil analisis menunjukkan hubungan teknologi digital terhadap motivasi belajar taruna sebesar 59%. Pengaruh positif ini bermakna semakin kecanduan taruna terhadap penggunaan teknologi digital maka akan berpengaruh terhadap motivasi belajar taruna tersebut.
2. Perkembangan teknologi digital terhadap kedisiplinan taruna dalam prestasi akademik memiliki tingkat intensitas yang bisa dinyatakan tinggi berdasarkan sebaran angket yang telah peneliti lakukan. Hasil analisis menunjukkan hubungan teknologi digital terhadap kedisiplinan taruna sebesar 54%. Pengaruh positif ini bermakna semakin kecanduan taruna terhadap penggunaan teknologi digital maka akan berpengaruh terhadap kedisiplinan taruna tersebut.

Lama waktu yang dihabiskan oleh taruna dalam penggunaan teknologi digital terhitung selama 4 jam dalam sehari, selanjutnya tempat yang banyak dihabiskan waktu oleh taruna dalam menggunakan teknologi digital rata-rata

di lokasi warung kopi dan rumah. Jenis media sosial yang banyak dimainkan oleh taruna antara lain seperti Facebook, Instagram, Tiktok. Ketiga media sosial tersebut sudah menjadi aplikasi yang diunggulkan dan banyak diminati oleh para taruna Politeknik Ilmu Pelayaran (PIP) Semarang.

## **B. Saran**

Setelah peneliti melaksanakan penelitian serta pemahaman pada permasalahan di atas, maka peneliti mengemukakan saran-saran yang bisa memecahkan masalah tersebut

1. Kepada para orang tua untuk turut serta memberikan dorongan pada taruna dalam memberikan motivasi belajar sehingga dapat menggunakan teknologi digital dengan bijaksana.
2. Kepada taruna Politeknik Ilmu Pelayaran (PIP) Semarang agar lebih disiplin mengatur waktu antara proses pembelajaran dengan penggunaan teknologi digital.

## **C. Keterbatasan**

1. Variabel yang dipergunakan pada penelitian ini hanya terbatas pada 2 variabel sehingga hal ini juga akan mempengaruhi hasil penelitian yang masih perlu adanya perbaikan di masa mendatang
2. Objek pengamatan yang dipergunakan pada penelitian ini juga terbatas sebab hanya difokuskan pada taruna semester VII dan VIII PIP Semarang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Abu. 2000. Psikologi Sosial. PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Arikunto, S. 2013. Manajemen Pendidikan. PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Arikunto, S. 2002. Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal. Pt. Rineka Jaya, Jakarta.
- Burhan Bungin, H.M. 2007. Sosiologi Komunikasi. Kencana, Surabaya.
- Dharma Oetomo, Budi Sutedjo. 2002. E-education: Konsep, Teknologi dan Aplikasi Internet Pendidikan. Andi, Yogyakarta.
- Djamarah, S.B. 2002. Psikologi Belajar. PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Efendy, Onong Uchjana. 2003. Ilmu, Teori Dan Filsafat Komunikasi. PT. Citra Aditya Bakti, Bandung.
- Elvinaro, Ardianto, Lukiati Komala. 2007. Komunikasi Massa (Suatu Pengantar). Inc, Bandung.
- Handoko, Martin. 1992. Motivasi Daya Penggerak Tingkah Laku. Kanisius, Yogyakarta.
- Hazia, Jauhary. 2008. Membangun Motivasi. CV Ghyyas Putra, Semarang.
- Hidayat, Dedy Nur. 2007. Pengantar komunikasi Massa. Rajawali Pers, Yogyakarta.
- Hurlock B, Elizabeth. 1978. Perkembangan Anak. Erlangga, Jakarta.



Hamalik, Oemar. 2008. Proses Belajar Mengajar. Bumi Aksara, Jakarta.

Ihsan, Fuad H. 2005. Dasar-Dasar Kependidikan. PT Rineka Cipta, Jakarta.

J, Ellys. 2001. Kiat-Kiat Meningkatkan Potensi Belajar Anak. Pustaka Hidayah, Bandung.

Kriyantono, Rachmat. 2006. Teknik Praktis Riset Komunikasi. Kencana, Surabaya.

Laquey, Tracy. 1994. Sahabat Internet. ITB Bandung, Bandung.

Muhasim, M. 2017. Pengaruh teknologi Digital terhadap Motivasi belajar Peserta didik. Palapa

Nasrullah, Rulli. 2015. Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Socioteknologi. Simbiosis Rekatama Media, Bandung.

Nurudin. 2007. Pengantar Komunikasi Massa. PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.

Ramadhani, Kasyful anwar, M. Yulianshah. 2021. Pengaruh Pembelajaran Digital Terhadap Motivasi dan Kepuasan Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid 19 di SMAN 7 Banjarmasin.

Ruslan, Rosady. 2006. Metode Penelitian PublicRelations dan Komunikasi. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.

Sardiman, A.M. 2012. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Rajawali Pers, Jakarta.

Sugiyono. 2008. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. CV Alfabeta, Bandung.

Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta, Bandung.

Setiawan, Wawan

Sugiyono, 2010. Metode Penelitian Pendidikan. Alfabeta, Bandung.

Suryabrata, Sumadi. 2003. Metodologi Penelitian. Raja Grafindo Persada, Jakarta.

Tu'u, Tulus. 2004. Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Siswa. Gramedia Wicaksana Indonesia, Jakarta.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2023 tentang SISDIKNAS

Uno, Hamzah B. 2008. Teori Motivasi dan Pengukurannya, Bumi Aksara, Gorontalo.

Wahab, Rohmalina. 2015. Psikologi Belajar. Rajawali Pers, Jakarta.

Winkel, W.S. 2005. Psikologi Pengajaran. Grasindo, Jakarta.

Yamin, Martinis. 2007. Kiat Membelajarkan Siswa. Gaung Persada Pers, Jakarta

## LAMPIRAN

a. Uji validitas dan Reabilitas  
Validitas X1

### Correlations

		X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1.6	X1
X1.1	Pearson Correlation	1	.302**	.123	.108	.142	.210**	.602**
	Sig. (2-tailed)		.000	.079	.123	.043	.003	.000
	N	205	205	205	205	205	205	205
X1.2	Pearson Correlation	.302**	1	.312**	.346**	.179*	.287**	.651**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.010	.000	.000
	N	205	205	205	205	205	205	205
X1.3	Pearson Correlation	.123	.312**	1	.257**	.354**	.262**	.582**
	Sig. (2-tailed)	.079	.000		.000	.000	.000	.000
	N	205	205	205	205	205	205	205
X1.4	Pearson Correlation	.108	.346**	.257**	1	.165*	.155*	.526**
	Sig. (2-tailed)	.123	.000	.000		.018	.026	.000
	N	205	205	205	205	205	205	205
X1.5	Pearson Correlation	.142	.179*	.354**	.165*	1	.293**	.550**
	Sig. (2-tailed)	.043	.010	.000	.018		.000	.000
	N	205	205	205	205	205	205	205
X1.6	Pearson Correlation	.210**	.287**	.262**	.155*	.293**	1	.655**
	Sig. (2-tailed)	.003	.000	.000	.026	.000		.000
	N	205	205	205	205	205	205	205
X1	Pearson Correlation	.602**	.651**	.582**	.526**	.550**	.655**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	205	205	205	205	205	205	205

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

\* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

## Reabilitas X1

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.623	6

## Validitas Y1

### Correlations

		Y1.1	Y1.2	Y1.3	Y1.4	Y1.5	Y1.6	Y1
Y1.1	Pearson Correlation	1	.332**	.291**	.359**	.274**	.077	.601**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.274	.000
	N	205	205	205	205	205	205	205
Y1.2	Pearson Correlation	.332**	1	.207**	.203**	.346**	.141*	.603**
	Sig. (2-tailed)	.000		.003	.003	.000	.044	.000
	N	205	205	205	205	205	205	205
Y1.3	Pearson Correlation	.291**	.207**	1	.287**	.258**	.175*	.549**
	Sig. (2-tailed)	.000	.003		.000	.000	.012	.000
	N	205	205	205	205	205	205	205
Y1.4	Pearson Correlation	.359**	.203**	.287**	1	.491**	.202**	.684**
	Sig. (2-tailed)	.000	.003	.000		.000	.004	.000
	N	205	205	205	205	205	205	205
Y1.5	Pearson Correlation	.274**	.346**	.258**	.491**	1	.146*	.674**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.037	.000
	N	205	205	205	205	205	205	205
Y1.6	Pearson Correlation	.077	.141*	.175*	.202**	.146*	1	.553**
	Sig. (2-tailed)	.274	.044	.012	.004	.037		.000
	N	205	205	205	205	205	205	205
Y1	Pearson Correlation	.601**	.603**	.549**	.684**	.674**	.553**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	205	205	205	205	205	205	205

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

\* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

## Reabilitas Y1

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.646	6

## Validitas Y2

### Correlations

		Y2.1	Y2.2	Y2.3	Y2.4	Y2.5	Y2
Y2.1	Pearson Correlation	1	.651**	.267**	.239**	.090	.596**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.001	.198	.000
	N	205	205	205	205	205	205
Y2.2	Pearson Correlation	.651**	1	.459**	.378**	.146*	.723**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.036	.000
	N	205	205	205	205	205	205
Y2.3	Pearson Correlation	.267**	.459**	1	.381**	.169*	.679**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.016	.000
	N	205	205	205	205	205	205
Y2.4	Pearson Correlation	.239**	.378**	.381**	1	.361**	.698**
	Sig. (2-tailed)	.001	.000	.000		.000	.000
	N	205	205	205	205	205	205
Y2.5	Pearson Correlation	.090	.146*	.169*	.361**	1	.561**
	Sig. (2-tailed)	.198	.036	.016	.000		.000
	N	205	205	205	205	205	205
Y2	Pearson Correlation	.596**	.723**	.679**	.698**	.561**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	205	205	205	205	205	205

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

\* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

## Reabilitas Y2

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.682	5

b. Uji normalitas

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual	Unstandardized Residual	
N		205	205	
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000	.0000000	
	Std. Deviation	1.91409908	1.29426349	
Most Extreme Differences	Absolute	.084	.078	
	Positive	.042	.049	
	Negative	-.084	-.078	
Test Statistic		.084	.078	
Asymp. Sig. (2-tailed)		.001 <sup>c</sup>	.004 <sup>c</sup>	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) Sig.		.107 <sup>d</sup>	.161 <sup>d</sup>	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.052	.095
		Upper Bound	.163	.227

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. Based on 205 sampled tables with starting seed 605580418.

c. Uji multikolinearitas  
Multikolinearitas Y1



**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	7.627	1.491		5.116	.000		
	X1	.710	.056	.665	12.672	.000	1.000	1.000

a. Dependent Variable: Y1

Multikolinearitas Y2

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	7.191	1.008		7.133	.000		
	X1	.588	.038	.736	15.512	.000	1.000	1.000

a. Dependent Variable: Y2

d. Uji heteroskedastisitas  
Heterokedastisitas Y1

**Correlations**

		Unstandardized Residual		X1
Spearman's rho	Unstandardized Residual	Correlation Coefficient	1.000	.021
		Sig. (2-tailed)	.	.767
		N	205	205
X1	X1	Correlation Coefficient	.021	1.000
		Sig. (2-tailed)	.767	.
		N	205	205

Heterokedastisitas Y2

**Correlations**

		Unstandardized Residual		X1
Spearman's rho	Unstandardized Residual	Correlation Coefficient	1.000	.027
		Sig. (2-tailed)	.	.702
		N	205	205
X1	X1	Correlation Coefficient	.027	1.000
		Sig. (2-tailed)	.702	.
		N	205	205

e. Uji regresi  
Regresi Y1

- Koefisien determinasi

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.665 <sup>a</sup>	.442	.439	1.919

a. Predictors: (Constant), X1

- Uji t

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	591.195	1	591.195	160.571	.000 <sup>b</sup>
	Residual	747.410	203	3.682		
	Total	1338.605	204			

a. Dependent Variable: Y1

b. Predictors: (Constant), X1

Regresi Y2

- Koefisien determinasi

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.736 <sup>a</sup>	.542	.540	1.297

a. Predictors: (Constant), X1

- Uji t

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	7.191	1.008		7.133	.000
	X1	.588	.038	.736	15.512	.000

a. Dependent Variable: Y2



Penggunaan Teknologi Digital yang dilakukan oleh taruna semester VII dan VIII

Lampiran 1 : Taruna yang sedang menggunakan aplikasi tiktok



Lampiran 2 : Taruna sedang bermain game online



Lampiran 3 : Taruna yang sedang menggunakan aplikasi instagram

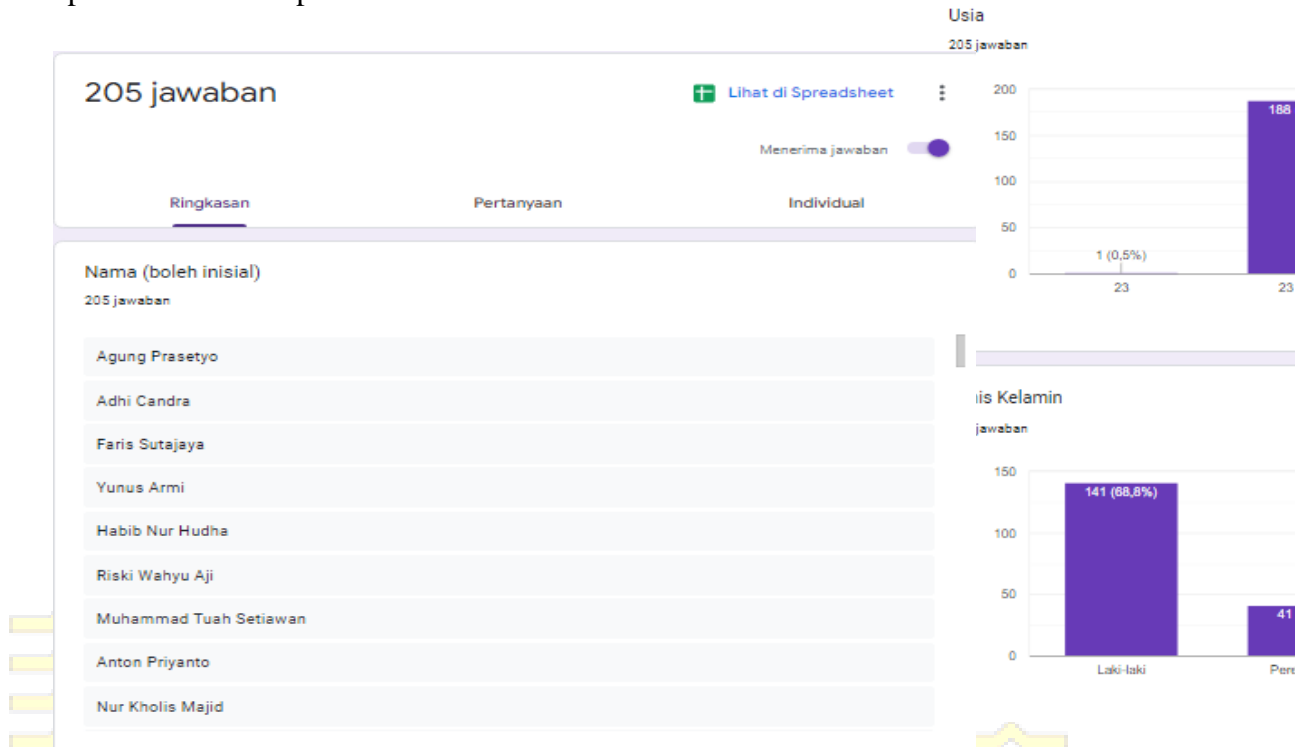


Lampiran 4 : Taruna yang sedang menggunakan aplikasi facebook

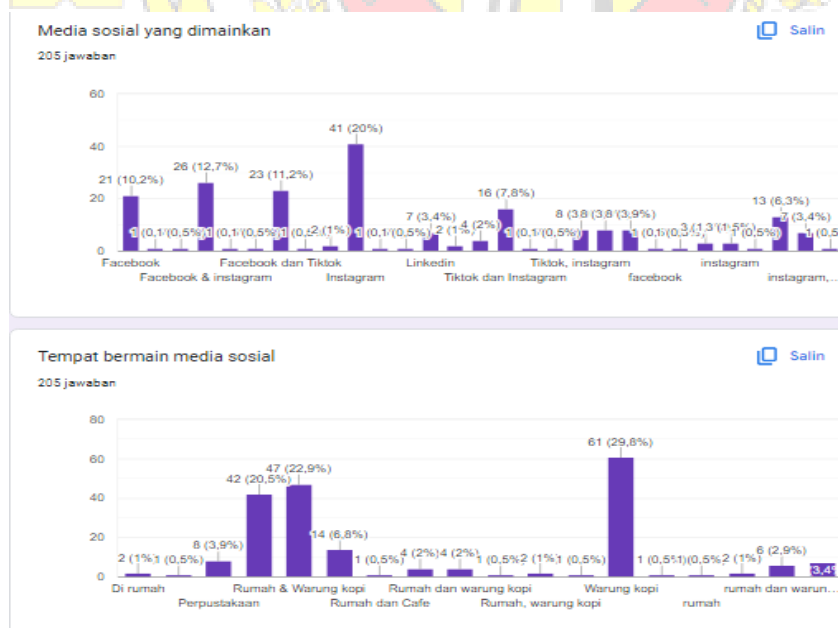


## Hasil Pengambilan Kuesioner Penelitian Menggunakan Google Form

### Lampiran 5: Nama responden

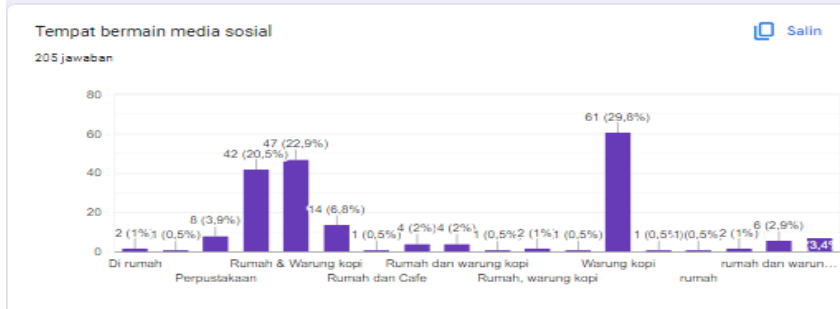
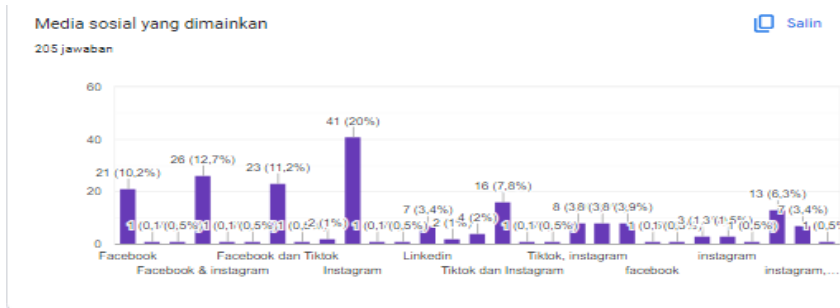


### Lampiran 6: Usia dan jenis kelamin responden

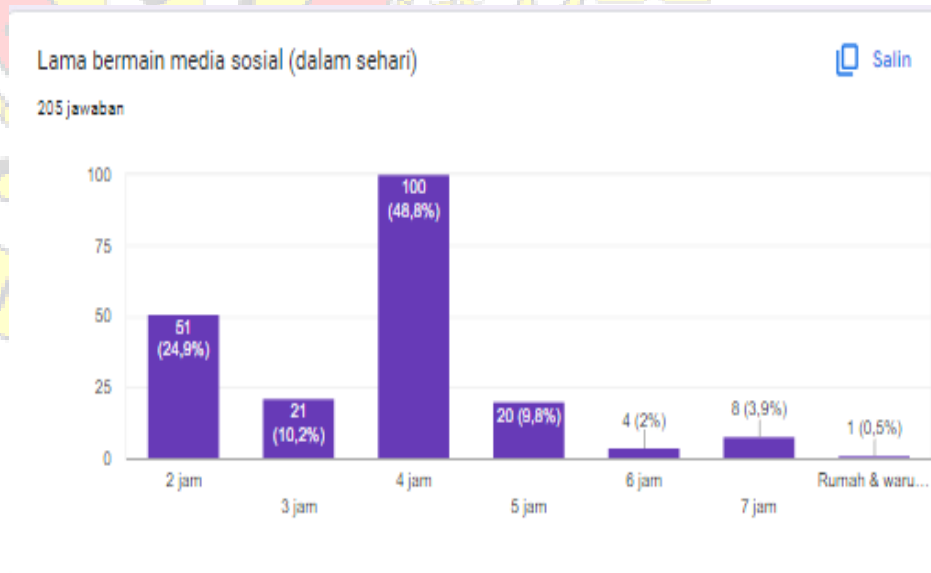


Lampiran 7:  
Media sosial yang digunakan dan tempat bermain media sosial responden

Lampiran 7 : Media social yang digunakan dan tempat bermain social media responden



Lampiran 8 : Lama bermain Sosial media responden



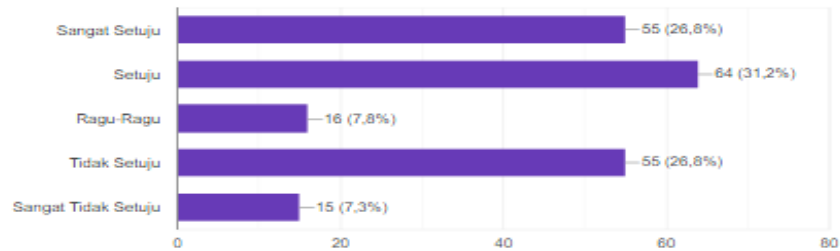


## A. VARIABEL PERKEMBANGAN TEKNOLOGI DIGITAL

1. Saya meninggalkan kegiatan pembelajaran untuk bermain media sosial

Salin

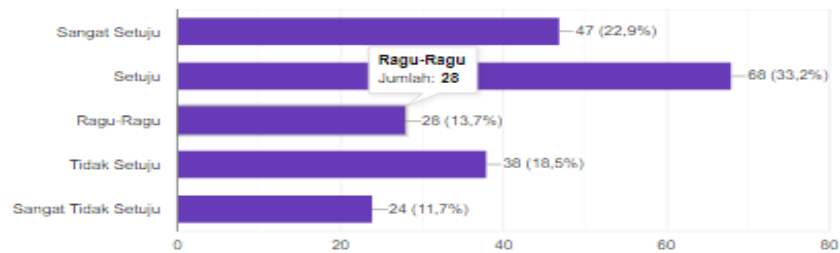
205 jawaban



2. Saya merasa lebih tenang ketika sudah bermain media sosial

Salin

205 jawaban

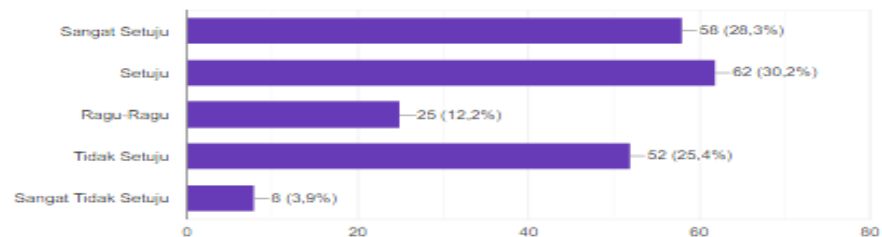


Lampiran 9: Variabel perkembangan teknologi digital

5. Saya menghiraukan/mengabaikan kondisi kesehatan saya ketika bermain media sosial

Salin

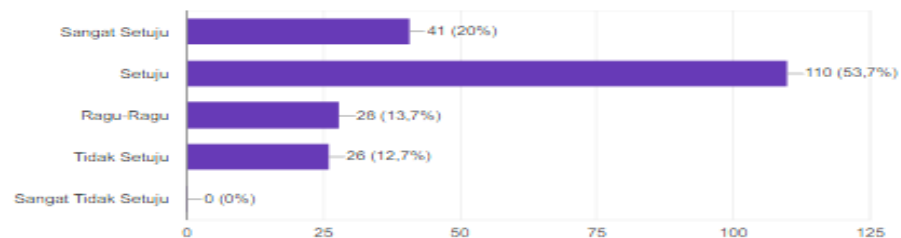
205 jawaban



6. Saya enggan untuk meninggalkan media sosial

Salin

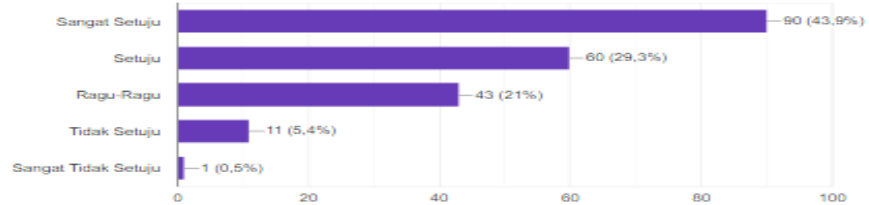
205 jawaban



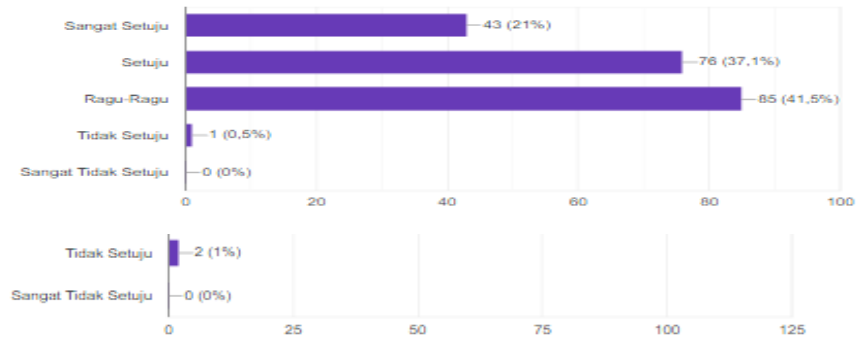
Lampiran 10: Variabel motivasi

**B. VARIABEL MOTIVASI**

3. Saya mengurangi penggunaan media sosial untuk persiapan belajar ujian semester [Salin](#)  
205 jawaban



4. Saya memandang bahwa hasil belajar yang saya dapatkan adalah hasil dari kemampuan saya sendiri [Salin](#)  
205 jawaban



5. Meskipun saya telah merencanakan untuk belajar sesuai jadwal belajar, saya tetap malas untuk belajar [Salin](#)  
205 jawaban





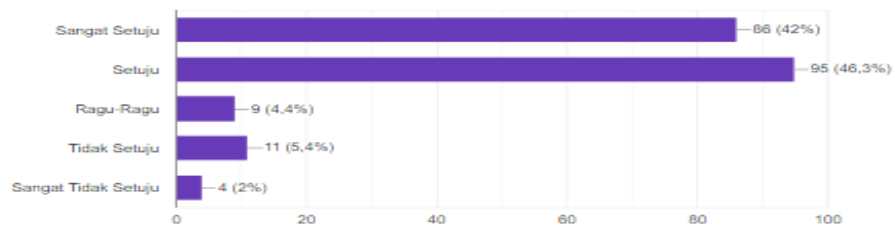
Lampiran 11: Variabel kedisiplinan

C. VARIABEL KEDISIPIAN

1. Saya sering tidur larut malam karena bermain media sosial

[Salin](#)

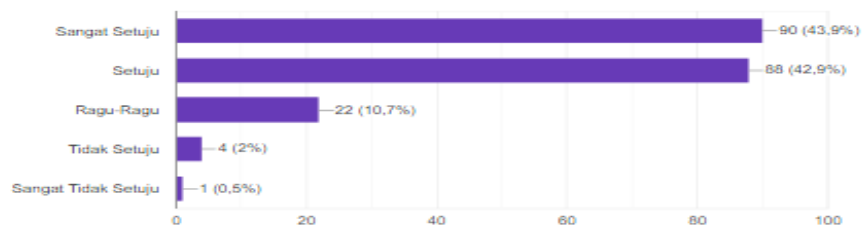
205 jawaban



2. Aktivitas saya menjadi terganggu karena lebih mengutamakan media sosial

[Salin](#)

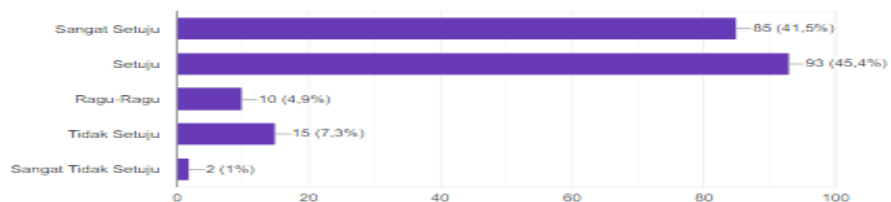
205 jawaban



3. Saya sering bermain media sosial pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung

[Salin](#)

205 jawaban

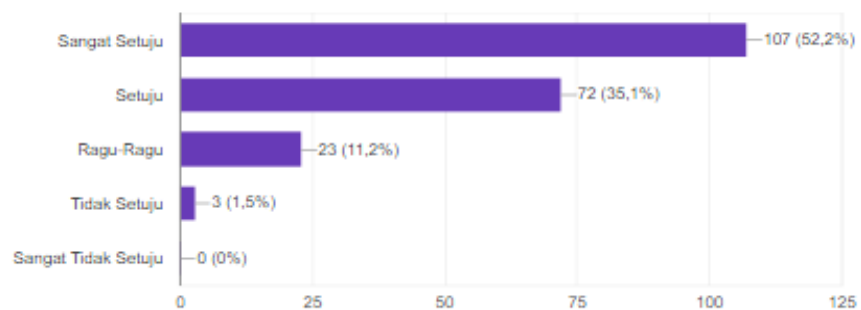




5. Ketika asik bermain media sosial, saya sering tidak hadir tepat waktu dalam mengikuti kegiatan yang telah dijadwalkan

[Salin](#)

205 jawaban





**ANGKET PENELITIAN**

**IDENTITAS RESPONDEN**

Mohon berilah informasi terkait dengan diri anda.

Nama : \_\_\_\_\_ (boleh inisial)

Usia : \_\_\_\_\_

Jenis Kelamin : L/P

Pendidikan : \_\_\_\_\_

Media Sosial yang dimainkan : \_\_\_\_\_ :

Tempat bermain media sosial : \_\_\_\_\_ :

Lama bermain media sosial : \_\_\_\_\_ :

dalam sehari

**PETUNJUK**

Bacalah pernyataan pada masing-masing bagian dengan seksama kemudian berilah tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang menyatakan pada

diri anda terhadap pernyataan tertulis. Anda hanya diperkenankan untuk memberikan satu pilihan jawaban untuk setiap pernyataan. **Seluruh respon anda akan kami jamin kerahasiaanya.**

**Keterangan :**

**Sangat Setuju (SS) 5**

**Setuju (S) 4**

**Ragu-Ragu (RG) 3**

**Tidak Setuju (TS) 2**

**Sangat Tidak Setuju (STS) 1**

**A. VARIABEL PERKEMBANGAN TEKNOLOGI DIGITAL**

No.	PERNYATAAN	SS	S	RG	TS	STS
1.	Saya meninggalkan kegiatan pembelajaran untuk bermain media sosial					
2.	Saya merasa lebih tenang ketika sudah bermain media sosial					
3.	Hubungan saya berkurang dengan teman yang lain karena bermain media sosial					
4.	Kecenderungan waktu bermain media sosial saya meningkat dari waktu ke waktu					
5.	Saya menghiraukan/mengabaikan kondisi kesehatan saya ketika bermain media sosial					
6.	Saya enggan untuk meninggalkan media sosial					

**B. VARIABEL MOTIVASI**

No.	PERNYATAAN	SS	S	RG	TS	STS
-----	------------	----	---	----	----	-----

1.	Bila ada tugas yang tidak saya ketahui jawabannya, saya menunda mengerjakan tugas tersebut dan memilih bermain media sosial					
2.	Saya lebih suka bermain media sosial daripada belajar					
3.	Saya mengurangi penggunaan media sosial untuk persiapan belajar ujian semester					
4.	Saya memandang bahwa hasil belajar yang saya dapatkan adalah hasil dari kemampuan saya sendiri					
5.	Meskipun saya telah merencanakan untuk belajar sesuai jadwal belajar, saya tetap malas untuk belajar					
6.	Ketika ada pelajaran yang saya kurang pahami, saya bertanya pada orang yang lebih mengerti					

### C. VARIABEL KEDISIPLINAN

No.	PERNYATAAN	SS	S	RG	TS	STS
1.	Saya sering tidur larut malam karena bermain media sosial					
2.	Aktivitas saya menjadi terganggu karena lebih mengutamakan media sosial					
3.	Saya sering bermain media sosial pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung					
4.	Saya mengabaikan kebersihan kamar dan kondisi sekitar saya saat bermain media sosial					
5.	Ketika asik bermain media sosial, saya sering tidak hadir tepat waktu dalam mengikuti kegiatan yang telah dijadwalkan					



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



1. Nama : Krinsya Tarigan
2. NIT : 551811336988 K
3. Tempat/Tanggal lahir : Semarang, 8 Oktober 1998
4. Jenis kelamin : Laki-laki
5. Agama : Kristen
6. Alamat : Srandol Bumi Indah P. 16 Semarang
7. Nama Orang Tua
  - a. Ayah : Ruslan Daniel Tarigan
  - b. Ibu : Netty Herawati Sinulingga
8. Riwayat Pendidikan
  - a. SD Don Bosco Semarang Lulus Tahun 2010
  - b. SMP Maria Mediatrix Semarang Lulus Tahun 2013
  - c. SMA Sint Louis Semarang Lulus Tahun 2016
  - d. Politeknik Ilmu Pelayaran Semarang
9. Pengalaman Praktek Darat
  - Nama Perusahaan : PT. SAMUDRA SHIPPING AGENCY (SSA)
  - Divisi : Agen
  - Alamat Perusahaan : Jl. Jend. Sudirman, Buluh Kasap, Kec. Dumai Timur, Dumai, Riau 28826