

## Proposal Penelitian

# **PENGARUH DOOMSCROLLING TERHADAP MINAT BELAJAR DAN GAYA HIDUP MAHASISWA PENDIDIKAN EKONOMI DI UNIVERSITAS LAMPUNG”**

Oleh Intan Romala Sari



# LATAR BELAKANG

Berdasarkan data asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2023 mencatat bahwa 89,03% penduduk Indonesia adalah pengguna internet, dengan mahasiswa menjadi salah satu kelompok pengguna paling aktif. Akses tanpa batas ini seringkali mendorong mahasiswa menghabiskan waktu berjam-jam di media sosial, bahkan hingga larut malam, yang berdampak pada terganggunya pola tidur, menurunnya fokus, serta munculnya rasa cemas akibat paparan informasi negatif. Jika tidak dikelola, perilaku ini dapat mengganggu minat belajar mahasiswa dan membentuk gaya hidup yang berlebihan.

# RUMUSAN MASALAH

1. Apakah Doomscrolling berpengaruh signifikan terhadap minat belajar mahasiswa pendidikan ekonomi?
2. Apakah Doomscrolling berpengaruh signifikan terhadap gaya hidup mahasiswa Pendidikan ekonomi?
3. Apakah ada hubungan antara doomscrolling secara simultan dengan minat belajar dan gaya hidup mahasiswa Pendidikan ekonomi



# TUJUAN PENELITIAN

1. Untuk menganalisis pengaruh doomscrolling terhadap minat belajar mahasiswa pendidikan ekonomi

2. Untuk Mengetahui Pengaruh doomscrolling terhadap gaya hidup mahasiswa pendidikan ekonomi

3. Untuk Menganalisis apakah ada hubungan antara doomscrolling secara simultan dengan minat belajar dan gaya hidup mahasiswa pendidikan ekonomi



# MANFAAT PENELITIAN

*Teoritis pada penelitian ini yaitu Menambah kajian ilmiah terkait perilaku digital, khususnya doomscrolling, dalam konteks pendidikan tinggi dan memberikan bukti empiris mengenai hubungan doomscrolling dengan variabel akademik (minat belajar) dan non-akademik (gaya hidup).*

*Praktis yaitu Memberikan gambaran bagi mahasiswa mengenai dampak doomscrolling sehingga mereka lebih bijak dalam menggunakan media digital dan menjadi masukan bagi dosen dan pihak kampus dalam merancang program literasi digital, manajemen waktu*



# TINJAUAN PUSTAKA

## LANDASAN TEORI

### Sumber 1

Menurut penelitian Agustin & Ramirez (2024) menunjukkan bahwa mahasiswa sering terjebak dalam doomscrolling sebagai bentuk pencarian informasi, tetapi kemudian kehilangan kendali hingga mengganggu aktivitas akademik harian. Dampak yang umum muncul adalah penurunan motivasi, kelelahan emosional, serta gangguan konsentrasi.

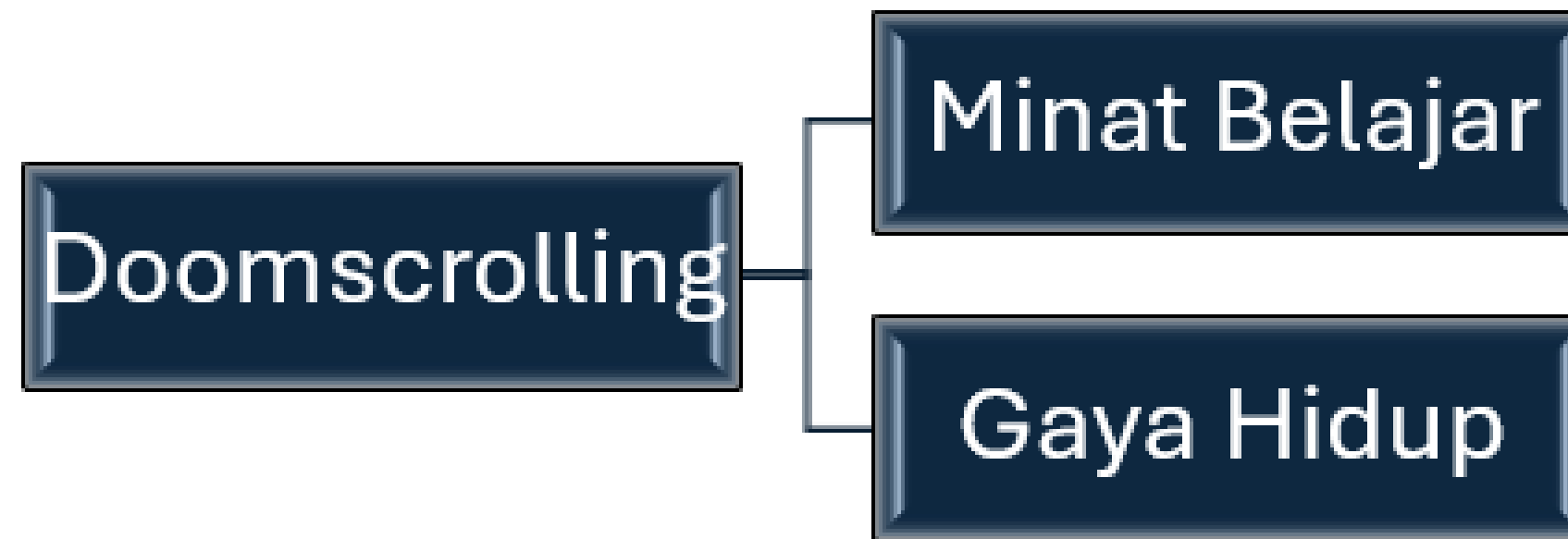
### Sumber 2

Menurut penelitian Frontiers in Education (2023) menegaskan bahwa doomscrolling menyebabkan attentional fragmentation, yaitu kondisi ketika fokus mudah terpecah sehingga mahasiswa sulit mempertahankan motivasi belajar dan mengalihkan ke perilaku konsumtif yaitu seseorang menjadi impulsif dalam memenuhi kebutuhan pribadinya.

Menurut teori Impulse Buying (2023), pembelian Impulsif muncul ketika seseorang ingin mencari pelarian dari stres atau ingin mendapatkan kesenangan instan.



# KERANGKA BERFIKIR



$X_1$ : Doomscrolling (variabel Independen)

$Y_1$ : Minat Belajar (Variabel dependen)

$Y_2$ : Gaya Hidup (Variabel dependen)



# HIPOTESIS PENELITIAN

1.H<sub>0</sub>:

Tidak ada pengaruh signifikan antara doomscrolling terhadap minat belajar mahasiswa pendidikan ekonomi.

H<sub>1</sub>:

Ada Pengaruh secara signifikan antara doomscrolling terhadap minat belajar mahasiswa pendidikan ekonomi.

2.H<sub>0</sub>:

Tidak ada Terdapat pengaruh signifikan antara doomscrolling terhadap gaya hidup mahasiswa pendidikan ekonomi.

H<sub>2</sub>:

Ada terdapat pengaruh signifikan antara doomscrolling terhadap gaya hidup mahasiswa pendidikan ekonomi.

3.H<sub>0</sub>:

Tidak ada perbedaan pengaruh Doomscrolling secara simultan terhadap minat belajar dan gaya hidup mahasiswa pendidikan ekonomi.

H<sub>3</sub>:

Ada Perbedaan Pengaruh Doomscrolling secara simultan terhadap minat belajar dan gaya hidup mahasiswa pendidikan ekonomi.



# METODE PENELITIAN

---

## Jenis dan Teknik Penelitian

Jenis Penelitian ini dengan pendekatan kuantitatif dan teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner untuk mendapatkan data lebih relevan dari responden

## Populasi dan Sampling

Dalam penelitian ini penulis menggunakan populasi pengguna aktif media sosial digital, sering berbelanja lewat e-commers dan teknik sampling menggunakan convenience sampling





# TERIMA KASIH

## ATAS PERHATIANNYA

---

