

# PENGARUH SOSIAL MEDIA TERHADAP KARAKTER SIKAP MAHASISWA STMIK PALANGKA RAYA

## The Influence of Social Media on the Character Attitudes of STMIK Palangka Raya Students

Dewanto Zulkarnain<sup>1</sup>, Hotmian Sitohang<sup>2</sup>, Rosmiati<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup> STMIK Palangkaraya, Jl. G.Obos No. 114 Palangka Raya  
e-mail: dewa.congo64@gmail.com<sup>1</sup>, hotmiansitohang@gmail.com<sup>2</sup>, fayadhah@gmail.com<sup>2</sup>,

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak sosial media terhadap karakter mahasiswa STMIK Palangka Raya serta tahapan yang dapat dilakukan dalam penggunaan media sosial. Berfokus pada pengaruh sosial media terhadap karakter, penelitian ini menggunakan model kuantitatif dengan hasil uji validitas menunjukkan bahwa kuesioner valid untuk pengumpulan data. Dari 66 responden, analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata aspek sosial media (92,4) lebih tinggi daripada aspek karakter/sikap (88,4). Namun, masih ada kesadaran akan potensi negatif sosial media terhadap karakter mahasiswa. Kesimpulannya, sosial media memiliki dampak signifikan terhadap karakter mahasiswa, namun penggunaannya dapat diarahkan ke aspek yang lebih positif, seperti motivasi belajar. Luaran penelitian ini diharapkan dapat membantu mahasiswa, pendidik, dan praktisi media sosial untuk memanfaatkan sosial media secara lebih produktif dan bertanggung jawab.

**Kata kunci:** Sosial Media, Karakter/Sikap Mahasiswa

### ABSTRACT

Mobile web is a browser that can be accessed using a smartphone or tablet device. This study aims to design an application for learning media, which can be used by students in lectures. In education, a guaranteed and quality learning process is needed in order to create appropriate learning. Learning Pancasila in higher education is a compulsory subject that must be taken by students. In Pancasila lessons, it is useful to study, analyze, and solve Pancasila as the ideology and basis of the Republic of Indonesia. One of the problems that arise is the unavailability of electronic learning media that is able to attract student interest in learning, so this course is less attractive. This research uses a prototype software development method which is carried out in 5 stages, namely: communication, planning, modeling, prototype formation, and submission of the system or system in testing. This research produces a learning media product for Pancasila courses. The learning media component contains digital book features and practice questions that are made in an interesting and interactive way.

Keywords: Social Media, Character/Attitudes Of Collage Students

### **Pendahuluan**

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah sesuatu yang bukan asing lagi dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan terus berkembang pesat seiring berjalannya dengan perkembangan zaman. Hidup manusia sangat dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan (pendidikan) dan teknologi, terutama berdampak pada cara kita bekerja, belajar serta mengembangkan relasi sosial. Teknologi yang berkembang pesat saat ini dijadikan sebagai pusatnya informasi yang terus berkembang tidak bisa

dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Ada beberapa fitur sosial media sebagai pusat informasi dalam perkembangan teknologi sekarang ini seperti aplikasi whatsapp, facebook, instagram, tiktok, twitter, dan google.

Jika berbicara mengenai remaja, salah satu hal yang menarik perhatian untuk diamati yaitu tingkah lakunya, kehidupan sosial, termasuk yang kini sering dibicarakan adalah karakter remaja. Karakter merupakan akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lainnya. Karakter menjadi hal yang penting

untuk diperhatikan karena kaitannya secara langsung dengan sikap dan perilaku seseorang termasuk remaja.

Salah satu hal yang berpengaruh yaitu lingkungan sosial termasuk teknologi. Di zaman modern ini, teknologi menjadi hal yang sangat penting dan dibutuhkan dalam aktivitas harian masyarakat termasuk remaja, salah satunya yaitu teknologi internet. Banyak hal yang dapat dilakukan hanya dengan mengandalkan koneksi internet, salah satunya yang menjadi trend saat ini adalah media sosial atau jejaring sosial (social networking). Di Indonesia, dari 63 juta orang pengguna internet, 95% nya menggunakan internet untuk mengakses jejaring sosial. Berdasarkan data kementerian komunikasi dan informatika (kemenkominfo), pada tahun 2013 Indonesia menempati peringkat 4 pengguna Facebook terbesar setelah USA, Brazil, dan India, dimana remaja merupakan lapisan masyarakat yang paling aktif setiap harinya dalam menggunakan facebook. Kini, tidak hanya facebook yang menjadi media sosial paling digandrungi tapi juga twitter, line, instagram, tiktok dan lainnya. Media sosial tersebut bagaikan pisau bermata dua, dapat memberikan efek positif maupun negatif untuk para penggunanya.

Sosial media merupakan sebuah media online, untuk mengumpulkan para penggunaan tujuannya agar membentuk suatu wadah dimana terdapat kemudahan untuk berpartisipasi serta berbagi. Dalam hal menciptakan isi seperti blog, jejaring sosial, wikipedia, forum serta dunia virtual. Adapun pendapat lain mengatakan sosial media merupakan situs tempat orang berkomunikasi dengan orang lain yang mereka tidak saling mengenal baik itu di dunia nyata maupun di dunia maya. Contohnya seperti facebook, twitter, instagram, blog, dan lainnya. Jadi dapat disimpulkan bahwa sosial media merupakan wadah kehidupan yang menjadi kebutuhan pokok untuk zaman sekarang. Memungkinkan semua orang dapat berkomunikasi dari jarak jauh tanpa dibatasi ruang dan waktu. Berbagai alasan mengapa seseorang memiliki akun sosial media, diantaranya untuk saling berhubungan dengan keluarga, teman, serta memperoleh informasi melalui media kabar seperti *new feed* yang disediakan oleh sosial media, hingga menunjukkan eksistensi diri.

#### a. Dampak Positif dan Negatif Sosial Media

➤ Adapun dampak positif sosial media adalah:

- 1) Mempermudah proses kegiatan belajar, digunakan sebagai sumber mendapat informasi untuk sarana berdiskusi.
- 2) Sebagai sumber informasi untuk memudahkan berkomunikasi dengan orang lain baik yang sudah

kenal maupun orang yang baru bertemu di sosial media.

- 3) Menjadi media hiburan, ketika sedang stress dalam belajar. Contohnya mengomentari status orang lain, bermain game dan banyak lainnya.

#### b. Dampak negatif:

- 1) Waktu belajar berkurang, akibat menggunakan sosial media tanpa atura batas seperti berinteraksi melalui facebook, whatshap serta mengakses instagram dan youtube secara berlebihan.
- 2) Konsentrasi belajar dikampus terganggu, pada mahasiswa sudah mulai bosan dengan cara metode pembelajaran dari dosen, maka mereka tidak fokus dan mulai mengakses semua sosial media.
- 3) Dapat mempengaruhi moral mahasiswa, karena sifat remaja yang labil, dan juga banyak situs porno yang dapat dipertonton secara bebas.
- 4) Menguras keuangan, karena untuk mengakses situs-situs yang tersedia di internet memerlukan kuota dan keuangan yang besar.
- 5) Berpengaruh pada kesehatan, salah satunya pada kesehatan mata. Jika terlalu lama bermain labtop maupun komputer atau handphone.

#### c. Kelebihan dan Kekurangan Sosial Media

Faktanya perilaku remaja sekarang suka meniru yang dilihat dan terjadi di sosial media hal mempengaruhi perkembangan karakter anak remaja sekarang ini. Sering kali perilaku yang diimplementasikan dari contoh sosial media diterapkan di kehidupan dunia nyata. Misalnya fenomena viral yang beredar di sosial media tentang bahasa gaul yang maknanya jika dicermati sudah melanggar akhlak berbahasa, karena sedang trendingnya di sosial media maka anak remaja jaman sekarang mengimplementasikan di dunia nyata. Menganggap bahasa trend sebagai bahasa gaul yang dijadikan sebagai bahasa sehari-hari dan terkadang disampaikan dikalangan umum masyarakat, lebih parahnya lagi didepan orang yang lebih tua.

Jika dilihat dari beberapa dampak baik penggunaan sosial media yaitu : dengan adanya sosial media mempermudah orang-orang untuk saling berkomunikasi baik jarak dekat maupun jarak jauh, mencari sumber informasi, membangun bisnis, membantu sebagai pusat pendidikan, dari beberapa dampak baik sosial media kebanyakan memiliki dampak yang buruk untuk masyarakat terutama dikalangan remaja saat ini. Penggunaan sosial media dijadikan sebagai kebutuhan pokok yang diakses setiap harinya dan terus mendapatkan informasi yang terbaru. Kebanyakan informasi yang beredar hoax ini salah satu pemicu

pemikiran remaja yang belum matang, lalu percaya dan kemudian diimplementasikan di kehidupan nyata, hal ini yang dapat merusak karakter mental remaja. Misalnya dengan beredar konten video negatif jika ditonton bisa membuat dampak buruk terhadap motivasi belajar bagi remaja yang tidak bisa mengatur emosional pada dirinya sendiri.

Karakter merupakan keseluruhan dari sikap atau perilaku yang dimiliki oleh individu yang dapat dilihat dan dinilai oleh individu lain. Menurut Umaroh (2018) dimana sebuah karakter merupakan suatu sistem keyakinan dan kebiasaan yang dapat membentuk sebuah tindakan pada individu, karakter dapat dibentuk oleh sekolah, masyarakat serta keluarga, Pada hakikatnya karakter yang mudah di pengaruhi adalah pada kalangan anak remaja. Faktanya anak remaja zaman sekarang banyak yang memiliki karakter tidak baik akibat pergaulan lingkungan dunia maya.

Ada banyak jenis karakter pada seseorang. Saya hanya mengambil 4 karakter pada penelitian ini dimana dilihat dari sisi positif dan negatif.

a. Dari sisi positif, ramah dan setia.

Seseorang yang memiliki watak pintar, bersemangat dan sensitif tergolong kedalam orang yang memiliki salah satu karakter ramah, dan setia. Mereka juga orang yang tidak suka melanggar peraturan yang ada. Biasanya orang yang memiliki karakter seperti ini bisa dikatakan sebagai sosok yang perfeksionis, dan juga tergolong kedalam orang yang rentan terkena stres. Ciri-ciri orang karakter seperti ini umumnya, sesintif, pemalu, bertanggung jawab, mudah cemas, pendiam.

b. Dari sisi negatif, egois dan tidak peduli

Biasanya seseorang yang memiliki sifat egois dan tidak peduli adalah seseorang yang memiliki sifat yang hanya mementingkan diri sendiri (kepentingan pribadi) tanpa memikirkan orang lain. Bahkan sosok orang yang seperti ini tidak menerima saran dari orang lain. Karakter egois dan tidak peduli tentu dimiliki oleh semua orang, tetapi bagaimana tergantung seseorang tersebut menyikapinya.

Sikap merupakan bagian dari perilaku (tindakan) manusia, meskipun sikap mempunyai faktor lain. Terkadang sikap dapat menentukan tindakan seseorang, sikap dapat dibagi menjadi dua sikap positif maupun sikap negatif. Adapun faktor lain yang berpengaruh dalam tindakan seseorang adalah normal sosial.

Sikap terdiri atas 3 komponen yaitu, kognitif, afektif dan konatif. Adapun kognitif yaitu berupa perubahan sikap berdasarkan persepsi dan keyakinan, sedangkan komponen afektif menyangkut aspek emosional, dan komponen konatif merupakan perubahan sikap aspek kecenderungan bertindak.

Berdasarkan dari ketiga komponen sikap diatas, dapat disimpulkan bahwa sikap memiliki karakteristik seperti arah, target, dan intensitas. Target ialah sebuah objek, atau kegiatan yang menjadi sasaran suatu sikap. Sedangkan yang dimaksud arah suatu sikap yaitu orientasi baik itu sikap positif maupun negatif.

Adapun pembentukan sikap sosial, bisa terjadi karena adanya sebuah interaksi sosial. Seseorang dapat berubah sikap bisa dipengaruhi karena beberapa faktor diantaranya : perubahan sikap berdasarkan pengalaman pribadi, kebudayaan, orang lain yang dianggap penting, media massa, lembaga pendidikan, lembaga agama serta faktor emosi dalam diri individu.

## Metode

Model penelitian ini adalah model kuantitatif, dimana digunakan untuk membandingkan persamaan atau perbedaan hasil dari penelitian, menggunakan metode ini dikarenakan data yang akan diolah merupakan data rasio dan yang menjadi fokus dari penelitian ini adalah untuk mengetahui besarnya pengaruh antar variabel yang diteliti. Pada tahapan metode ini sudah sesuai dengan penelitian yang bersifat *explonatory* dimana menggunakan instrument angket dan observasi.

Penelitian dilakukan di kampus STMIK Palangkaraya. Dengan responden mahasiswa yang menempuh mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan di semester genap.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Kuesioner teknik pengumpulan data menyediakan daftar pertanyaan yang akan ditulis dan diajukan kepada responden.
2. Observasi teknik pengumpulan data dengan cara terjun langsung kelapangan untuk memperoleh data yang lebih spesifik dan akurat mengenai kajian pada penelitian.
3. Dokumentasi teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan berbagai dokumen yang ada.

Penelitian ini menggunakan instrument angket dan pengisian kuesioner serta dokumentasi digunakan sebagai alat bantu dalam instrumen penelitian. Instrumen yang dimaksud seperti, handphone, buku-buku referensi, serta pernyataan isi kuesioner.

Pada skala ini menggunakan prosedur penentuan skor atas setiap pertanyaan dalam kuesioner yang akan dibagikan. Dari hasil jawaban dari responden dapat dibagi menjadi beberapa kategori, pada penelitian ini dibagi kedalam lima kategori penilaian, setiap kategori diberi skor seperti tabel 1 berikut:

Tabel 1 Bobot Nilai Pertanyaan

Alternatif jawaban	Skor Nilai
SS	5
S	4
N	3
TS	2
STS	1

Dari pengisian kuisisioner melalui *google form* (<https://forms.gle/NHtFoQYEBBJXm7wi9>) tersebut dapat membantu peneliti dalam menganalisis apakah pengaruh sosial media berdampak positif atau negatif terhadap karakter mahasiswa STMIK Palangka Raya. Pada angket nantinya akan ada nilai bobot dari setiap kuisisioner yang dijawab oleh responden. Setelah melakukan pengisian kuisisioner menggunakan metode kuantitatif, peneliti nantinya bisa melihat hasil dari data responden, lalu menguji keabsahan serta kevaliditas data tersebut dan kemudian hasilnya akan menjadi sebuah kesimpulan untuk penelitian ini apakah pengaruh sosial media berdampak positif atau negatif terhadap karakter mahasiswa STMIK Palangka Raya.

Dalam proses pengumpulan data, adapun cara untuk mendapatkan informasi yang baik serta akurat dari setiap yang diteliti, sehingga nantinya akan mendapatkan informasi. Dan data yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan. Pengumpulan data dilakukan dengan kuisisioner merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan-pertanyaan kepada responden untuk dijawab dan pertanyaannya dalam bentuk tertulis. Berdasarkan bentuk pertanyaan ada dua jenis, yaitu kuisisioner tertutup dan terbuka. Pada penelitian kali ini menggunakan kuisisioner tertutup dimana kuisisioner tidak dibebaskan kepada objek penelitian untuk menjawab

pertanyaan melainkan sesuai dengan yang telah ditentukan oleh penelitian. Pembagian kuisisioner dilakukan oleh peneliti yang akan disebar kepada semua prodi di STMIK Palangka Raya, sampel yang dipilih untuk pengisian angket adalah mahasiswa. Hasil data tersebut nantinya akan menjadi kesimpulan kuantitatif.

Teknik analisis data menggunakan uji validitas dan reabilitas, Dari hasil perhitungan korelasi akan di dapat suatu koefisien korelasi yang digunakan untuk mengukur tingkat validitas suatu item dan menentukan apakah suatu item layak digunakan atau tidak. Sedangkan uji reliabilitas merupakan alat ukur, pada penelitian ini menggunakan metode Cronbach's Alpha. Reliabilitas artinya "dipercaya" instrumen dapat memberikan hasil yang tepat. Alat ukur ini dikategorikan reliabel jika konstanta hasil pengukuran dan mempunyai ketetapan hasil pengukuran sehingga terbukti bahwa alat ukur itu benar-benar dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa STMIK Palangka Raya angkatan 2023 yang berjumlah 220 orang. Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Jadi dalam penelitian ini, peneliti tidak mungkin mengambil semua sampel mahasiswa yang berjumlah 220 orang. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *random sampling* (sampling acak). Pertimbangan peneliti menggunakan metode *random sampling* karena pada metode ini peneliti dapat menentukan siapa saja objek yang akan menjadi sasaran yang akan diteliti. Menurut Arikunto (2006: 134) "apabila jumlah subjek kurang dari 100, maka lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi, tapi apabila jumlahnya lebih besar maka diambil sebanyak 10-15% atau 20-25% atau lebih. Maka jumlah sampel yang ditentukan sebanyak 18% dari populasi. Jumlah seluruhnya adalah  $18/100 \times 220 = 40$ .

### Hasil dan Pembahasan

Uji validitas digunakan dengan cara membandingkan antara nilai *r* hitung dengan *r* tabel untuk *degree of freedom* ( $df = n - 2$ ), dimana nilai *n* adalah jumlah sampel dalam penelitian yaitu ( $n = 66$ ), maka besar *df* dapat dihitung  $66 - 2 = 64$  dengan  $df = 64$   $\alpha = 0,05$  didapat nilai *r* tabel = 0,31 (Dengan melihat nilai *r* tabel pada *df* (64) diuji pada dua aspek). Adapun kaidah berlaku jika apabila nilai *r* hitung > nilai *r* tabel maka butir pertanyaan pada kuisisioner dapat dinyatakan valid, begitu sebaliknya.

Teknik pengujian reliabilitas ini menggunakan teknik analisis yang sudah dikembangkan oleh Alpha Cronbach, adapun kaidah yang menentukan apakah instrumen reliabel atau tidak, sebagai berikut :

a. Jika angka reliabilitas Alpha Cronbach melebihi angka 0,05 (5%) maka instrumen tersebut reliabel, kuesioner dapat dipercaya dan digunakan

b. Jika angka reliabilitas Alpha Cronbach kurang dari angka 0,05 (5%) maka instrumen tersebut tidak reliabel, dan kuesioner tidak dapat dipercaya dan tidak dapat digunakan.

Untuk penelitian ini dilakukan di STMIK Palangka Raya dan angket diberikan menggunakan *google form* ke seluruh mahasiswa yang terdiri dari tiga prodi yaitu Sistem Informasi (SI), Teknik Informatika (TI), dan Manajemen Informatika (MI) angkatan 2023 di semester 1 dengan jumlah total responden sebanyak 66 orang.

Berdasarkan tabel indikator aspek sosial media yang sudah diisi dari 66 mahasiswa, rata-rata nilai berpengaruh sebanyak 92,4. Dari 66 orang sebanyak 42 orang sangat setuju, 17 orang setuju memiliki sosial media, 2 orang tidak setuju, 3 orang sangat sangat tidak setuju, dan hanya 2 orang yang menjawab netral, bisa dikatakan hampir seluruh mahasiswa memiliki sosial media. Sebanyak 25 orang sangat setuju, 22 orang setuju menggunakan sosial media untuk hiburan, 6 tidak setuju, 4 sangat tidak setuju menggunakan sosial media untuk hiburan dan 9 orang yang menjawab netral. Sebanyak 11 orang sangat setuju, 16 orang setuju menggunakan sosial media sebelum belajar, 7 orang tidak setuju, 4 orang sangat tidak setuju menggunakan sosial media sebelum belajar dan 28 orang yang menjawab netral. Sebanyak 25 orang sangat setuju, 21 orang setuju menggunakan sosial media untuk mengikuti perkembangan zaman, 6 orang tidak setuju dan 3 orang sangat tidak setuju menggunakan sosial media untuk mengikuti perkembangan zaman dan hanya 11 orang yang menjawab netral. Sebanyak 20 orang sangat setuju, 24 orang setuju menggunakan sosial media sebagai motivasi belajar, 3 orang tidak setuju, 2 orang sangat tidak setuju menggunakan sosial media sebagai motivasi belajar dan 17 orang yang menjawab netral. Sebanyak 37 orang sangat setuju, 19 orang setuju menggunakan sosial media sebagai sumber informasi, 3 orang tidak setuju, 3 orang sangat tidak setuju menggunakan sosial media sebagai sumber informasi dan 4 orang yang menjawab netral. Sebanyak 3 orang sangat setuju, 5 orang setuju menggunakan sosial media pada saat kuliah berlangsung, 14 tidak setuju, 31 orang sangat tidak setuju menggunakan sosial media saat kuliah berlangsung dan 13 orang menjawab netral.

Berdasarkan tabel indikator aspek karakter dan sikap yang sudah diisi dari 66 mahasiswa, sebanyak 6 orang sangat setuju, 14 orang setuju jika kelebihan sosial media merusak karakter, 11 orang tidak setuju, 9 orang sangat tidak setuju jika kelebihan sosial media merusak karakter dan 26 orang memilih netral. Sebanyak 9 orang sangat setuju, 14 orang setuju jika sosial media dapat merubah sikap, 15 orang tidak setuju, 5 orang sangat tidak setuju jika sosial media dapat merubah sikap dan 23 orang memilih netral. Sebanyak 28 orang sangat setuju, 19 orang setuju jika sosial media hanya untuk kalangan remaja, 6 orang tidak setuju, 3 orang sangat tidak setuju jika sosial media hanya untuk kalangan remaja dan 10 orang memilih netral. Sebanyak 4 orang sangat setuju, 9 orang setuju jika sosial media membuat malas belajar, 12 orang tidak setuju, 12 orang sangat tidak setuju jika sosial media membuat malas belajar dan 29 orang memilih netral. Sebanyak 7 orang sangat setuju, 11 orang setuju mencontoh gaya hidup yang ada di sosial media, 19 orang tidak setuju, 9 orang sangat tidak setuju mencontoh gaya hidup yang ada di sosial media dan 20 orang memilih netral. Sebanyak 28 orang sangat setuju, 21 orang setuju untuk bersosial media ketika bosan, 4 orang tidak setuju, 1 orang sangat tidak setuju untuk bersosial media ketika bosan dan 12 orang memilih netal. Sebanyak 20 orang sangat setuju, 17 orang setuju jika sosial media dapat merubah sikap, 8 orang tidak setuju, 1 orang sangat tidak setuju jika sosial media dapat merubah sikap dan 20 orang memilih untuk netral.

Dari data diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengaruh sosial media terhadap karakter sikap mahasiswa STMIK Palangka Raya, dilihat dari rata-rata nilai aspek sosial media sebanyak 92,4 dan rata-rata nilai aspek karakter/sikap 88,4 dimana nilai aspek sosial media yang cukup dominan dibanding aspek karakter/sikap. Untuk kedepannya sosial media dapat dimanfaatkan kearah yang positif, misalnya untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dan dapat membantu pemanfaatan sosial media kearah yang lebih baik dan berguna. Sehingga banyak nilai positif yang didapatkan oleh pengguna dan orang lain.

## Simpulan Dan Saran

### Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa hasil dari angket kuesioner pada penelitian ini dilihat dari 2 aspek indikator, aspek pertama pengaruh sosial media terhadap mahasiswa dengan nilai rata-rata sebesar 92,4 berpengaruh dan aspek kedua pengaruh karakter sikap mahasiswa terhadap sosial media dengan nilai sebesar 88,2 berpengaruh. Maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh

sosial media terhadap karakter sikap mahasiswa STMIK Palangka Raya cukup berpengaruh. Adapun dari hasil Uji analisis validitas dan reliabilitas pada sebuah angket dilihat dari 2 aspek indikator memiliki nilai  $r$  tabel 0,31 dan nilai  $r$  hitung 0,629 dengan status semuavalid. Dan pada uji reliabilitas dengan nilai 0,918 menyatakan sangat tinggi atau sangat reliabel.

Selain itu sosial media dapat digunakan sebagai keperluan pendidikan, banyaknya berbagai ragam platform sosial media yang tersedia sekarang ini sebaiknya platform tersebut dapat dimanfaatkan kearah yang lebih baik dan berguna. Misalnya dengan cara berbagi sumber informasi, mencari tambahan ilmu pengetahuan, mengembangkan *soft skills* pada diri sendiri, berbagi pengalaman, dan banyak hal lainnya yang dapat dikembangkan oleh mahasiswa.

#### Saran

1. Media sosial memiliki berbagai ragam fitur-fitur yang sangat menarik, sebaiknya fitur pada platform media sosial tersebut dimanfaatkan kearah yang lebih positif, misalnya berbagi informasi, ilmu pengetahuan dan banyak hal lainnya.
2. Dari beberapa tahapan yang sudah dijelaskan oleh peneliti pada bagian pembahasan, agar tahap-tahap tersebut kedepannya dapat diterapkan oleh masing-masing mahasiswa. Sehingga media sosial pengaruhnya lebih besar untuk hal yang positif.

#### Pustaka Acuan

- Al-Mayyiah (2018). *Pembentuk Karakter Anak Melalui Pendidikan Informal*. J Pembentuk Karakter. Vol.11, no.1
- Anang Sugeng Cahyono (2016). *Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia*. Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Tulungagung.
- Azwar, Saifudin (1988). *Sikap Manusia*. Yogyakarta: Liberty.

- Dwi Oktaviani, Anggi Susilawati (2019). *Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Siswa*. IAIN Metro Lampung.
- Hugiono dan Poewantana (2000). "Pengantar Ilmu Sejarah". Jakarta: PT BinaAksara.
- Kail, G (2015). *Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Sosiologi*. JTingkap. Hal 55-66.
- Koni, S, M (2016). *Pengaruh Jejaring Sosial Terhadap Pendidikan Karakter Peserta Didik*. [versi elektrik]. J Manajemen Pendidikan Islam.
- Lickona Thomas (2013). "Mendidik Untuk Membentuk Karakter". Educating for Character. Tej Juma Abdu Wama Ungo. Jakarta: Bumi Aksara.
- Louis Gottschalk (2000). *Mengerti Sejarah*. Depok: Yayasan Penerbit Universitas Indonesia.
- Mutiara Idami (2020). *Komputer Sumber Daya Manusia di Bidang Pendidikan Untuk Smart School Model*. Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-raniy Banda Aceh.
- Nisa Khairuni (2019). "Dampak Positif dan Negatif Media Sosial terhadap Pendidikan Akhlak Anak". J Sosial Media., Vol.2, no.1
- Pius Abdillah dan Danu Prasetya (2003). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Arloka. Hal 256.
- Suparno (2018). *Analisis Faktor Pembentuk Karakter*. J Pendidikan Karakter. Vol.8, no.1
- Suryadi (2013). "Strategi Pembelajaran Karakter". Bandung: Remaja Rosda Karya. Hal 6.
- Tia Indrianti (2020). "Peran Orang Tua Dalam Membentuk Karakter Anak Di Desa Kedaton Induk Kecamatan Batanghari Nuba". Skripsi. IAIN Metro Lampung Timur.
- Wahyuni Junuarti Drakel, Maria Heny Pratiknjo dan Titiek Ulianti (2018). "Perilaku Mahasiswa dalam Menggunakan Media Sosial". Universitas Sam Ratulangi Manado.