



BERBAGI PENGETAHUAN BERBASIS DIGITAL: MEDIA SOSIAL DAN KINERJA AKADEMIK MAHASISWA

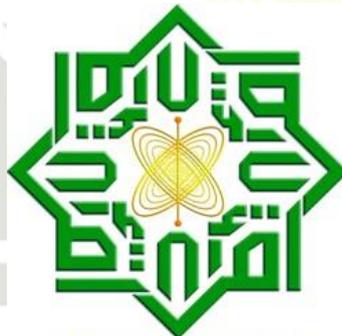
TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer pada
Program Studi Sistem Informasi

Oleh:

REIZA KHAIRI HELMI

12050312502



UIN SUSKA RIAU

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU

2024

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LEMBAR PERSETUJUAN

BERBAGI PENGETAHUAN BERBASIS DIGITAL: MEDIA SOSIAL DAN KINERJA AKADEMIK MAHASISWA

TUGAS AKHIR

Oleh:

REIZA KHAIRI HELMI

12050312502

Telah diperiksa dan disetujui sebagai Laporan Tugas Akhir
di Pekanbaru, pada tanggal 1 Juli 2024

Ketua Program Studi

Eki Saputra, S.Kom., M.Kom.

NIP. 198307162011011008

Pembimbing

Saide, S.Kom., M.Kom., M.I.M., Ph.D.

NIP. 199008272023211019

LEMBAR PENGESAHAN

BERBAGI PENGETAHUAN BERBASIS DIGITAL: MEDIA SOSIAL DAN KINERJA AKADEMIK MAHASISWA

TUGAS AKHIR

Oleh:

REIZA KHAIRI HELMI

12050312502

Telah dipertahankan di depan sidang dewan penguji
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
di Pekanbaru, pada tanggal 10 Juni 2024

Pekanbaru, 10 Juni 2024

Mengesahkan,

Ketua Program Studi

Eki Saputra, S.Kom., M.Kom.

NIP. 198307162011011008

Dr. Hartono, M.Pd.
NIP. 196403011992031003

DEWAN PENGUJI:

Ketua : Arif Marsal, Lc., MA.

Sekretaris : Saide, S.Kom., M.Kom., M.I.M., Ph.D.

Anggota 1 : Siti Monalisa, ST., M.Kom.

Anggota 2 : Fitriani Muttakin, S.Kom., M.Cs.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu ma
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Lampiran Surat :

Nomor : Nomor 25/2021

Tanggal : 10 September 2021

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Reza Khairi Helmi
NIM : 12050312502
Tempat/Tgl. Lahir : Panti / 02 Oktober 2001
Fakultas/Pascasarjana : Sains dan Teknologi
Prodi : Sistem Informasi

Judul Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya*:

Berbasis Pengetahuan Berbasis Digital : Media Sosial dan Kinerja Akademik Mahasiswa.

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apa bila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/(Karya Ilmiah lainnya)* saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 02 Juni 2024

Yang membuat pernyataan




Reza Khairi Helmi
NIM : 12050312502

*pilih salah satu sesuai jenis karya tulis

1. Uraikan mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL

Tugas Akhir yang tidak diterbitkan ini terdaftar dan tersedia di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau adalah terbuka untuk umum, dengan ketentuan bahwa hak cipta ada pada penulis. Referensi kepustakaan diperkenankan dicatat, tetapi pengutipan atau ringkasan hanya dapat dilakukan atas izin penulis dan harus dilakukan mengikuti kaedah dan kebiasaan ilmiah serta menyebutkan sumbernya.

Penggandaan atau penerbitan sebagian atau seluruh Tugas Akhir ini harus memperoleh izin tertulis dari Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Perpustakaan dapat meminjamkan Tugas Akhir ini untuk anggotanya dengan mengisi nama, tanda peminjaman dan tanggal pinjam pada *form* peminjaman.

© Hak cipta dilindungi undang-undang UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diuraikan dalam naskah ini dan disebutkan di dalam daftar pustaka.

Pekanbaru, 10 Juni 2024

Yang membuat pernyataan,

REIZA KHAIRI HELMI

NIM. 12050312502

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillahilahi Rabbil 'Alamin, puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang sudah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya dengan menghadirkan orang-orang berharga di kehidupan saya yang banyak memberikan bantuan, semangat, dan do'a sehingga dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini tepat pada waktunya.

Tugas Akhir ini saya persembahkan sepenuhnya kepada kedua orang tua saya yang sangat penting dan membuat segalanya menjadi mungkin sehingga saya bisa sampai pada tahap di mana Tugas Akhir ini dapat diselesaikan. Terima kasih atas segala pengorbanan, dukungan, nasihat, dan doa yang telah diberikan sehingga saya diperudah dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Saya ucapkan terima kasih kepada Dosen Pembimbing, Penguji, dan Ketua Bidang Tugas Akhir yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan arahan kepada saya dengan baik. Walaupun saya memiliki kekurangan dan keterbatasan. Dosen tetap memberikan pelajaran berupa pengalaman berharga yang belum pernah saya rasakan sebelumnya. Saya juga mengucapkan terima kasih kepada sahabat yang telah memberikan dukungan, semangat, dan juga pelajaran berharga dalam hidup saya selama ini. Serta, kepada seluruh teman yang sudah membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir. Saya mendo'akan yang terbaik untuk kesuksesan semua pihak yang sudah membantu. *Aamiin*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh.

Alhamdulillah puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga dapat menyusun dan menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini yang berjudul *Berbagi Pengetahuan Berbasis Digital: Media Sosial dan Kinerja Akademik Mahasiswa*. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad *Shallallahu 'Alaihi Wa Sallam* beserta keluarga dan para sahabatnya dengan lafaz *Allahumma Sholli'ala Sayyidina Muhammad Wa'ala Ali Sayyidina Muhammad*.

Laporan Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan sarjana dan memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Dalam penulisan dan penyusunan Laporan Tugas Akhir ini tidak terlepas dengan adanya bantuan dari berbagai pihak, baik berupa materi maupun berupa motivasi. Untuk itu, peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hairunas, M.Ag sebagai Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Dr. Hartono, M.Pd sebagai Dekan Fakultas Sains dan Teknologi.
3. Bapak Eki Saputra, S.Kom., M.Kom sebagai Ketua Program Studi Sistem Informasi.
4. Ibu Siti Monalisa, ST., M.Kom sebagai sekretaris Program Studi Sistem Informasi sekaligus sebagai penguji pertama yang telah memberikan kritik serta saran pada penelitian ini.
5. Bapak Tengku Khairil Ahsyar, S.Kom., M.Kom sebagai Kepala Laboratorium Program Studi Sistem Informasi.
6. Bapak Saide, S.Kom., M.Kom., M.I.M., Ph.D sebagai pembimbing Tugas Akhir, yang sudah meluangkan waktunya untuk sama-sama berprogres dari awal hingga saat ini.
7. Ibu Fitriani Muttakin, S.Kom., M.Cs sebagai penguji kedua yang telah memberikan kritik serta saran pada penelitian ini.
8. Ibu Nurmaini Dalimunthe, S.Kom., M.Kes sebagai pembimbing akademik yang telah memberi arahan mulai dari semester awal hingga saat ini.
9. Segenap Dosen dan Karyawan Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
10. Teruntuk Abdul Latif Sulaiman Daulay, Dinni Wahyuni, Dwi Septiani, dan Putri Kurnia Illahi yang sama-sama berjuang, berdiskusi dalam menger-

jakan Tugas Akhir.

11. Teman seperjuangan Pro-Knowledge, Pro-Research dan Sarjana Komedi.

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini masih memiliki banyak kekurangan. Maka dari itu peneliti mengharapkan saran serta masukan yang membangun agar menjadi lebih baik untuk kedepannya. Kritik dan saran atau pertanyaan dapat diajukan melalui *email* peneliti 12050312502@students.uin-suska.ac.id. Semoga laporan ini dapat memberikan sesuatu yang bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. *Aamiin*

Pekanbaru, 1 Juli 2024

Peneliti,

REIZA KHAIRI HELMI

NIM. 12050312502

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BERBAGI PENGETAHUAN BERBASIS DIGITAL: MEDIA SOSIAL DAN KINERJA AKADEMIK MAHASISWA

REIZA KHAIRI HELMI

NIM: 12050312502

Tanggal Sidang: 10 Juni 2024

Periode Wisuda:

Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Jl. Soebrantas, No. 155, Pekanbaru

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh berbagi pengetahuan berbasis digital melalui media sosial terhadap kinerja akademik mahasiswa UIN Sultan Syarif Kasim Riau dan Universitas Riau. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang dilakukan dengan menyebarkan kuesioner dengan jumlah item 24 pernyataan terkait akademik, yang disebarakan secara *online* dan *offline* kepada mahasiswa UIN Sultan Syarif Kasim Riau dan Universitas Riau. Model penelitian yang terdiri dari literasi, kebutuhan akan sentuhan, kecemasan, berbagi pengetahuan berbasis digital, TI menghambat produktifitas, dan kinerja akademik diusulkan dalam penelitian ini untuk mengukur pengaruh berbagi pengetahuan berbasis digital terhadap kinerja akademik mahasiswa. 63 data responden yang dikumpulkan kemudian dimasukkan ke dalam Microsoft Excel lalu diolah menggunakan SmartPLS 3.0. Temuan pada penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media sosial dan literasi untuk berbagi pengetahuan dapat meningkatkan kinerja akademik mahasiswa. Temuan ini dapat diperkuat dengan kemauan dari mahasiswa untuk berbagi ilmu melalui media sosial serta peran institusi dan dosen yang terlibat dalam pembelajaran agar memotivasi mahasiswa dalam penggunaan media sosial untuk berbagi pengetahuan terkait tugas perkuliahan, serta memberikan literasi pengetahuan kepada mahasiswa, dengan hal tersebut dapat meningkatkan kinerja akademik mahasiswa. Penelitian ini hanya memberikan pemahaman terkait pengaruh penggunaan media sosial terhadap kinerja akademik mahasiswa. Penelitian ini memberikan wawasan baru terkait upaya dalam meningkatkan kinerja akademik mahasiswa melalui pemanfaatan media sosial untuk berbagi pengetahuan terkait tugas maupun *project* dalam pembelajaran.

Kata Kunci: berbagi pengetahuan, kinerja akademik, media sosial

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DIGITAL BASED KNOWLEDGE SHARING: SOCIAL MEDIA AND STUDENT ACADEMIC PERFORMANCE

REIZA KHAIRI HELMI
NIM: 12050312502

Date of Final Exam: June 10th 2024
Graduation Period:

Department of Information System
Faculty of Science and Technology
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Soebrantas Street, No. 155, Pekanbaru

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of digital-based knowledge sharing through social media on the academic performance of students of UIN Sultan Syarif Kasim Riau and Riau University. This research uses a quantitative approach conducted by distributing questionnaires with a total of 24 academic-related statements, which are distributed online and offline to students of UIN Sultan Syarif Kasim Riau and Riau University. A research model consisting of literacy, need for touch, anxiety, digital-based knowledge sharing, IT hinders productivity, and academic performance was proposed in this study to measure the effect of digital-based knowledge sharing on students' academic performance. The 163 respondents' data collected were then entered into Microsoft Excel and then processed using SmartPLS 3.0. The findings of this study indicate that the utilization of social media and literacy for knowledge sharing can improve students' academic performance. This finding can be strengthened by the willingness of students to share knowledge through social media and the role of institutions and lecturers involved in learning to motivate students in the use of social media to share knowledge related to coursework, and provide knowledge literacy to students, with this can improve student academic performance. This study only provides an understanding of the effect of social media use on student academic performance. This research provides new insights regarding efforts to improve student academic performance through the use of social media to share knowledge related to assignments and projects in learning.

Keywords: *knowledge sharing, academic performance, social media*

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR SINGKATAN	xv
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
LANDASAN TEORI	4
2.1 Teori Kognitif Sosial (<i>Social Cognitive Theory</i>)	4
2.2 <i>Digital Knowledge Sharing</i> (Berbagi Pengetahuan Digital)	4
2.3 <i>Social Media</i> (Media Sosial)	5
2.4 <i>Academic Performance</i> (Kinerja Akademik)	5
2.5 Penelitian Terdahulu	6

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

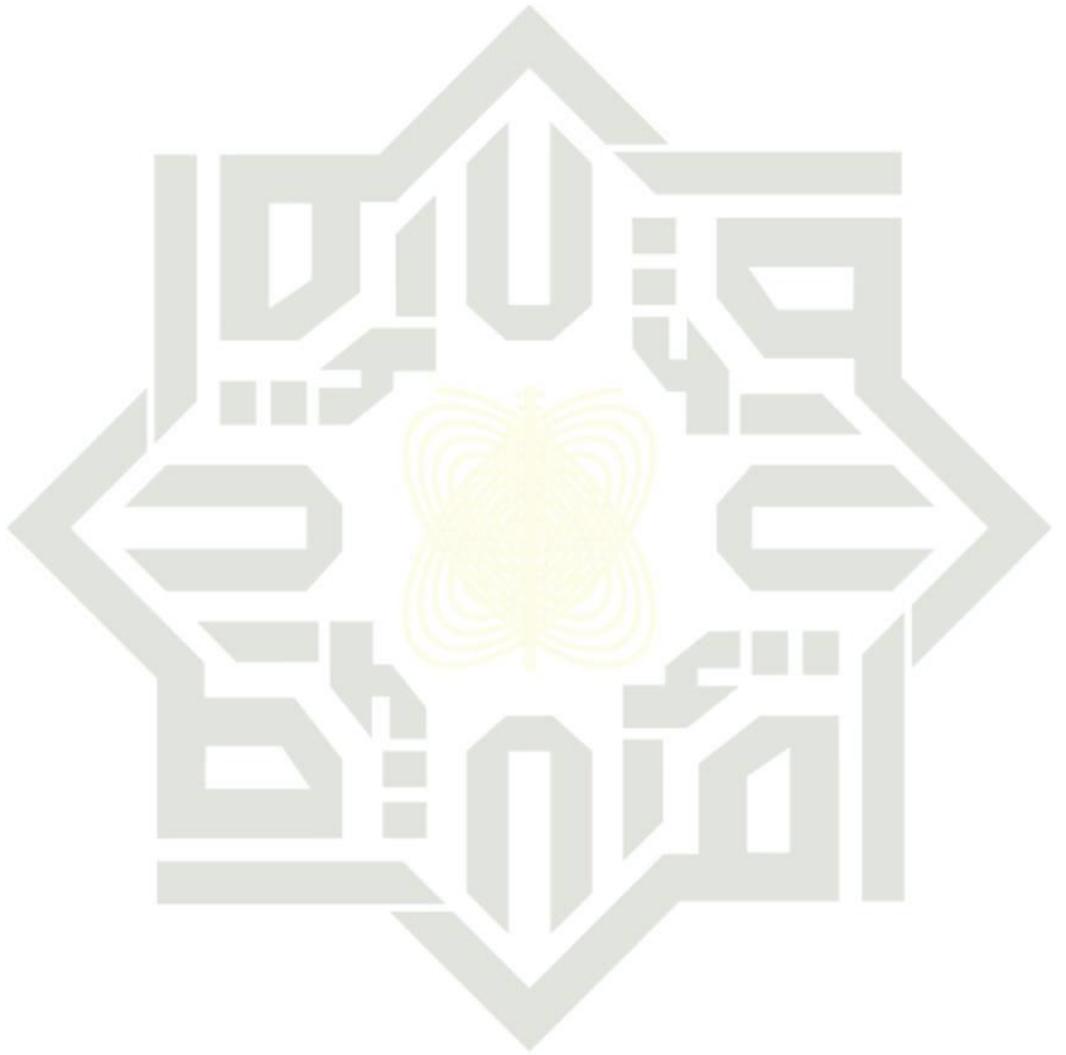
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

METODOLOGI PENELITIAN	8
3.1 Diskusi	9
3.2 Studi Literatur	9
3.3 Perencanaan	9
3.3.1 Identifikasi Masalah	9
3.3.2 Tujuan Penelitian.....	9
3.3.3 Batasan Masalah.....	9
3.4 Studi Pustaka.....	10
3.5 Variabel dan Metode Penelitian	10
3.5.1 <i>Literacy</i> (Literasi).....	10
3.5.2 <i>Need for Touch</i> (Kebutuhan akan Sentuhan).....	11
3.5.3 <i>Anxiety</i> (Kecemasan).....	11
3.5.4 <i>Digital Knowledge Sharing</i> (Berbagi Pengetahuan Digital) .	12
3.5.5 <i>ITDisable Productivity and Academic Performance</i> (TI Menghambat Produktivitas dan Kinerja Akademik).....	12
3.6 Pengumpulan Data	12
3.7 Pengolahan Data	15
3.8 Analisa dan Hasil	15
4 ANALISIS DAN HASIL	16
4.1 Deskripsi Umum Responden.....	16
4.2 Analisis Data	17
4.3 Analisis Model Struktural	18
4.4 Analisis Hasil Uji Hipotesis	19
PENUTUP	23
5.1 Kesimpulan	23
5.1.1 Kontribusi ke Pengetahuan.....	23
5.1.2 Kontribusi ke Manajerial.....	23
5.2 Saran	24
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN A KUESIONER PENELITIAN	A - 1
LAMPIRAN B DOKUMENTASI PENELITIAN	B - 1
LAMPIRAN C BUKTI BERBAGI PENGETAHUAN	C - 1

DAFTAR GAMBAR

3.1	Metodologi Penelitian	8
3.2	Model Penelitian	10
4.1	Temuan Model Struktural	19



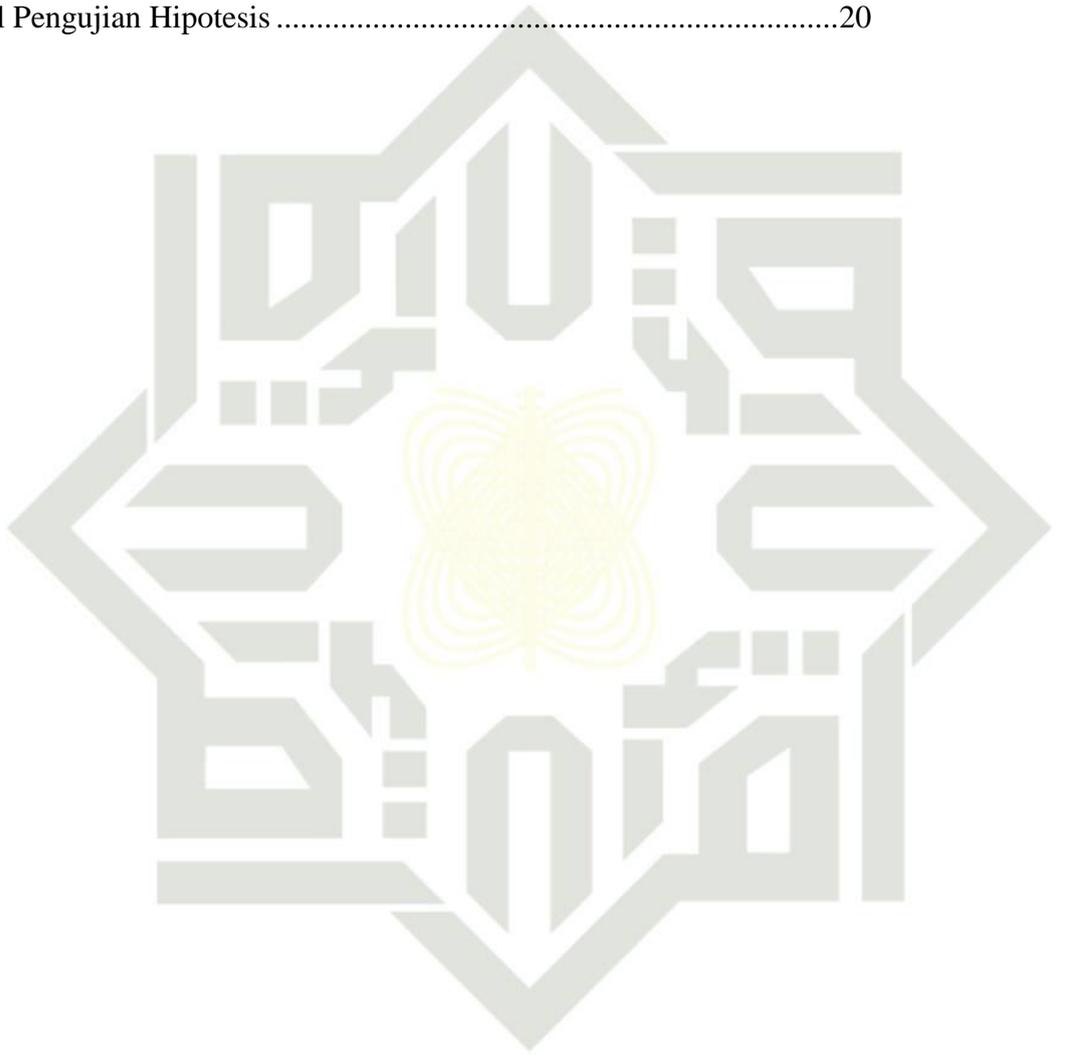
UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR TABEL

3.1	Indikator Pengukuran	14
4.1	Karakteristik Responden	16
4.2	Reliabilitas, Validitas dan Kolinearitas	18
4.3	Hasil Kriteria <i>Fornell-Larcker</i>	18
4.4	Hasil Pengujian Hipotesis	20



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR SINGKATAN

SCT	: <i>Social Cognitive Theory</i>
LTY	: <i>Literacy</i>
NFT	: <i>Need for Touch</i>
ANY	: <i>Anxiety</i>
DKS	: <i>Digital Knowledge Sharing</i>
ITDP	: <i>IT Disable Productivity</i>
AP	: <i>Academic Performance</i>
AVE	: <i>Average Variance Extracted</i>
CA	: <i>Cronbach Alpha</i>
CR	: <i>Composite Reability</i>
UIN	: <i>Universitas Islam Negeri</i>
VIF	: <i>Variance Inflation Factor</i>
SSCI	: <i>Social Sciences Citation Index</i>
SCIE	: <i>Science Citation Index Expanded</i>
SEM-PLS	: <i>Structural Equation Model-Partial Least Square</i>
O	: <i>Original Sample</i>
Q1	: <i>Quartile 1</i>
Q2	: <i>Quartile 2</i>
SSCI	: <i>Social Science Citation Index</i>
SCIE	: <i>Social Citation Index Expanded</i>

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

berhubungan positif dengan kurangnya fokus dalam belajar, kesulitan dalam mengelola waktu, dan penurunan nilai rata-rata. Media sosial sebenarnya dapat menambah pemahaman serta kreatifitas penggunaannya jika digunakan sesuai arahan atau struktur yang tepat. Akan tetapi, media sosial akan berdampak negatif terhadap pembelajaran mahasiswa jika tidak ada arahan serta struktur yang tepat dalam penggunaannya terkhusus dalam pembelajaran mahasiswa (Gikas dan Grant, 2013).

Oleh karena itu, Perguruan Tinggi dapat memanfaatkan media sosial dalam proses pembelajaran terutama dalam berbagi pengetahuan seperti ide, tugas, maupun project kuliah. Tidak hanya itu penerapan literasi pada setiap mata kuliah juga dapat menambah pengetahuan serta keterampilan mahasiswa yang kemudian akan meningkatkan kinerja akademik mahasiswa. Hal tersebut tentunya memberikan dampak positif bagi perguruan tinggi karena dinilai menghasilkan mahasiswa yang kompeten dengan kinerja akademik yang bagus.

Berdasarkan penjelasan di atas, studi ini bermaksud untuk melakukan penelitian pada pengaruh berbagi pengetahuan berbasis digital terhadap kinerja akademik. Penelitian ini mengadopsi beberapa kategori variabel seperti: (1) Literasi (*Literacy*); (2) Kebutuhan akan Sentuhan (*Need for Touch*); (3) Kecemasan (*Anxiety*); (4) Berbagi Pengetahuan Digital (*Digital Knowledge Sharing*); (5) TI menghambat produktivitas (*IT Disable Productivity*); (6) Kinerja Akademik (*Academic Performance*). Teori sosial diterapkan dalam penelitian ini seperti *Social Cognitive Theory* diterapkan untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi mahasiswa untuk berbagi pengetahuan secara digital. *Social Cognitive Theory* menjelaskan tentang perilaku individu yang terutama berfokus pada pengaruh media, kinerja pembelajaran, komunikasi, dan interaksi sosial. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan menyebarkan kuesioner *online* dan *offline* yang ditujukan kepada mahasiswa UIN Suska Riau dan Universitas Riau.

2 Perumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana pengaruh berbagi pengetahuan berbasis digital terhadap kinerja akademik mahasiswa.

3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Pengambilan data dilakukan dengan survei berbasis kuesioner yang disebarkan pada mahasiswa secara *online* dan *offline*.
2. Responden pada penelitian ini ditujukan kepada mahasiswa UIN Suska Riau dan Universitas Riau pengguna aplikasi Instagram dan Tiktok untuk berbagi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pengetahuan seperti tugas kuliah, tips dan trik membuat Tugas Akhir atau makalah dan informasi terkait mata kuliah.

3. Mahasiswa yang menjadi responden penelitian ini berusia 18-25 tahun.
4. Penelitian ini menggunakan *tools* SmartPLS 3.0 dalam pengolahan data.

1.4 Tujuan

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh berbagi pengetahuan berbasis digital melalui media sosial Instagram dan TikTok terhadap kinerja akademik mahasiswa UIN Suska Riau dan Universitas Riau.

1.5 Manfaat

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi sektor pendidikan terkhusus perguruan tinggi, dalam memanfaatkan media sosial dalam berbagi pengetahuan yang berguna untuk mendukung serta meningkatkan kinerja akademik mahasiswa. Dengan kinerja mahasiswa yang baik dapat meningkatkan akreditasi Perguruan Tinggi, karena dinilai mampu meluluskan mahasiswa yang memiliki kemampuan yang kompeten.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan adalah sebagai berikut:

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan secara umum mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB 2. LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan teori-teori yang mendukung dalam pembuatan laporan tugas akhir, serta di dalam bab ini juga membahas penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai referensi.

BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan bagaimana tahapan penelitian dilakukan serta menjelaskan metode yang digunakan dalam pengumpulan dan analisis data yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB 4. ANALISA DAN HASIL

Bab ini menjelaskan hasil dan analisa dari pengujian data terhadap variabel-variabel sesuai dengan jawaban responden dari kuesioner yang sudah disebar.

BAB 5. PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran berdasarkan hasil dari penelitian yang diperoleh.



BAB 2

LANDASAN TEORI

© Hak Cipta dan Hak Merek UIN Suska Riau
 Sate Ilhami, University of Sultan Syarif Kasim I

2.1 Teori Kognitif Sosial (*Social Cognitive Theory*)

Menurut Bandura (1986), *Social Cognitive Theory* (SCT) adalah pengembangan dari teori pembelajaran sosial dengan sedikit modifikasi. SCT merupakan suatu perilaku yang terjadi dan dipengaruhi oleh jaringan sosial serta keyakinan orang tersebut (Chiu, Hsu, dan Wang, 2006). Komponen dari SCT yaitu, individu, lingkungan, dan perilaku aktual yang sesuai. Faktor individu menentukan kemampuan seseorang untuk melakukan suatu perilaku tertentu dalam sistem jejaring sosial (Bandura, 1986). Faktor individu mengacu pada tingkat efikasi diri yang dapat membantu meningkatkan keinginan seseorang untuk berbagi pengetahuan dalam komunitas virtual. Faktor lingkungan mengacu pada bagaimana lingkungan bertindak untuk memengaruhi efikasi diri individu dan untuk memastikan perilaku yang sukses. Hal ini juga dipertimbangkan ketika kekhawatiran mendasar adalah untuk memberikan dukungan teknologi yang lebih sesuai (Bandura, 2009). SCT telah banyak diteliti dalam literatur sistem informasi untuk mengetahui perilaku individu yang terutama berfokus pada pengaruh media, kinerja pembelajaran, komunikasi, dan interaksi sosial (Lau, 2017).

2.2 *Digital Knowledge Sharing* (Berbagi Pengetahuan Digital)

Bukowitz and Williams (1999) dalam penelitian Eid dan Jabri (2016) mengartikan berbagi pengetahuan sebagai proses dimana informasi, keterampilan, atau keahlian disalurkan antara individu, baik itu di dalam lingkungan keluarga, komunitas, organisasi, atau dengan orang lain. Istilah berbagi pengetahuan dapat dijelaskan sebagai tindakan berbagi informasi, gagasan, saran, dan keahlian antara individu dalam suatu komunitas atau kelompok yang terdiri atas sekumpulan tindakan yang mengacu pada pertukaran informasi atau tindakan membantu orang lain. Berbagi pengetahuan merupakan komponen utama dalam memenuhi kebutuhan pengguna, dan sejauh mana mereka mencari atau berbagi informasi dan pengetahuan melalui media sosial (Hoseini, Saghafi, dan Aghayi, 2019). Berbagi pengetahuan memberikan kesempatan bagi seseorang atau organisasi untuk meningkatkan efisiensi dan mempertahankan nilai pengetahuan (Saide, Trialih, Wei, Okfalisa, dan Anugrah, 2017). Menurut Ipe (2003) dalam penelitian (Eid dan Nuhu, 2011) berbagi pengetahuan pada dasarnya berbagi keterampilan dan pengalaman secara sukarela yang diperoleh dari orang lain maupun organisasi. Dalam lingkungan universitas kemampuan lulusan untuk berbagi pengetahuan menjadi kunci untuk memastikan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

layakan mereka dalam dunia kerja. Keberhasilan institusi pendidikan sangat tergantung pada seberapa baik lulusan mereka bisa bersaing di dunia kerja (Gamlath dan Wilson, 2022).

2.3 *Social Media (Media Sosial)*

Media sosial merupakan aplikasi berbasis internet yang digunakan banyak orang untuk berbagai aktivitas seperti berbagi pendapat, pemikiran, pengalaman, dan perspektif mereka. Pengguna media sosial tidak hanya mengumpulkan serta mengelola informasi secara pasif, tetapi juga menciptakan informasi secara kooperatif serta mengevaluasi dan berbagi informasi. Platform media sosial memiliki ciri khas komunikasi dua arah, yang memungkinkan pengguna untuk berbagi informasi dan keterbukaan secara *online*. Dengan media sosial dapat menghubungkan dan menyatukan orang-orang melalui konten, yang dapat membantu mengakumulasi modal pengetahuan dengan memperbesar jaringan manusia yang besar, dan dapat membangun modal sosial melalui partisipasi orang-orang yang memiliki minat yang sama dalam upaya terkait (Kwahk dan Park, 2016). Kehadiran media sosial memberi pengaruh terhadap perguruan tinggi terkait cara mahasiswa saling berkomunikasi, berkolaborasi serta dalam pembelajaran (Tess, 2013). Dengan adanya media sosial membantu menciptakan lingkungan belajar yang bermanfaat bagi siswa dengan mendorong mereka untuk aktif berpartisipasi dalam diskusi *online*, sehingga meningkatkan motivasi dan minat mereka dalam pembelajaran (Rasheed dkk., 2020).

2.4 *Academic Performance (Kinerja Akademik)*

Kinerja akademik merupakan sejauh mana seorang siswa mengalami perkembangan yang positif dalam mencapai tujuan pendidikan, yang mencakup peningkatan pengetahuan dan pengembangan keterampilan selama proses pendidikan (Eid dan Jabri, 2016). Kinerja akademik diukur dengan beberapa metode evaluasi kinerja, seperti dilihat dari nilai siswa tersebut (Ko, 2012). Peningkatan kinerja akademik juga didukung dengan adanya teknologi yang sesuai dengan tugas yang harus diselesaikan (Shi, Yu, Wang, Cheng, dan Cao, 2020). Kesesuaian antara teknologi dengan tugas yang ada akan memberikan kemudahan bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan kinerja akademik mereka (Goodhue dan Thompson, 1995). Oleh karena itu, kegiatan belajar dan kinerja akademik memiliki peran yang sangat penting dalam konteks ini (Vermunt, 2005).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.5 Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa penelitian yang dianggap relevan untuk mendukung penelitian ini. Seperti penelitian Han dan Yi (2019) dengan judul “*How does the smartphone usage of college students affect academic performance?*” yang dilakukan pada mahasiswa sebagai subjeknya. Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki efek dari penggunaan ponsel pintar oleh mahasiswa terhadap kinerja akademik yang dirasakan. Penelitian tersebut menggunakan empat variabel, diantaranya adalah kompetensi interaksi (*Interaction Competency*), keefektifan ponsel pintar (*Smartphone Self-Efficacy*), niat perilaku untuk menggunakan ponsel pintar (*Behavioural Intention to Use Smartphones*), kinerja akademik (*academic performance*). Hasil penelitian ini menunjukkan niat perilaku dalam penggunaan ponsel pintar pada jurusan ilmu pengetahuan alam (sains) lebih tinggi sesuai dengan perilaku aktual mereka untuk menggunakan ponsel pintar, dibandingkan jurusan humaniora (ilmu sosial). Hal ini menunjukkan dampak yang berbeda pada kinerja akademik tergantung pada bidang jurusan mereka. Akibatnya, mahasiswa yang lebih sering menggunakan *smartphone* untuk belajar mungkin lebih cenderung merasakan dampak positif dari *smartphone* terhadap kinerja akademik mereka.

Dalam penelitian Lau (2017) dengan judul “*Effects of social media usage and social media multitasking on the academic performance of university students*” yang dilakukan pada mahasiswa sebagai subjeknya. Penelitian ini menyelidiki bagaimana penggunaan media sosial dan penggunaan beberapa media sosial sekaligus mempengaruhi kinerja akademik mahasiswa. Penelitian tersebut menggunakan enam variabel, diantaranya adalah Menonton Video (*Video Watching*), Berbagi Media (*Media Sharing*), Pencarian di Internet (*Internet Searching*), Permainan Video (*Video gaming*), Media Sosial untuk Mendukung Pembelajaran di Universitas (*Social Media to Support University Learning*), *Multitasking* Media Sosial (*Social Media Multitasking*). Hasil penelitian ini menemukan bahwa menggunakan media sosial untuk tujuan akademik bukanlah prediktor yang signifikan terhadap kinerja akademik yang diukur dengan indeks prestasi kumulatif, sedangkan menggunakan media sosial untuk tujuan non akademik (khususnya *Video Game*) dan *Multitasking* Media Sosial secara signifikan secara negatif memprediksi kinerja akademik.

Selanjutnya dalam penelitian Eid dan Jabri (2016) dengan judul “*Social networking, knowledge sharing, and student learning: The case of university students*” yang dilakukan pada mahasiswa dan sarjana sebagai subjeknya. Penelitian ini untuk menguji secara empiris berbagai kategori penggunaan *Social Network Site* (SNS) termasuk: mengobrol dan diskusi *online*, membuat konten pengetahuan dan informasi, berbagi *file*, serta kesenangan dan hiburan oleh mahasiswa di sebuah Univer-

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

siswa di Arab Saudi. Penelitian tersebut menggunakan enam variabel, diantaranya adalah Obrolan dan Diskusi *Online (Chatting and Discussion)*, Pembuatan Konten (*Content Creation*), Berbagi *File (File Sharing)*, Kenikmatan dan Hiburan (*Enjoyment and Entertainment*), Berbagi Pengetahuan (*Knowledge Sharing*), dan Kinerja Pembelajaran (*Learning Performance*). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara *Chatting* dan diskusi *Online* serta berbagi *file* dan berbagi pengetahuan, serta hiburan dan kesenangan dengan pembelajaran siswa. Obrolan dan diskusi *online* dan berbagi *file* menjadi faktor penting dalam pengembangan kerangka kerja untuk berbagi pengetahuan dan manajemen di antara peserta didik dengan tujuan untuk meningkatkan pembelajaran siswa. Dengan obrolan dan diskusi *online* para siswa dapat berdiskusi terkait pengetahuan, tugas melalui pemanfaatan media sosial.

Kemudian dalam penelitian Hosen dkk. (2021) dengan judul "*Individual motivation and social media influence on student knowledge sharing and learning performance: Evidence from an emerging economy*" yang dilakukan pada mahasiswa sebagai subjeknya. Penelitian ini menjelaskan pengaruh media sosial dan motivasi individu (Reputasi dan Altruisme) terhadap berbagi pengetahuan dan kinerja pembelajaran di kalangan mahasiswa di perguruan tinggi. Penelitian tersebut menggunakan tujuh variabel, diantaranya adalah Pertukaran Dokumen (*Dokument Exchange*), Komunikasi Virtual (*Virtual Communication*), Pembentukan Pengetahuan (*Knowledge Formation*), Reputasi (*Reputation*), Altruisme (*Altruism*), Berbagi Pengetahuan (*Knowledge Sharing*), dan Kinerja Pembelajaran (*Learning Performance*). Hasil penelitian ini membuktikan bahwa fungsi media sosial (pertukaran dokumen, komunikasi virtual, dan pembentukan pengetahuan) dan motivasi individu (reputasi) merupakan faktor utama untuk mendorong berbagi pengetahuan dan meningkatkan kinerja pembelajaran di kalangan mahasiswa.

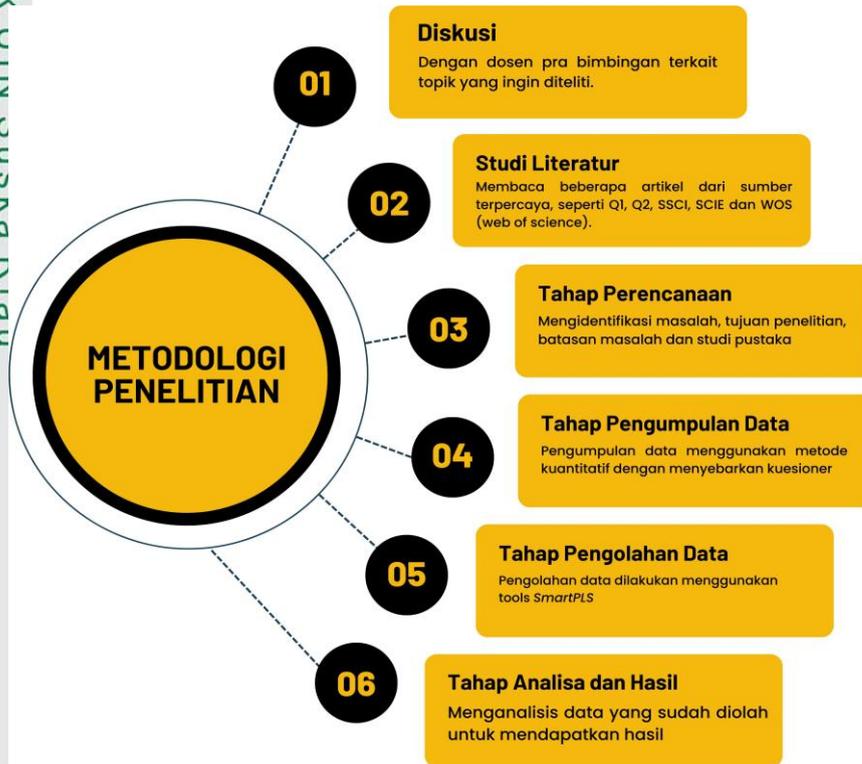
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB 3

METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian merujuk pada rangkaian prosedur atau langkah-langkah sistematis yang diikuti oleh penulis untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasi data. Adapun metodologi penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 3.1



Gambar 3.1. Metodologi Penelitian

Penelitian ini dirancang menggunakan beberapa item pendekatan, dimana setiap konstruk dinilai dengan beberapa item. Item yang digunakan dalam konstruk diadopsi dari penelitian sebelumnya (Han dan Yi, 2019). Penelitian ini menggunakan metodologi elaborasi dan teori dukungan sosial untuk menyelidiki pengaruh berbagi pengetahuan berbasis digital terhadap kinerja akademik mahasiswa. Penelitian ini akan menjawab pertanyaan apakah penggunaan media sosial untuk berbagi pengetahuan mendukung atau menghambat kinerja akademik mahasiswa. Disajikan juga Lampiran A Kuesioner Penelitian, Lampiran B Dokumentasi Penelitian, dan Lampiran C Bukti Berbagi Pengetahuan pada penelitian ini.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3.1 Diskusi

Sebelum melakukan pembuatan laporan penelitian tugas akhir, peneliti melakukan diskusi terlebih dahulu bersama dosen pembimbing. Hal ini bertujuan untuk menentukan topik penelitian. Diskusi dilakukan secara santai bersama dosen pembimbing dimulai dari berbincang terkait topik yang diminati dan disukai agar selama melakukan riset berjalan lancar. Selama diskusi peneliti diberikan arahan untuk membaca artikel yang sesuai dengan topik yang ingin diteliti, artikel yang menjadi acuan bagi peneliti yaitu artikel yang bersumber dari SSCI, Q1, Q2, SCIE dan WOS (*Web of Science*). Pada penelitian ini di pilihlah topik mengenai berbagi pengetahuan berbasis digital terhadap kinerja akademik mahasiswa.

3.2 Studi Literatur

Sebelum merencanakan suatu penelitian, hal yang utama yang sangat penting dilakukan ialah membaca beberapa artikel dari sumber terpercaya, seperti SSCI, Q1, Q2, SCIE dan WOS (*Web of Science*). Studi literatur ini merupakan langkah peneliti dalam menganalisis suatu permasalahan dan menemukan solusi dari masalah yang dihadapi. Dengan studi literatur ini data serta informasi yang didapat akan menjadi topik dalam penelitian serta dapat menjelaskan terkait metode penelitian, kuesioner, variabel, serta desain model.

3.3 Perencanaan

3.3.1 Identifikasi Masalah

Setelah membaca beberapa artikel, langkah selanjutnya dilakukan identifikasi terkait hal-hal yang sedang banyak diperbincangkan dan yang bisa diangkat menjadi topik permasalahan dalam penelitian. Dalam penelitian ini topik yang diangkat yaitu pengaruh berbagi pengetahuan berbasis digital terhadap kinerja akademik mahasiswa.

3.3.2 Tujuan Penelitian

Pada tahapan ini bertujuan untuk menggambarkan tujuan dari target penelitian agar lebih terarah sesuai yang diinginkan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh berbagi pengetahuan berbasis digital terhadap kinerja akademik mahasiswa UIN Sultan Syarif Kasim Riau dan Universitas Riau.

3.3.3 Batasan Masalah

Pada tahapan ini ditentukan batasan masalah agar penelitian lebih berfokus pada pokok pembahasan. Terdapat beberapa batasan masalah dalam penelitian ini antara lain, responden pada penelitian ini dikhususkan kepada mahasiswa UIN Sultan Syarif Kasim Riau dan Universitas Riau. Pengambilan data dilakukan den-

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

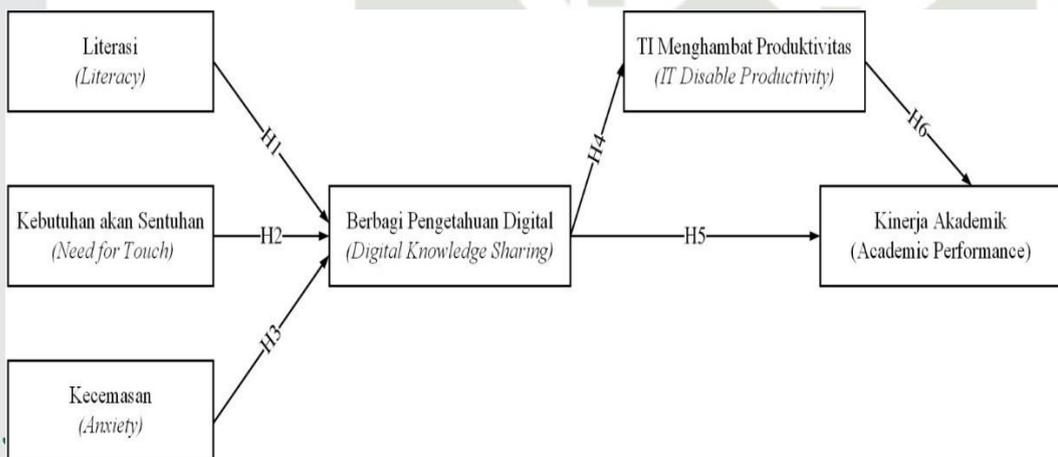
Survei berbasis kuesioner yang disebarakan secara *online* dan *offline* kepada mahasiswa berusia 18 hingga 25 tahun, yang menggunakan media sosial seperti Instagram dan TikTok untuk berbagi pengetahuan terkait tugas kuliah, tips dan trik membuat Tugas Akhir atau makalah dan informasi mata kuliah.

3.4 Studi Pustaka

Pada tahapan ini, peneliti menggunakan beberapa artikel dari sumber terpercaya untuk mendukung teori teori yang digunakan dalam penyusunan laporan Tugas Akhir. Peneliti menggunakan acuan dari artikel yang bersumber dari SSCI, Q1, Q2, SCIE dan WOS (*Web of Science*). yang dijadikan sebagai referensi terkait topik penelitian.

3.5 Variabel dan Metode Penelitian

Pada tahapan ini, peneliti menentukan variabel dan metode sesuai dengan topik penelitian. Tahapan ini memberikan gambaran terkait dengan variabel-variabel yang berpengaruh pada topik yang akan diteliti. Penelitian ini mengadopsi beberapa kategori variabel seperti variabel independen (variabel tidak terikat), variabel mediator dan variabel dependen (variabel terikat). Pada penelitian ini variabel independen yaitu Literasi (*Literacy*), Kebutuhan akan Sentuhan (*Need for Touch*), Kecemasan (*Anxiety*), berbagi pengetahuan digital (*Digital Knowledge Sharing*), TI Menghambat Produktivitas (*IT Disable Productivity*) sebagai variabel mediator dan Kinerja Akademik (*Academic Performance*) sebagai variabel dependen. Model konseptual penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 3.2.



Gambar 3.2. Model Penelitian

3.5.1 Literacy (Literasi)

Literasi mencakup pengetahuan, keterampilan serta tindakan dalam interaksi komunikasi penggunaan media sosial, pembelajaran, pekerjaan dan rutinitas

hari-hari. Perguruan tinggi perlu memastikan penggabungan dan pengembangan literasi digital (Tuamsuk dan Subramaniam, 2017). Penggunaan serta pengembangan literasi digital sangat diperlukan terutama diterapkan dalam setiap mata kuliah, dengan adanya penerapan serta pengembangan literasi yang sesuai dapat menambah pengetahuan sehingga meningkatkan kinerja mahasiswa. Sehingga dirumuskan hipotesis berikut ini:

H1: Literasi (*Literacy*) berpengaruh positif terhadap *Digital Knowledge Sharing*.

3.5.2 *Need for Touch* (Kebutuhan akan Sentuhan)

Kehadiran *smartphone* dengan layar sentuh membuat kebutuhan akan sentuhan bersifat memaksa yang mengakibatkan aktivitas sentuhan tidak dapat dihindari dalam penggunaan *smartphone*. Kebutuhan akan sentuhan dapat didefinisikan sebagai keinginan atau preferensi seseorang untuk mendapatkan dan menggunakan informasi sensorik yang diperoleh melalui sentuhan atau melalui sistem haptik (Lee, Chang, Lin, dan Cheng, 2014). Sama halnya dengan aktivitas berbagi pengetahuan yang dilakukan mahasiswa cenderung menggunakan lebih dari satu media sosial secara bersamaan yang mengakibatkan multitasking dan ketergantungan terhadap sentuhan (Lau, 2017). Mahasiswa biasanya melakukan banyak tugas saat mengakses media sosial untuk keperluan belajar mereka, akan tetapi meskipun mereka belajar terkait tugas-tugas yang diberikan dosen, berdiskusi dan bertukar pikiran terkait project, kenyataannya mereka mudah teralihkannya. Ketika mahasiswa terganggu oleh notifikasi *smartphone* saat belajar dan memutuskan untuk meresponsnya dengan beralih ke tugas lain, hal tersebut dapat mengganggu proses belajar mereka dan membuat mereka cenderung teralihkannya dari hal-hal yang bersifat akademis (Hawi dan Samaha, 2016). Sehingga dirumuskan hipotesis berikut ini:

H2: *Need for Touch* berpengaruh positif terhadap *Digital Knowledge Sharing*.

3.5.3 *Anxiety* (Kecemasan)

Kecemasan didefinisikan seseorang yang mengalami aktivitas yang tidak menyenangkan serta merasakan ketegangan dan ketidaknyamanan dalam penggunaan beberapa jenis teknologi. Hal ini akan mengarah kepada sikap skeptis terhadap teknologi sehingga menimbulkan pikiran negatif terhadap kemampuan serta kompetensi mereka sendiri terkait teknologi (Estrada-Muñoz, Vega-Muñoz, Castillo-Müller-Pérez, dan Boada-Grau, 2021). Hal tersebut akan berefek pada kemauan mahasiswa dalam berbagi pengetahuan melalui platform media sosial. Sehingga dirumuskan hipotesis berikut ini:

H3: *Anxiety* berpengaruh positif terhadap *Digital Knowledge Sharing*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3.5.4 *Digital Knowledge Sharing (Berbagi Pengetahuan Digital)*

Chang dan Chuang (2011) dalam penelitian Eid dan Jabri (2016) meyakini bahwa pengetahuan muncul ketika informasi, pengalaman, dan teori digabungkan. Ketika individu membentuk kelompok dan berinteraksi, mereka cenderung berbagi pengetahuan dan pengalaman, yang pada akhirnya meningkatkan proses pembelajaran. Berbagi pengetahuan berbasis digital melalui media sosial memberikan akses yang mudah terlebih lagi semua informasi pengetahuan dapat dipelajari melalui platform tersebut. Namun dalam penggunaannya banyak dari mahasiswa terkadang mengalami ketidaksesuaian antara tugas dengan teknologi yang ada dan bahkan dapat menghambat produktifitas. Sehingga dapat dirumuskan hipotesis berikut ini:

H4: *Digital Knowledge Sharing* berpengaruh positif terhadap *IT Disable Productivity*.

H5: *Digital Knowledge Sharing* berpengaruh positif terhadap *Academic Performance*.

3.5.5 *IT Disable Productivity and Academic Performance (TI Menghambat Produktivitas dan Kinerja Akademik)*

Peningkatan produktivitas pengetahuan bisa terganggu ketika teknologi yang disediakan memiliki terlalu banyak fitur yang kompleks dan tidak sesuai dengan kebutuhan. Hal yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa teknologi tertentu perlu disesuaikan dengan tujuannya agar dapat memberikan manfaat kepada penggunanya (Wisniewski dan Lu, 2010). Dalam konteks akademik kesesuaian antara teknologi dengan tugas yang harus dikerjakan sangat penting, karena jika teknologi lebih kompleks dibandingkan tugas yang harus diselesaikan akan berdampak buruk terhadap kinerja akademik. Sehingga dapat dirumuskan hipotesis berikut ini:

H6: *IT Disable Productivity* berpengaruh positif terhadap *Academic Performance*.

3.6 Pengumpulan Data

Pada tahapan ini peneliti melakukan pengumpulan data yang diperoleh dari penyebaran kuesioner kepada responden, disebarkan secara *online* dan *offline* agar data yang didapat lebih terstruktur sehingga mudah untuk diolah. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, data yang dikumpulkan yaitu data yang memiliki pengaruh terkait dengan kinerja akademik mahasiswa melalui penyebaran kuesioner penelitian. Responden yang menjadi kriteria pada penelitian ini dikhususkan pada mahasiswa aktif UIN Sultan Syarif Kasim Riau dan Universitas Riau yang berusia 18 hingga 25 tahun yang aktif menggunakan media sosial seperti Instagram atau TikTok untuk berbagi pengetahuan terkait tugas, tips dan trik membuat skripsi atau makalah dan informasi terkait perkuliahan. Alasan pemilihan responden

dari dua universitas yang dijelaskan di awal karena dua universitas tersebut merupakan universitas negeri yang menjadi favorit di Pekanbaru. Tahapan awal peneliti melakukan pra-kuesioner secara *online* melalui *google forms*. Pra-kuesioner yang disebarakan bertujuan untuk memastikan kejelasan dan menghilangkan ambiguitas serta kesalahpahaman terkait item-item pernyataan kuesioner. Setelah itu kuesioner *online* dibagikan melalui aplikasi WhatsApp kepada responden yang sesuai kriteria. Tahapan berikutnya dilakukan penyebaran kuesioner secara *offline*, saat menyebarkan kuesioner peneliti memperkenalkan diri dan menanyakan kepada responden terkait kriteria penelitian, jika sesuai dengan kriteria kemudian responden mengisi angket kuesioner. Peneliti juga meyakinkan kepada responden bahwa tanggapan mereka dirahasiakan dan hanya digunakan untuk keperluan penelitian. Pengambilan data responden menggunakan metode *Random Sampling* yaitu pengambilan data sampel secara acak. Untuk responden pada penelitian ini sebanyak 163 responden. Untuk mendapatkan hasil statistik yang dapat diandalkan, diperlukan setidaknya 150 tanggapan sampel (Hoseini et al., 2019). Dengan demikian, penggunaan sampel sebanyak 163 ini dapat dianggap sesuai dengan metodologi yang digunakan.

Sebelum kuesioner disebar tentunya peneliti mencari referensi terkait pernyataan kuesioner. Setelah itu peneliti akan menyebarkan kuesioner secara online dan offline kepada mahasiswa UIN Sultan Syarif Kasim Riau dan Universitas Riau. Pada penelitian ini menggunakan Skala Likert lima *point* (1=STS, 2=TS, 3=N, 4=S, 5=SS). Pernyataan kuesioner yang penulis gunakan merupakan adopsi dari penelitian terdahulu dengan sedikit modifikasi sesuai kebutuhan penelitian ini. Dalam penelitian ini peneliti mengadopsi empat item pernyataan untuk mengukur Literasi (*literacy*) dari penelitian Estrada-Muñoz dkk. (2021), empat item pernyataan untuk mengukur Kebutuhan akan Sentuhan (*Need for Touch*) dari penelitian Lee dkk. (2014), empat item pernyataan untuk mengukur Kecemasan (*Anxiety*) dari penelitian Estrada-Muñoz dkk. (2021), empat item pernyataan untuk mengukur Berbagi Pengetahuan Digital (*Digital Knowledge Sharing*) dari penelitian Kwahk dan Park (2016), empat item pertanyaan untuk mengukur TI Menghambat Produktivitas (*IT Disable Productivity*) dari penelitian Wisniewski dan Lu (2010), empat item pernyataan untuk mengukur kinerja akademik (*academic performance*) dari penelitian Han dan Yi, (2019). Indikator pengukuran dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 3.1. Indikator Pengukuran

No	Variabel dan Indikator	Referensi
1	<p>Literasi (<i>Literacy</i>)</p> <p>LTY1: Saya memiliki keterampilan teknis yang saya perlukan dalam berbagi pengetahuan melalui media sosial</p> <p>LTY2: Saya merasa teknologi yang saya gunakan dalam berbagi pengetahuan melalui media sosial memungkinkan saya untuk berkolaborasi dengan teman-teman saya dalam pengerjaan proyek dan pembelajaran</p> <p>LTY3: Saya sering mendapatkan bantuan dalam mengerjakan tugas-tugas kuliah dari teman-teman saya melalui media sosial seperti Instagram dan TikTok</p> <p>LTY4: Media sosial memungkinkan saya untuk berkolaborasi lebih baik dengan teman-teman saya dalam pekerjaan proyek dan kegiatan pembelajaran</p>	Li dan Wang (2021)
2	<p>Kebutuhan akan sentuhan (<i>Need for Touch</i>)</p> <p>NFT1: Saat menggunakan telepon genggam, saya tidak dapat menahan diri untuk tidak membuka beberapa aplikasi media sosial lain ketika sedang mencari informasi berbagi pengetahuan</p> <p>NFT2: Membuka beberapa aplikasi di telepon genggam saya merupakan hal yang dapat membuat saya senang</p> <p>NFT3: Saat menggunakan telepon genggam saya suka membuka aplikasi media sosial untuk mencari informasi berbagi pengetahuan</p> <p>NFT4: Saat membuka aplikasi media sosial saya merasa percaya dalam berbagi pengetahuan</p>	Lee dkk. (2014)
3	<p>Kecemasan (<i>Anxiety</i>)</p> <p>ANY1: Saya merasa tegang dan cemas ketika berbagi pengetahuan melalui media sosial</p> <p>ANY2: Saya merasa takut pengetahuan yang saya bagikan melalui media sosial tidak bermanfaat</p> <p>ANY3: Saya merasa ragu menggunakan media sosial untuk berbagi pengetahuan</p> <p>ANY4: Saya merasa berbagi pengetahuan melalui media sosial membuat saya tidak nyaman dan ribet</p>	Estrada-Muñoz dkk. (2021)
4	<p>Berbagi Pengetahuan Digital (<i>Digital Knowledge Sharing</i>)</p> <p>DKS1: Saya sering berbagi pengetahuan melalui media sosial</p> <p>DKS2: Saya sering menghabiskan waktu dalam berbagi pengetahuan melalui media sosial</p> <p>DKS3: Saya secara aktif berbagi pengetahuan dengan orang lain ketika saya menggunakan media sosial</p> <p>DKS4: Saya berinteraksi lebih banyak di media sosial ketika mendiskusikan topik yang sulit dari pada biasanya</p>	Kwahk dan Park (2016)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 3.1. Indikator Pengukuran (Tabel lanjutan...)

No	Variabel dan Indikator	Referensi
5	<p>TI Menghambat Produktivitas (<i>IT Disable Productivity</i>)</p> <p>ITDP1: Saya merasa terganggu oleh fitur pada aplikasi yang saya gunakan dalam berbagi pengetahuan</p> <p>ITDP2: Saya sering menjadi kurang produktif karena desain antarmuka yang tidak menarik pada aplikasi yang saya gunakan dalam berbagi pengetahuan</p> <p>ITDP3: Aplikasi media sosial yang saya gunakan untuk berbagi pengetahuan cenderung lebih membuat saya kesulitan menyelesaikan tugas</p> <p>ITDP4: Aplikasi yang saya gunakan saat berbagi pengetahuan cenderung lebih kompleks dan rumit dibandingkan dengan tugas yang harus saya selesaikan</p>	Wisniewski dan Lu (2010)
6	<p>Kinerja Akademik (<i>Academic Performance</i>)</p> <p>AP1: Saya merasa menggunakan media sosial dalam berbagi pengetahuan dapat membantu saya untuk belajar dengan lebih efisien</p> <p>AP2: Saya merasa menggunakan media sosial dalam berbagi pengetahuan meningkatkan produktivitas dalam mengerjakan tugas mata kuliah</p> <p>AP3: Berbagi pengetahuan melalui media sosial meningkatkan efektivitas belajar saya</p> <p>AP4: Berbagi pengetahuan melalui media sosial membuat saya lebih mudah dalam menyelesaikan tugas kuliah</p>	Han dan Yi (2019)

3.7 Pengolahan Data

Pada tahapan ini data yang telah dikumpulkan dari penyebaran kuesioner yang telah diisi oleh responden kemudian akan dilakukan pengolahan data. Terlebih dahulu data akan dikelompokkan sesuai klasifikasi penelitian seperti berapa jumlah responden yang diperoleh, perbandingan jumlah antara *gender* responden, media sosial yang sering digunakan untuk berbagi pengetahuan. Setelah dikelompokkan data-data tersebut diinputkan kedalam Microsoft Excel untuk dirapikan dan diubah kedalam format *file* CSV kemudian diinputkan kedalam *tool* SmartPLS.

3.8 Analisa dan Hasil

Pada tahapan ini akan dilakukan analisa dari hasil statistik pengolahan data pada *tool* SmartPLS yang sudah dilakukan. Dari hasil analisa statistik yang dilakukan akan menjelaskan keterkaitan antar variabel yang hasilnya dapat signifikan ataupun justru tidak signifikan sesuai keadaan dilapangan. Penjabaran hasil statistik ini berdasarkan kuesioner dan keadaan yang terjadi saat proses survei dilakukan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



BAB 5 PENUTUP

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5.1 Kesimpulan

5.1.1 Kontribusi ke Pengetahuan

Penelitian ini memberikan kontribusi pada bidang keilmuan terutama pada perguruan tinggi dalam pemanfaatan media sosial untuk berbagi pengetahuan seperti berbagi ide, tugas kuliah agar dapat meningkatkan kinerja akademik mahasiswa. Perguruan tinggi juga dapat menerapkan hasil penelitian ini dalam penerapan literasi pada setiap mata kuliah yang ada, dengan adanya literasi ini pengetahuan serta keterampilan mahasiswa akan semakin meningkat sehingga dapat meningkatkan kualitas kinerja akademik mahasiswa.

Temuan pada penelitian ini memberikan beberapa dukungan terhadap model konseptual yang disajikan pada Gambar 3.2. Variabel berbagi pengetahuan berbasis digital dan literasi mendukung untuk diterapkan dalam pembelajaran pada perguruan tinggi, variabel berbagi pengetahuan berbasis digital dan literasi merupakan faktor penting dalam peningkatan kinerja akademik mahasiswa. Akan tetapi faktor multitasking atau kebutuhan akan sentuhan penggunaan media sosial harus diperhatikan, mahasiswa harus lebih bijak dalam penggunaan media sosial, mereka harus lebih fokus dan mengurangi *multitasking* saat berbagi pengetahuan. Mahasiswa dapat lebih fokus terhadap hal-hal bersifat akademis dengan mengabaikan notifikasi yang masuk dari aplikasi lain sehingga dapat mengurangi *multitasking* penggunaan media sosial. Dengan cara ini akan membuat mahasiswa lebih fokus ke hal-hal akademis sehingga dapat meningkatkan kinerja akademik mereka.

Peran institusi dan setiap dosen atau pengajar yang terlibat dalam pembelajaran juga diperlukan untuk memberi arahan atau memotivasi kepada mahasiswa dalam penggunaan media sosial untuk pembelajaran dan berbagi pengetahuan terkait tugas, serta memberikan literasi pengetahuan kepada mahasiswa. Hal ini sangat berguna karena memberikan kontribusi pada pengetahuan yang kemudian dapat meningkatkan kinerja akademik mahasiswa. Penelitian ini juga memberikan keterbaruan model konseptual dari modifikasi dan penggabungan beberapa variabel penelitian terdahulu mengenai penggunaan media sosial dalam berbagi pengetahuan dan kinerja akademik mahasiswa.

5.1.2 Kontribusi ke Manajerial

Penelitian ini memberikan kontribusi pada manajerial perguruan tinggi, sebagai acuan dalam memanfaatkan penggunaan media sosial untuk meningkatkan kinerja akademik mahasiswa. Dengan kinerja akademik mahasiswa yang bagus



maka akan berdampak positif pada perguruan tinggi, karena dinilai mampu menghasilkan mahasiswa yang kompeten. Manajerial dapat menerapkan hasil penelitian ini dalam membuat suatu kebijakan dalam sistem pembelajaran misalnya perguruan tinggi dapat menggabungkan antara penggunaan media sosial dengan literasi terkait pengetahuan serta informasi yang mendukung dalam pembelajaran, seperti membuat suatu layanan *website* atau aplikasi terkait literasi pengetahuan. Selain itu penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi lembaga pendidikan dalam menetapkan evaluasi kinerja akademik mahasiswa, karena hasil penelitian ini berkaitan dengan performa atau kinerja mahasiswa yang sangat diperlukan dalam menentukan kualitas kinerja akademik pada lembaga pendidikan.

Saran

Pemanfaatan media sosial untuk pembelajaran terutama sebagai wadah berbagi pengetahuan terkait informasi pengetahuan baik itu tugas dan *project* perkuliahan, seharusnya jadi bahan pertimbangan bagi perguruan tinggi. Dengan media sosial mahasiswa dapat mengeksplor lebih dalam lagi potensi pengetahuan serta keahlian yang mereka miliki dan tentunya hal tersebut sangat bermanfaat untuk meningkatkan kinerja akademik mereka. Hasil temuan dalam penelitian ini juga menunjukkan bahwa mahasiswa lebih banyak berinteraksi untuk berbagi ide, dan pengetahuan mereka melalui media sosial hal tersebut akan menumbuhkan kreatifitas serta ide-ide cemerlang. Lembaga perguruan tinggi juga dapat menerapkan kebijakan untuk membuat suatu kebijakan dalam sistem pembelajaran misalnya perguruan tinggi dapat menggabungkan antara penggunaan media sosial dengan literasi, seperti membuat suatu layanan *website* atau aplikasi terkait literasi pengetahuan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR PUSTAKA

- Bandura, A. (1986). Social foundations of thought and action. *Englewood Cliffs, NJ, 1986*(23-28), 2.
- Bandura, A. (2009). Social cognitive theory of mass communication. Dalam *Media effects* (hal. 110–140). Routledge.
- Chin, W. (2010, 01). Handbook of partial least squares. Dalam (hal. 655-690). doi: 10.1007/978-3-540-32827-8_29
- Chiu, C.-M., Hsu, M.-H., dan Wang, E. T. (2006). Understanding knowledge sharing in virtual communities: An integration of social capital and social cognitive theories. *Decision support systems, 42*(3), 1872–1888.
- Eid, dan Jabri, I. M. (2016). Social networking, knowledge sharing, and student learning: The case of university students. *Computers & Education, 99*, 14–27.
- Eid, dan Nuhu, N. A. (2011). Impact of learning culture and information technology use on knowledge sharing of saudi students. *Knowledge Management Research & Practice, 9*, 48–57.
- Estrada-Muñoz, C., Vega-Muñoz, A., Castillo, D., Müller-Pérez, S., dan Boada-Grau, J. (2021). Technostress of chilean teachers in the context of the covid-19 pandemic and teleworking. *International journal of environmental research and public health, 18*(10), 5458.
- Foroughi, B., Griffiths, M. D., Iranmanesh, M., dan Salamzadeh, Y. (2022). Associations between instagram addiction, academic performance, social anxiety, depression, and life satisfaction among university students. *International Journal of Mental Health and Addiction, 20*(4), 2221–2242.
- Gamlath, S., dan Wilson, T. (2022). Dimensions of student-to-student knowledge sharing in universities. *Knowledge Management Research & Practice, 20*(4), 542–556.
- Gikas, J., dan Grant, M. M. (2013). Mobile computing devices in higher education: Student perspectives on learning with cellphones, smartphones & social media. *The Internet and higher education, 19*, 18–26.
- Goodhue, D. L., dan Thompson, R. L. (1995). Task-technology fit and individual performance. *MIS quarterly, 213–236*.
- Hair, J. F., Ringle, C. M., dan Sarstedt, M. (2011). Pls-sem: Indeed a silver bullet. *Journal of Marketing theory and Practice, 19*(2), 139–152.
- Han, S., dan Yi, Y. J. (2019). How does the smartphone usage of college students affect academic performance? *Journal of Computer Assisted Learning, 35*(1),

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



13–22.

- Hawi, N. S., dan Samaha, M. (2016). To excel or not to excel: Strong evidence on the adverse effect of smartphone addiction on academic performance. *Computers & Education*, 98, 81–89.
- Hoseini, M., Saghafi, F., dan Aghayi, E. (2019). A multidimensional model of knowledge sharing behavior in mobile social networks. *Kybernetes*, 48(5), 906–929.
- Hosen, M., Ogbeibu, S., Giridharan, B., Cham, T.-H., Lim, W. M., dan Paul, J. (2021). Individual motivation and social media influence on student knowledge sharing and learning performance: Evidence from an emerging economy. *Computers & Education*, 172, 104262.
- Kirschner, P. A., dan Karpinski, A. C. (2010). Facebook and academic performance. *Computers in human behavior*, 26(6), 1237–1245.
- Ko, W.-H. (2012). A study of the relationships among effective learning, professional competence, and learning performance in culinary field. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education*, 11(1), 12–20.
- Kwahk, K.-Y., dan Park, D.-H. (2016). The effects of network sharing on knowledge-sharing activities and job performance in enterprise social media environments. *Computers in Human Behavior*, 55, 826–839.
- Lau, W. W. (2017). Effects of social media usage and social media multitasking on the academic performance of university students. *Computers in human behavior*, 68, 286–291.
- Lee, Y.-K., Chang, C.-T., Lin, Y., dan Cheng, Z.-H. (2014). The dark side of smartphone usage: Psychological traits, compulsive behavior and technostress. *Computers in human behavior*, 31, 373–383.
- Li, L., dan Wang, X. (2021). Technostress inhibitors and creators and their impacts on university teachers' work performance in higher education. *Cognition, Technology & Work*, 23(2), 315–330.
- Rasheed, M. I., Malik, M. J., Pitafi, A. H., Iqbal, J., Anser, M. K., dan Abbas, M. (2020). Usage of social media, student engagement, and creativity: The role of knowledge sharing behavior and cyberbullying. *Computers & Education*, 159, 104002.
- Saïde, dan Sheng, M. L. (2021). Knowledge exploration–exploitation and information technology: crisis management of teaching–learning scenario in the covid-19 outbreak. *Technology Analysis & Strategic Management*, 33(8), 927–942.
- Saïde, Trialih, R., Wei, H.-L., Okfalisa, dan Anugrah, W. (2017). Knowledge

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



sharing behavior and quality among workers of academic institutions in indonesia. *International Journal of Business and Society*, 18, 353. Retrieved from <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:197891057>

Shi, C., Yu, L., Wang, N., Cheng, B., dan Cao, X. (2020). Effects of social media overload on academic performance: A stressor–strain–outcome perspective. *Asian Journal of Communication*, 30(2), 179–197.

Tess, P. A. (2013). The role of social media in higher education classes (real and virtual)—a literature review. *Computers in human behavior*, 29(5), A60–A68.

Tuamsuk, K., dan Subramaniam, M. (2017). The current state and influential factors in the development of digital literacy in thailand’s higher education. *Information and Learning Science*, 118(5/6), 235–251.

Vermunt, J. D. (2005). Relations between student learning patterns and personal and contextual factors and academic performance. *Higher education*, 49, 205–234.

Wisniewski, P., dan Lu, Y. (2010). When more is too much: Operationalizing technology overload and exploring its impact on knowledge worker productivity. *Computers in Human Behavior*, 26(5), 1061–1072.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN A

KUESIONER PENELITIAN

I. Identitas Responden

Pada bagian ini, anda diminta untuk menjawab pernyataan dengan mengisikan identitas diri anda.

- Nama :
 Usia (Angka) :
 Jenis Kelamin :
 Universitas (Tidak disingkat) :
 Fakultas (Tidak disingkat) :
 Program Studi (Tidak disingkat) :
 Semester (Angka) :

II. Petunjuk Pengisian Responden

Pernyataan ini berkaitan dengan kebutuhan peneliti, untuk mengisi silahkan memberikan tanda ceklis (C) serta jawaban yang benar.

Keterangan:

- STS = Sangat Tidak Setuju
 TS = Tidak Setuju
 N = Netral
 S = Setuju
 SS = Sangat Setuju

Notes: Pengetahuan serta informasi yang dimaksud dalam pernyataan kuesioner adalah terkait Akademik

III. Media sosial yang digunakan untuk berbagi pengetahuan

- Instagram
- TikTok

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Pernyataan	JAWABAN				
		STS	TS	N	S	SS
		1	2	3	4	5
Literasi (<i>Literacy</i>)						
1	Saya memiliki keterampilan teknis yang saya perlukan dalam berbagi pengetahuan melalui media sosial					
2	Saya merasa teknologi yang saya gunakan dalam berbagi pengetahuan melalui media sosial memungkinkan saya untuk berkolaborasi dengan teman-teman saya dalam pengerjaan proyek dan pembelajaran					
3	Saya sering mendapatkan bantuan dalam mengerjakan tugas-tugas kuliah dari teman-teman saya melalui media sosial seperti Instagram dan TikTok					
4	Media sosial memungkinkan saya untuk berkolaborasi lebih baik dengan teman-teman saya dalam pekerjaan proyek dan kegiatan pembelajaran					
Kebutuhan akan sentuhan (<i>Need for Touch</i>)						
5	Saat menggunakan telepon genggam, saya tidak dapat menahan diri untuk tidak membuka beberapa aplikasi media sosial lain ketika sedang mencari informasi berbagi pengetahuan					
6	Membuka beberapa aplikasi di telepon genggam saya, merupakan hal yang dapat membuat saya senang					
7	Saat menggunakan telepon genggam, saya suka membuka aplikasi media sosial untuk mencari informasi berbagi pengetahuan					

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

8	Saat membuka aplikasi media sosial, saya merasa percaya dalam berbagi pengetahuan					
Kecemasan (<i>anxiety</i>)						
9	Saya merasa tegang dan cemas ketika berbagi pengetahuan melalui media sosial					
10	Saya merasa takut pengetahuan yang saya bagikan melalui media sosial tidak bermanfaat					
11	Saya merasa ragu menggunakan media sosial untuk berbagi pengetahuan					
12	Saya merasa berbagi pengetahuan melalui media sosial membuat saya tidak nyaman dan ribet					
Berbagi pengetahuan digital (<i>digital knowledge sharing</i>)						
13	Saya sering berbagi pengetahuan melalui media sosial					
14	Saya sering menghabiskan waktu dalam berbagi pengetahuan melalui media sosial					
15	Saya secara aktif berbagi pengetahuan dengan orang lain ketika saya menggunakan media sosial					
16	Saya berinteraksi lebih banyak di media sosial ketika mendiskusikan topik yang sulit dari pada biasanya					
TI menonaktifkan produktifitas (<i>IT disable productivity</i>)						
17	Saya merasa terganggu oleh fitur pada aplikasi yang saya gunakan dalam berbagi pengetahuan					
18	Saya sering menjadi kurang produktif karena desain antarmuka yang tidak menarik pada aplikasi yang saya gunakan dalam berbagi pengetahuan					

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

19	Aplikasi media sosial yang saya gunakan untuk berbagi pengetahuan cenderung lebih membuat saya kesulitan menyelesaikan tugas					
20	Aplikasi yang saya gunakan saat berbagi pengetahuan cenderung lebih kompleks dan rumit dibandingkan dengan tugas yang harus saya selesaikan					
	Kinerja akademik (<i>Academic performance</i>)					
21	Saya merasa menggunakan mediasosial dalam berbagi pengetahuan dapat membantu saya untuk belajar dengan lebih efisien					
22	Saya merasa menggunakan mediasosial dalam berbagi pengetahuan meningkatkan produktivitas dalam mengerjakan tugas mata kuliah					
23	Berbagi pengetahuan melalui mediasosialmeningkatkan efektivitasbelajar saya					
24	Berbagi pengetahuan melalui mediasosialmembuat saya lebih mudah dalam menyelesaikan tugas kuliah					

LAMPIRAN B

DOKUMENTASI PENELITIAN



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim I

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

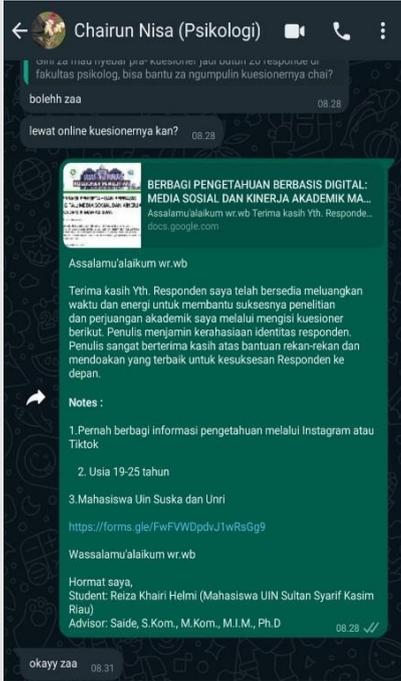
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



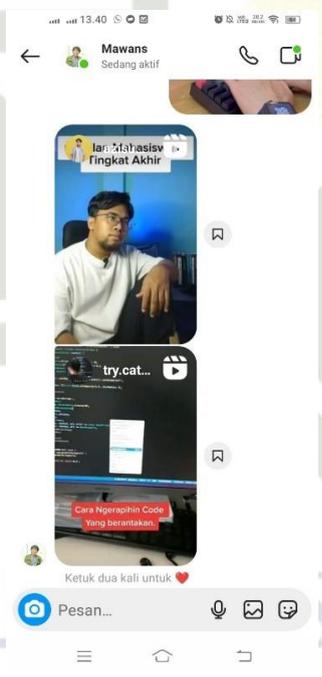
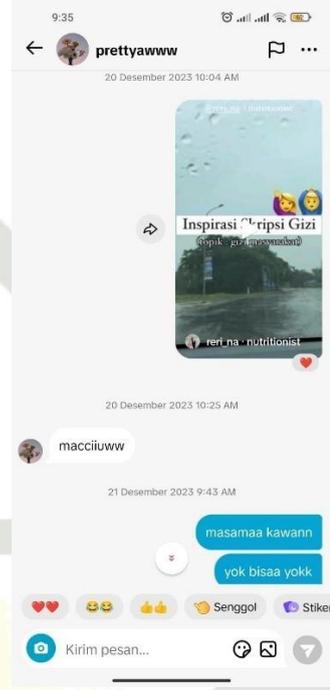
LAMPIRAN C

BUKTI BERBAGI PENGETAHUAN

© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Reiza Khairi Helmi, lahir di Pasaman pada tanggal 02 Oktober 2001, merupakan putra dari Bapak Joni Helmi dan Ibu Widyawati. Peneliti menempuh pendidikan di TK Dharmawanita, melanjutkan Pendidikan di SD 18 Murni Panti, kemudian melanjutkan pendidikan di SMPN 1 Padang Gelugur, lalu melanjutkan pendidikan di SMAN 1 Panti, setelah itu melanjutkan studi di Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau hingga menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul Berbagi Pengetahuan Berbasis Digital : Media Sosial Dan Kinerja Akademik Mahasiswa. Selama menjalani masa perkuliahan, peneliti pernah melaksanakan kerja praktek di SMAN 1 Panti pada tahun 2023, mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) bertempat di Desa Teluk Merbau, Kecamatan Dayun, Kabupaten Siak pada tahun 2023. Peneliti dapat dihubungi melalui nomor telepon 081236924388 atau melalui alamat *email* 12050312502@students.uin-suska.ac.id.

UIN SUSKA RIAU

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim I

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.