

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TERHADAP PERILAKU  
HEDONISME MAHASISWA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU  
PENDIDIKAN UNIVERSITAS LAMPUNG**

**(Skripsi)**

**Oleh  
EKA RISTU NUR AMALIA**



**PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2021**

## ABSTRAK

### **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TERHADAP PERILAKU HEDONISME MAHASISWA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS LAMPUNG**

**Oleh**  
**Eka Ristu Nur Amalia**

Globalisasi mengakibatkan adanya perubahan di setiap aspek kehidupan manusia salah satunya yaitu pada bidang teknologi informasi dan komunikasi. Seiring berkembangnya jaman bidang teknologi informasi dan komunikasi memunculkan gagasan baru yaitu jejaring sosial atau media sosial. Media sosial ini digunakan oleh semua kalangan termasuk mahasiswa. Adanya penggunaan media sosial ini mempunyai dampak positif dan negatif. Salah satu dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan media sosial ini yaitu adanya perilaku hedonisme. Hedonism merupakan pola perilaku seseorang yang hanya berorientasi pada kesenangan dan kenikmatan jasmani dan rohani yang tidak seimbang. Permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini yaitu bagaimana pengaruh penggunaan media sosial terhadap perilaku hedonisme. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa FKIP Universitas Lampung angkatan 2019 yang berjumlah 178 responden dan objek pada penelitian ini adalah di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik utama yaitu angket dan menggunakan teknik penunjang yaitu wawancara secara online. Analisis data pada penelitian ini yaitu menggunakan analisis regresi sederhana dengan bantuan SPSS versi 20. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan didapatkan hasil bahwa pengaruh penggunaan media sosial terhadap perilaku hedonisme mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung cukup berpengaruh dengan persentase yang sangat kecil yaitu sebesar 30,2%. Sementara, 69,8% ditemukan pengaruh lain diantaranya adalah aktivitas, motivasi, lingkungan, pengamatan, serta kelas sosial.

**Kata Kunci: Penggunaan Media Sosial, Perilaku Hedonisme**

## **ABSTRACT**

### **THE INFLUENCE OF SOCIAL MEDIA USE ON HEDONISM BEHAVIOR OF STUDENTS OF FACULTY OF TEACHER TRAINING AND EDUCATION UNIVERSITY OF LAMPUNG**

**By  
Eka Ristu Nur Amalia**

Globalization has resulted in changes in every aspect of human life, one of which is in the field of information and communication technology. Along with the development of the era of the field of information and communication technology, new ideas have emerged, namely social networks or social media. This social media is used by all groups including students. The use of social media has both positive and negative impacts. One of the negative impacts caused by the use of social media is hedonism. Hedonism is a pattern of a person's behavior that is only oriented to unbalanced physical and spiritual pleasure and enjoyment. The problem that will be discussed in this study is how the influence of the use of social media on hedonism behavior. The subjects in this study were students of the Faculty of Teacher Training and Education, class of 2019 totaling 178 respondents and the object of this study was the Faculty of Teacher Training and Education, University of Lampung. The data collection technique in this study used the main technique, namely questionnaires and used supporting techniques, namely online interviews. Analysis of the data in this study using simple regression analysis with the help of SPSS version 20. Based on the research that has been carried out, it is found that the effect of using social media on the hedonistic behavior of students of the Faculty of Teacher Training and Education, University of Lampung is quite influential but with a very small percentage of 30 ,2%. As for this study, 69.8% found that the influence of this hedonism is influenced by the environment, attitudes, observations, experiences, personality, self-concept, motives, groups, references, family, social class and culture.

**Keywords: Social Media Use, Hedonism Behavior**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TERHADAP PERILAKU  
HEDONISME MAHASISWA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU  
PENDIDIKAN UNIVERSITAS LAMPUNG**

**Oleh  
EKA RISTU NUR AMALIA**

**SKRIPSI**

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Program Studi PPKn  
Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2021**

Judul Skripsi

**: PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TERHADAP PERILAKU HEDONISME MAHASISWA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS LAMPUNG**

Nama Mahasiswa

**: Eka Ristu Nur Amalia**

NPM

**: 1753032002**

Program Studi

**: Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

Jurusan

**: Pendidikan IPS**

Fakultas

**: Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**1. Komisi Pembimbing**

Pembimbing I,

**Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd.**  
NIP 19820727 200604 1 002

Pembimbing II,

**Nurhayati, S.Pd., M.Pd.**  
NIK 231804920708201

**2. Mengetahui**

Ketua Jurusan Pendidikan  
Ilmu Pengetahuan Sosial

**Drs. Tedi Rusman, M.Si.**  
NIP 19600826 198603 1 001

Ketua Program Studi  
Pendidikan PKn

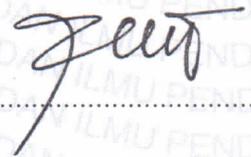
**Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd.**  
NIP 19820727 200604 1 002

**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

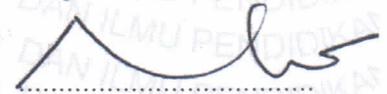
Ketua

: **Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd.**



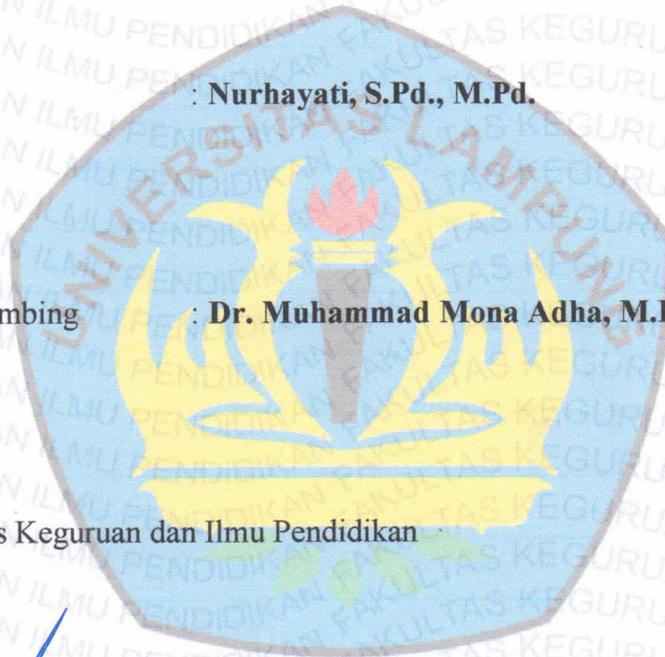
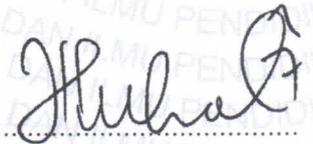
Sekretaris

: **Nurhayati, S.Pd., M.Pd.**



Penguji  
Bukan Pembimbing

: **Dr. Muhammad Mona Adha, M.Pd.**



**2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.**

NIP. 19620804 198905 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **09 Juli 2021**

## RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Desa Pemetung Basuki, pada tanggal 06 Desember 1999. Anak pertama dari dua bersaudara buah cinta kasih dari pasangan Bapak Supriyanto dan Ibu Suharmiati.

Penulis menyelesaikan pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 1 Sumberrejo pada tahun 2012, kemudian Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Buay Pemuka Peliung Oku Timur pada tahun 2014, dan Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Unggulan Martapura pada tahun 2017.

Pada tahun 2017 penulis melanjutkan pendidikan di Perguruan Tinggi Negeri yang ada di Provinsi Lampung dan tercatat sebagai mahasiswa Program Studi PPKn Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur SMMPTN Barat. Penulis semasa kuliah pernah mengikuti organisasi tingkat universitas sebagai anggota Badan Eksekutif Mahasiswa periode 2017/2018, mengikuti organisasi tingkat Program Studi sebagai anggota Fordika periode 2019/2020.

Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) dengan tujuan Jogjakarta-Bandung-Jakarta Tahun 2019 dan melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Gedung Dalem Kabupaten Lampung Timur serta melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMP Negeri 4 Way Tuba.

## **PERSEMBAHAN**

*Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kupersembahkan karya ini sebagai bukti dan kecintaan saya kepada:*

*“Kedua orang tua ku, bapak Supriyanto dan ibu Suharmiati yang aku sayangi. Terimakasih telah merawat dan menjaga ku dengan penuh kasih sayang dan cinta yang tulus, yang selalu mendoakanku disetiap sujud sholatmu, yang selalu memberi motivasi dan dukungan, serta terimakasih atas jerih payah pengorbanan ayah dan ibu demi keberhasilanku. Tidak ada yang bisa membalas kebaikan ayah dan ibu”*

*Serta*

*“Teruntuk kakek, nenek, adikku serta keluarga besarku yang aku sayangi. Terimakasih atas doa, motivasi serta dukungannya untuk kesuksesanku kelak.”*

*Almamaterku Tercinta Universitas Lampung*

## MOTTO

*“Jangan pernah sombong, teruslah berbuat kebaikan karena kebaikan itu akan kembali kepada diri kamu sendiri”*

*(Ibu ku Suharmiati)*

*“Yang penting bukan apakah kita menang atau kalah, Tuhan tidak mewajibkan manusia untuk menang sehingga kalah pun bukan dosa. Yang penting adalah apakah seseorang itu berjuang atau tidak”*

*(Muhammad Ainun Nadjib)*

## SANWACANA

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Perilaku Hedonisme Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung”**. Skripsi ini ditulis sebagai bentuk syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung.

Pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang telah menyumbangkan pikiran, motivasi, dan waktunya untuk memperlancar penyelesaian skripsi ini terutama kepada Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd. selaku ketua Program Studi serta pembimbing I dan kepada Ibu Nurhayati, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing II. Kemudian ucapan terimakasih penulis haturkan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
2. Bapak Dr. Sunyono, M.Si., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerja Sama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
3. Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Umum Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
4. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;

5. Bapak Drs. Tedi Rusman, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
6. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi PPKn Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, sekaligus sebagai Pembimbing Akademik (PA) dan sebagai pembimbing I terimakasih yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta motivasi, dan nasehat dalam penyelesaian skripsi ini;
7. Ibu Nurhayati, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing II. Terimakasih atas bimbingan, dukungan, semangat, ilmu, waktu, tenaga, arahan, serta nasehatnya selama ini;
8. Bapak Dr. Mohammad Mona, M.Pd. selaku pembahas I, terimakasih atas masukan, saran dan kritiknya kepada penulis;
9. Bapak Edi Siswanto, S.Pd., M.Pd. selaku pembahas II, terimakasih atas masukan, saran dan kritiknya kepada penulis;
10. Bapak Drs. Berchah Pitoewas, M.H, Bapak. Dr. Irawan Suntoro, M.Pd., Bapak Rohman, S.Pd, M.Pd., Bapak Abdul Halim, S.Pd., M.Pd., Ibu Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd., Ibu Devi Sutrisno Putri, S.Pd., M.Pd., Ibu Ana Mentari, S.Pd., M.Pd., serta staff Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Lampung. Terimakasih atas segala ilmu yang telah diberikan, saran, serta bantuan yang telah diberikan.
11. Terkhusus dan yang paling istimewa yaitu kedua orang tuaku, Bapak Supriyanto dan Ibu Suharmiati. Terimakasih atas keikhlasan, kesabaran, ketulusan kasih sayang yang telah diberikan kepadaku, terimakasih telah

merawat dan membesarkan ku hingga saat ini, terimakasih telah mengajarkan ku untuk menjadi seseorang yang sederhana dalam menjalani kehidupan, serta terimakasih telah mendoakanku, memberikan motivasi, dukungan dan finansial yang tak terhingga. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan keimanan, keberkahan rezeki, nikmat sehat, dan senantiasa menjaga kalian (malaikatku ayah dan ibu) baik didunia maupun diakhirat kelak;

12. Teruntuk adikku Tria Ratna Pramita Sari terimakasih untuk motivasi dan semangatnya semoga kita bisa membanggakan orang tua;

13. Terimakasih untuk sahabat terbaikku dan sahabat seperjuanganku yang selalu membantu disaat masa-masa sulitku “Gobel Squad (Purnianingsih, Firmando Agung Pribadi, Bagus Pambudi, Alan Refandi Ramadhani), Lailatul Alfi, Wiwin Winarningsih, Windiana Putri, Melinda Saputri, Denti Indah Sapitri, Nita Amelina, Tesa Lonika Dwi Putri, Astri Zahrotul Umami, Cindy Suri Herlina, Bella Lesta Nurul Utami, Ema Elfiana, Muhammad Julianto, Fifi Oktaviani, Mutiara Hanum, dan Satrio Alpen Pradanna”  
Terimakasih untuk setiap semangat yang disalurkan dalam belajar semasa perkuliahan. Terimakasih untuk setiap kebersamaan suka, duka, dan ketulusan yang kalian berikan;

14. Terimakasih untuk teman seperjuanganku dari SMA hingga sekarang ini Mak Cun, Mba Mimil, Onet, Kicut, April, Septul, Diah, Atik Dol, Rodhi, dan Nyoman Ndut, yang telah memberikan semangat serta dukungannya untukku. Terimakasih telah menerimaku sebagai sahabat dan keluarga baik

diasrama dulu maupun diperantauan dan membuat hari-hariku penuh canda dan tawa;

15. Teman-Teman Program Studi PPKn angkatan 2017 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terimakasih untuk kebersamaannya selama ini. Kita disatukan oleh pendidikan dan dipisahkan oleh masa depan. Semoga apa yang kita cari selama ini bermanfaat dan mendapatkan ridho dari Allah SWT;

16. Teman-teman Kost 34 Komplek Dosen Unila (Ferista, Widya, Charlita, Sheila, dan Winda) terimakasih atas semangat, motivasi, serta kebersamaannya;

17. Teman-teman KKN (Bang Rama, Kia, Pane, Age, Meri, dan Iqbal) terimakasih atas segala pengalaman, motivasi dan kenangannya selama 40 hari di Desa Gedung Dalem;

18. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan penyajiannya. Akhirnya penulis berharap semoga dengan kesederhanaannya skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Bandar Lampung, Maret 2021  
Penulis

**Eka Ristu Nur Amalia**  
**1753032002**

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Perilaku Hedonisme Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung” yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Semoga Allah selalu memberkahi langkah kita dan memberikan kesuksesan dimasa mendatang dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, Maret 2021  
Penulis,

**Eka Ristu Nur Amalia**  
**NPM. 1753032002**

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>COVER</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vii</b>
<b>SANWACANA</b> .....	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xix</b>
<b>I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Pembatasan Masalah .....	8
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	9
1. Tujuan Penelitian.....	9
2. Kegunaan Penelitian .....	9
a) Kegunaan Secara Teoritis .....	9
b) Kegunaan Secara Praktis .....	9
F. Ruang Lingkup Penelitian .....	10
1. Ruang Lingkup Ilmu.....	10
2. Ruang Lingkup Subjek Penelitian .....	10
3. Ruang Lingkup Objek Penelitian .....	10
4. Ruang Lingkup Tempat Penelitian .....	10
5. Ruang Lingkup Waktu Penelitian.....	11
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Deskripsi Teori.....	12
1. Tinjauan Tentang Media Sosial.....	12
a) Pengertian Media Sosial .....	12
b) Karakteristik Media Sosial .....	14
c) Klasifikasi Media Sosial.....	17
d) Macam-Macam Media Sosial.....	19
e) Peran dan Fungsi Media Sosial .....	23
f) Dampak Media Sosial .....	27
2. Tinjauan Perilaku Hedonisme .....	31
a) Pengertian Perilaku.....	31
b) Terbentuknya Perilaku.....	33
c) Pengertian Hedonisme .....	35

d) Ciri-ciri Hedonisme.....	38
e) Jenis-Jenis Hedonisme.....	41
f) Faktor Penyebab Hedonisme.....	42
g) Dampak Hedonisme.....	44
B. Kajian Penelitian Yang Relevan.....	47
C. Kerangka Berfikir.....	49
D. Hipotesis.....	51

### III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	52
B. Populasi dan Sampel.....	53
C. Variabel Penelitian.....	55
1. Variabel Bebas ( <i>Independen Variabel</i> ).....	55
2. Variabel Terikat ( <i>Dependen Variabel</i> ).....	55
D. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional Variabel.....	56
1. Definisi Konseptual.....	56
a) Penggunaan Media Sosial.....	56
b) Perilaku Hedonisme.....	56
2. Definisi Operasional.....	57
a) Penggunaan Media Sosial.....	57
b) Perilaku Hedonisme.....	57
E. Rencana Pengukuran Penelitian.....	58
F. Teknik Pengumpulan Data.....	59
1. Angket.....	59
2. Wawancara.....	60
G. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas.....	61
1. Uji Validitas.....	61
2. Uji Reliabilitas.....	62
H. Teknik Analisis Data.....	63
1. Analisis Distribusi Frekuensi.....	64
2. Uji Prasyarat.....	65
a) Normalitas.....	65
c) Linier.....	66
3. Uji Akhir atau Hipotesis.....	66
a) Regresi Sederhana.....	66
4. Uji Hipotesis.....	67
I. Langkah-Langkah Penelitian.....	68
1. Persiapan Pengajuan Judul.....	68
2. Penelitian Pendahuluan.....	69
3. Pengajuan Rencana Penelitian.....	69
4. Penyusunan Alat Pengumpul Data.....	70
5. Pelaksanaan Uji Coba Penelitian.....	71

### IV. PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum dan Lokasi Penelitian.....	80
1. Sejarah FKIP Universitas Lampung.....	80
2. Profil FKIP Universitas Lampung.....	81
3. Situasi dan Kondisi FKIP Universitas Lampung.....	83
a. Keadaan Fakultas.....	83
b. Keadaan Kepegawaian.....	83
4. Visi Misi dan Tujuan FKIP Universitas Lampung.....	85

	<b>DAFTAR ISI</b>	
a.	Visi FKIP Unila.....	85
b.	Misi FKIP Unila.....	86
c.	Tujuan FKIP Unila.....	87
5.	Distribusi Sarana dan Prasarana FKIP Unila.....	88
B.	Penyajian Data.....	89
1.	Penyajian Data Penggunaan Media Sosial.....	89
a.	Indikator Alokasi Waktu Menggunakan Media Sosial.....	89
b.	Indikator Akun Media Sosial Yang Dimiliki.....	91
c.	Indikator Kegunaan/Alasan Menggunakan Media Sosial.....	92
d.	Indikator Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Media Sosial.....	94
2.	Penyajian Data Akumulasi Penggunaan Media Sosial (Variabel X).....	95
3.	Penyajian Data Perilaku Hedonisme.....	98
a.	Indikator Begaya Hidup Instan.....	98
b.	Indikator Menjadi Pengejar Modernitas Fisik.....	99
c.	Indikator Cenderung Memiliki Keinginan Yang Spontan Muncul.....	100
4.	Penyajian Data Akumulasi Perilaku Hedonisme (Variabel Y).....	102
C.	Analisis Data Penggunaan Media Sosial (Variabel X) dan Perilaku Hedonisme (Variabel Y).....	105
1.	Uji Prasyarat.....	105
a.	Uji Normalitas.....	105
b.	Uji Linieritas.....	106
2.	Uji Analisis Data.....	107
a.	Uji Regresi Sederhana.....	107
3.	Uji Hipotesis.....	109
D.	Pembahasan Hasil Penelitian.....	111
1.	Keterkaitan Indikator Alokasi Waktu Mengakses Media Sosial (Variabel X) Dengan Indikator Bergaya Hidup Instan (Variabel Y).....	113
2.	Keterkaitan Indikator Akun Media Sosial Yang Dimiliki (Variabel X) Dengan Indikator Menjadi Pengejar Modernitas Fisik (Variabel Y).....	117
3.	Keterkaitan Indikator Kegunaan/Alasan Menggunakan Media Sosial (Variabel X) Dengan Indikator Cenderung Memiliki Keinginan Yang Spontan Muncul (Variabel Y).....	122
4.	Keterkaitan Indikator Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Media Sosial (Variabel X) Dengan Indikator Bergaya Hidup Instan (Variabel Y).....	127
5.	Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Perilaku Hedonisme Mahasiswa FKIP Universitas Lampung.....	131

<b>V. SIMPULAN DAN DARAN</b>	
A. Simpulan dan Implikasi.....	142
B. Saran.....	143

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1. Jumlah Mahasiswa Aktif 2019 FKIP .....	53
Tabel 3.2. Jumlah Sampel .....	54
Tabel 3.3. Indeks Koefesien Reliabilitas.....	62
Tabel 3.4 Hasil Uji Coba Validitas Angket (Variabel X) Kepada Lima Puluh Responden di luar Populasi .....	72
Tabel 3.5 Hasil Uji Coba Validitas Angket (Variabel Y) Kepada Lima Puluh Responden di luar Populasi .....	73
Tabel 3.6 Uji Reliabilitas (Variabel X) Kepada Lima Kepada Lima Puluh Responden di luar Populasi .....	75
Tabel 3.7 Uji Reliabilitas (Variabel Y) Kepada Lima Kepada Lima Puluh Responden di luar Populasi .....	77
Tabel 4.1 Daftar Nama Dekan FKIP Univertas Lampung dari tahun 1981-sekarang.....	81
Tabel 4.2 Distribusi Sarana dan Prasarana FKIP Universitas Lampung.....	88
Tabel 4.3 Hasil Uji Coba Normalitas Data Penelitian .....	105
Tabel 4.4 Hasil Uji Coba Linieritas Data Penelitian.....	106
Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Regresi Sederhana Data Penelitian .....	107
Tabel 4.6 Hasil Perhitungan R Kuadrat .....	108

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Kerangka Berfikir.....	50

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1

Lampiran 2 Tabulasi Data Validitas Dan Reliabilitas

Lampiran 3 Hasil Uji Angket 178 Responden

Lampiran 4 Tabel Distribusi Frekuensi Variabel X (Penggunaan Media Sosial)

Lampiran 5 Tabel Distribusi Frekuensi Variabel Y (Perilaku Hedonisme)

Lampiran 6 Tabel R Tabel

Lampiran 7 Kisi-Kisi Angket, Angket, Dan Instrumen Wawancara

Lampiran 8 Validitas Kuisinoner

Lampiran 9 Reliabilitas Kuisinoner

Lampiran 10 Analisis Data

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Globalisasi merupakan suatu kesempatan dalam berkembangnya seluruh aspek kehidupan masyarakat. Dengan adanya globalisasi memberikan suatu perkembangan serta perubahan dalam dunia teknologi dan informasi. Tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan saat ini bukan hanya dalam dunia teknologi melainkan adanya pertumbuhan atau perkembangan modernisasi dikalangan masyarakat.

Kemajuan teknologi yang semakin pesat membawa banyak perubahan dan tatanan perilaku diseluruh lapisan masyarakat. Terlebih pada kecanggihan yang ada seperti contohnya penggunaan jejering sosial atau internet. Dalam hal ini internet lah yang sangat menonjol dari adanya kemajuan teknologi.

Sebagaimana dalam hal ini, *interconennetion networking* atau biasa dikenal dengan singkatan internet merupakan suatu jejaring yang ada pada komputer maupun handphone yang dapat menghubungkan atau mengakses secara umum dalam bentuk pengiriman data, pengaksesan informasi dan lain sebagainya.

Seiring berkembangnya internet muncul lah *new media* (media baru) yang dimana dapat membuat suatu gagasan atau inovasi terbaru dalam menciptakan salah satu jejaring sosial atau media sosial. Sehubungan dengan hal tersebut media sosial merupakan suatu bentuk virtual yang dimana para pengguna dapat memuat berupa profil pribadi yang kemudian dapat dibagikan ke seluruh publik. Pemanfaatan internet akhir-akhir ini mengalami perkembangan yang sangat pesat. Media internet tidak lagi hanya sekedar menjadi media komunikasi semata, tetapi juga sebagai bagian yang tak terpisahkan dari dunia bisnis, industri, pendidikan, dan pergaulan sosial.

Berdasarkan hasil survei lembaga riset Jayani (2020) dalam Katadata pada tahun 2020 disebutkan bahwa ada 160 juta pengguna aktif media sosial di Indonesia. Kemudian berdasarkan total populasi Indonesia yang berjumlah 272,1 juta jiwa, maka artinya 59% setengah dari penduduk Indonesia telah menggunakan akses media sosial. Pengguna berusia 16-64 tahun yang memiliki masing-masing jenis perangkat. Selain itu, rata-rata waktu yang dihabiskan masyarakat Indonesia untuk mengakses media sosial selama 3 jam 26 menit. Persentase pengguna yang mengakses Youtube mencapai (88%), media sosial yang sering sekali digunakan selanjutnya adalah Whatsapp sebesar (84%), Facebook mencapai (82%), dan Instagram (79%).

Mahasiswa sebagai salah satu golongan masyarakat yang menggunakan media sosial untuk memenuhi kebutuhan. Dalam hal ini media sosial sangat berperan dalam kehidupan mahasiswa untuk menunjang akademik mereka. Namun kegiatan atau aktivitas mahasiswa dalam menggunakan media sosial tidak hanya digunakan untuk *chatting* atau mencari informasi seputar dunia

perkuliahan. Tetapi, mahasiswa menggunakan media sosial untuk membagikan kehidupan sehari-hari, mengunggah dan memposting foto, mengunggah video, dan menggunakan media sosial untuk memenuhi kebutuhannya serta sebagai ajang memamerkan gaya hidup.

Penggunaan media sosial yang terus menerus dilakukan juga dapat menciptakan gaya atau perilaku mahasiswa. Karena tidak dapat dipungkiri bahwa media sosial membawa pengaruh terhadap kebiasaan mahasiswa seperti halnya pada penggunaan media sosial *instagram*, *shopee*, *tiktok*, *facebook*, *youtube* dan lain sebagainya. Media sosial tersebut yang dapat merubah perilaku mahasiswa dengan mereka melakukan kesenangan berupa merubah penampilan, kesenangan musik, tingkah laku, bergaya hidup yang mewah dan lain sebagainya. Seperti contohnya pada penggunaan media sosial *instagram* yang hampir seluruh mahasiswa mempunyai aplikasi ini. *Instagram* merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membagikan foto, cerita sehari-hari, dan juga digunakan sebagai bisnis oleh beberapa *influencer*. Sehingga sebagian mahasiswa mereka ikut tertarik dengan apa yang dipromosikan oleh produsen sehingga mahasiswa tidak dapat mengontrol diri mereka untuk memilih antara keinginan dan kebutuhan.

Sebenarnya hal tersebut boleh dilakukan oleh siapa saja. Namun, akan menjadi masalah apabila perilaku yang seperti itu terus-terusan dilakukan maka akan dapat menimbulkan turunnya moralitas yang dimiliki oleh mahasiswa. Dalam hal ini penggunaan media sosial dapat mengakibatkan yaitu terjadinya sikap apatis, sikap anti sosial, dan lain sebagainya. Kemudian mereka juga akan cenderung melakukan hal-hal yang melanggar norma sosial demi menjalani

perilaku seperti halnya menggunakan uang kuliah demi belanja, mencuri, dan lain sebagainya. Mahasiswa yang menyukai dunia fashion membuat mereka membeli tanpa memikirkan mafaat dari barang yang telah mereka beli.

Mahasiswa yang seperti ini beranggapan bahwa mereka akan diterima oleh teman-temannya apabila mengikuti *trend* yang ada di lingkungannya.

Mahasiswa yang ingin menunjukkan bahwa mereka layak dan pantas diterima di lingkungan pergaulannya karna penampilan lah yang menjadi tolak ukur dari mereka.

Hal ini membuat mereka mudah sekali untuk meniru gaya yang ada di beberapa media sosial seperti vlogger maupun selebgram. Media sosial menjadikan panutan seolah-olah karena dengan seperti itu akan nampak cara hidup yang mereka inginkan, sesuai kebutuhan mereka tanpa harus memikirkan orang lain. Asiknya gaya hidup dirasakan oleh beberapa mahasiswa yang menjadi trend-trend sekarang ataupun masa depan, menjadikan sebuah kebiasaan atau perilaku yang berlebihan atau yang lebih dikenal dengan gaya hidup modern dan hedonisme.

Hedonisme dapat diartikan sebagai suatu paham atau pandangan bahwa sesuatu yang baik adalah untuk mencapai kesenangan dan menjauhi penderitaan.

Paham hedonisme ini bertujuan untuk mencapai sebuah kenikmatan dalam hidup. Dimana hedonisme diartikan sebagai kenikmatan atau kesenangan dalam kehidupan yang baik sehat jasmani dan rohani. Perilaku hedonisme merupakan suatu dorongan dari individu dengan memegang prinsip sebuah kenikmatan.

Tujuan dari hedonisme pada dasarnya yaitu untuk mencapai sebuah kenikmatan dalam hidup. Kenikmatan ini merupakan nilai pertama yang dimiliki sejak manusia itu lahir dan kenikmatan merupakan sesuatu baik dan alami. Nilai inilah yang dapat mengarahkan manusia untuk memilih setiap usaha dan sesuatu yang harus dihindari.

Pada saat ini makna hedonisme telah mengalami sebuah pergeseran. Dimana masyarakat menganggap bahwa hedonisme adalah sebuah pemahaman bahwa kenikmatan itu hanya dapat diukur dengan materi saja yaitu bergaya hidup yang mewah, hanya mementingkan dirinya sendiri dengan menghalalkan segala cara untuk mencari kesenangan dan kebebasan. Pemahaman umum ini telah menggejala dalam masyarakat yang jauh menyimpang dari ajaran hedonisme yang sesungguhnya yaitu meninggalkan nilai rohaniannya.

Meskipun perilaku hedonisme tersebut memberikan kesenangan bagi yang melakukannya. Tetapi, perilaku hedonisme dapat dianggap sebagai perilaku menyimpang sebab akan memberikan dampak buruk yaitu dapat menjadikan mahasiswa tidak percaya diri, munculnya perilaku konsumtif, tidak mampu memenejemen pengeluarannya, dan menjadi mahasiswa yang boros. Kemudian terlebih mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan merupakan calon pendidik yang nantinya menjadi ujung tombak dari sebuah peradaban bangsa mencetak generasi yang baik dan berbudi pekerti luhur. Apabila paham hedonisme hanya diartikan sebagai suatu pandangan yang hanya berorientasi pada jasmani atau sikap hidup yang cenderung berkonotasi materi, maka akan menyebabkan merosotnya moral mahasiswa.

Munculnya perilaku hedonisme ini juga ditandai dengan adanya faktor luar dan faktor dalam. Seperti contohnya yang dipengaruhi dengan adanya pergaulan yang hanya mau bersenang-senang mengesampingkan kebutuhan. Kebanyakan dari mahasiswa masih belum bekerja dan mengandalkan pemasukan dari orang tua, bahkan tak jarang mahasiswa yang menggunakan uang kuliah dan membohongi orang tua agar mendapatkan uang belanja demi mengikuti gaya hidup atau trend dunia perkuliahan. Sehingga ketika banyak mahasiswa menerapkan gaya hidup konsumtif kehidupan kampus semakin tidak jelas.

Apabila kebiasaan tersebut masih terus dilakukan maka akan menjadikan mahasiswa mempunyai sikap yang hanya mementingkan diri sendiri. Karena sebagaimana mahasiswa sebagai kaum intelektual harus mampu memiliki kemampuan untuk memilih baik dan buruknya suatu tindakan yang dilakukan. Kemudian hedonisme ini juga memiliki jenis pada setiap tindakan yang dilakukan yaitu hedonisme sesaat, berkepanjangan dan hedonisme lahiriah. Artinya perilaku hedonisme ini merupakan suatu pelajaran yang akan dibawa ke masa depan oleh karena itu sikap atau tindakan yang akan dilakukan ini perlu untuk diusahakan.

Berdasarkan pra-observasi yang dilakukan kepada salah satu mahasiswa FKIP Universitas Lampung pada tanggal 22 Agustus 2020, menyatakan bahwa memang banyak sekali mahasiswa yang berperilaku hedonisme. Hal tersebut ditandai dengan adanya fakta bahwa mahasiswa belum bisa memilah antara kebutuhan dan kepentingan sehingga kerap melakukan pembelian yaitu satu bulan sampe dengan dua kali bahkan tiga kali pembelian. Kemudian mahasiswa banyak melakukan aktivitas yang tidak menunjang akademik

hingga melakukan aktivitas tersebut sampai dengan tiga dan empat kali seperti pergi ke *mall*, karaokean, pergi ke cafe dan lain sebagainya. Kemudian tak jarang mahasiswa yang menggunakan uang semester untuk memenuhi kebutuhannya tersebut.

Hal ini didasari oleh perilaku hedonisme yang telah mengalami sebuah pergeseran makna. Sikap hedonisme dalam pemahaman umum masyarakat yaitu kecenderungan foya-foya yang hanya dapat diukur dengan materi dengan mengahalalkan segala cara. Contohnya yaitu penggunaan media sosial yang membuat mahasiswa kerap melakukan adanya pembelian serta bergaya hidup konsumtif. Penggunaan media sosial yang semakin banyak digunakan oleh mahasiswa menjadikan itu sebagai kebutuhan eksistensinya yang mengesampingkan kebutuhan akademik.

Apabila pemahaman perilaku hedonisme yang semakin menggejala di mahasiswa yang hanya berorientasi materi maka hal ini dapat mengkhawatirkan bagi kaum intelektual tentunya pada mahasiswa FKIP yaitu calon pendidik. Maka dari itu saya sebagai penulis merasa penting untuk meneliti **Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Perilaku Hedonisme Mahasiswa FKIP Universitas Lampung**. Karena tidak dapat dipungkiri bahwa pemahaman hedonisme ini harus disikapi dengan bijak yaitu dengan menyeimbangkan antara kebutuhan jasmani dan rohani.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dalam penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Mahasiswa cenderung meniru gaya hidup mewah yang berdampak pada perilaku hedonisme.
2. Hubungan intensitas gaya hidup mahasiswa dengan media sosial tidak sesuai dengan kenyataan.
3. Beberapa mahasiswa menghabiskan banyak waktu hanya untuk bersenang-senang dan mengesampingkan kegiatan akademik.
4. Penyalahgunaan media sosial sebagai ajang eksistensi perilaku hedonisme.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah penelitian ini akan dibatasi pada Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Perilaku Hedonisme Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah, dalam penelitian ini maka dapat dirumuskan masalahnya adalah “Bagaimana pengaruh penggunaan media sosial terhadap perilaku hedonisme mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung?”

## **E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

### **1. Tujuan penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media sosial terhadap perilaku hedonisme mahasiswa FKIP Universitas Lampung.

### **2. Kegunaan Penelitian**

#### **a) Kegunaan Teoritis**

Secara teoritik penelitian ini berguna untuk bahan kajian dan refrensi bagi penelitian lain yang berminat untuk mengkaji dampak sosial dari adanya perilaku hedonisme di kalangan mahasiswa. Serta dalam penelitian ini berguna untuk mengembangkan konsep moral khususnya dalam lingkup mahasiswa.

#### **b) Kegunaan Praktis**

1. Dalam penelitian ini diharapkan nantinya dapat dijadikan sebagai informasi dan refrensi bagi pembaca untuk menambah pengetahuan mahasiswa agar lebih mengetahui tentang pentingnya sebagai mahasiswa yang dapat berorientasi pada kegiatan yang positif serta bermanfaat bagi masyarakat dan bangsa.
2. Bagi peneliti, yaitu dapat membantu penulis dalam memperoleh wawasan serta pengetahuan baru mengenai perilaku hedonisme dikalangan mahasiswa yang ditimbulkan dari adanya pengaruh penggunaan media sosial.

## **F. Ruang Lingkup**

### **1. Ruang Lingkup Ilmu**

Penelitian ini di dalam ruang lingkup pendidikan moral, khususnya PPKn pada kajian dimensi nilai dan moral membahas perilaku nyata dalam kehidupan sebagai warganegara yang memiliki perilaku baik. Kemudian penelitian ini juga melihat bagaimana persepsi orang untuk menentukan *civic disposition*. Oleh karena itu pokok bahasan pada penelitian ini akan membahas tentang pengaruh penggunaan media sosial terhadap perilaku hedonisme mahasiswa khususnya di lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

### **2. Ruang Lingkup Subjek Penelitian**

Ruang lingkup subjek pada penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

### **3. Ruang Lingkup Objek Penelitian**

Ruang lingkup objek pada penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media sosial dan perilaku hedonisme.

### **4. Ruang Lingkup Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang beralamat di Jl.Prof. Sumantri Brojonegoro No.1, Rajabasa, Gedong Meneng, Kota Bandar Lampung.

## **5. Ruang Lingkup Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan sejak dikeluarkannya surat izin penelitian pendahuluan oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung pada tanggal 10 Agustus 2020 dengan nomor surat 5792/UN26.13/PN.01.00/2020, kemudian dilanjutkan dengan penelitian setelah melakukan seminar proposal sampai dengan selesai.

## **II. TINJAUAN PUSTAKA**

### **A. Deskripsi Teoritis**

#### **1. Tinjauan Penggunaan Media Sosial**

##### **a) Pengertian Media Sosial**

Seiring berkembangnya waktu manusia tumbuh dan berkembang pada masa bayi kemasa dewasa melalui beberapa langkah dan jenjang. Manusia pun tidak bisa terlepas dari adanya komunikasi dan interaksi dengan manusia lainnya. Begitupun dengan berkembangnya teknologi yang mulai berkembang pesat. Teknologi yang sekarang ini yaitu penggunaan dan pemanfaatan internet mulai bermunculan jenis interaksi sosial yang baru berbeda dengan interaksi sosial sebelumnya. Interaksi sosial ini merupakan kemampuan berkomunikasi dengan lingkungan.

Namun pada saat ini, interaksi tersebut bisa dilakukan dengan cara jarak jauh menggunakan teknologi yang ada yaitu dengan media sosial. Adapun media sosial pertama kali muncul pada era 70-an tahun 1978 media sosial pertama kalinya tercipta. Pada tahun inilah ditemukannya papan *Bulletin Board System* (BBS), sebuah platform yang mengumumkan pertemuan dan berbagi informasi dengan mengunggahnya di BBS yang memungkinkan

untuk dapat menghubungkan dengan orang lain dengan menggunakan surat elektronik (Cahyono, 2016).

Menurut Hartono (2017) media sosial adalah media untuk bersosialisasi yang umumnya berbasis daring *online* dimana para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, mencipta dan membagikan isi, meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum, dan dunia virtual. Sedangkan menurut Van Dijk, yang dikutip oleh Nasrullah (2012:11) mengemukakan bahwa “Media sosial adalah pusat media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi, karena itu media sosial dapat dilihat sebagai medium (fasilisator) *online* yang menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebagai sebuah ikatan sosial”.

Sebagaimana menurut Kaplan dan Haenlein (2010:59) yang diterjemahkan secara bebas dalam hal ini mendefinisikan media sosial adalah sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0 dan memungkinkan penciptaan dan pertukaran *user-generation content*. Sedangkan menurut Nurudin (2020:8) media sosial merupakan salah satu alat yang dimana seseorang dapat terhubung dengan segala hal dan yang terpenting adalah media sosial juga sebagai alat berbagi informasi yang cepat.

Berdasarkan uraian-uraian diatas, sesuai yang dikemukakan oleh Nurudin, (2020:28) bahwa “kita tidak boleh terpaku oleh media sosial bahkan tecandu oleh media sosial, tetapi interaksi langsung juga penting bagi kita manusia sebagai mahluk sosial”. Dapat disimpulkan bahwa adanya media sosial pada zaman sekarang ini tidak dapat dipungkiri lagi karena sudah menjadi kebutuhan manusia untuk memenuhi eksistensinya. Eksistensi merupakan segala sesuatu yang dialami dan menekankan bahwa sesuatu itu ada. Berkaitan dengan penelitian ini terkhusus pada mahasiswa, karena dengan media sosial mereka dapat menyalurkan dan membagikan aktivitas kehidupan mereka dari dunia nyata ke dalam dunia maya. Media sosial ini merupakan suatu *platform* atau program yang muncul dari adanya media *siber* untuk melaksanakan kegiatan jurnalistik.

#### **b) Karakteristik Media Sosial**

Menurut Sulianta(2015) media sosial sudah menjadikan keterlibatan masyarakat global untuk memiliki kesempatan yang sama. Media Sosial adalah interaksi sosial antara manusia dalam berbagi dan bertukar informasi, hal ini mencakup gagasan dan berbagai konten dalam komunitas virtual. Sedangkan menurut Nasrullah, yang dikuti oleh Widada (2018:24) bahwa media sosial mempunyai ciri khas atau karakteristik diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Jaringan  
Jaringan (network) berarti infrastruktur komputer (hardware) yang menghubungkan komputer yang satu dengan yang lain.
- 2) Informasi  
Informasi menjadi yang sangat penting dari media sosial karena mereka *sharing* dengan informasi dari konten yang mereka sebarakan melalui jaringan yang ada.
- 3) Interaksi  
Terbentuknya jaringan komunikasi antar pengguna menunjukkan bahwa interaksi antar pengguna tersebut tidak sekedar memperluas hubungan pertemanan atau *follower* (pengikut) di dunia maya, tetapi dapat memberikan tanda emosi (*emotion icon*), mengomentari, mendesain ulang informasi bahkan men-*share* media lain dengan aplikasi lain.
- 4) Simulasi Sosial  
Simulasi terjadi sebagaimana terjadi dalam kenyataan berinteraksi di dunia nyata, namun walaupun tidak merupakan realitas, tetapi inilah yang terjadi pada realitas tersendiri dalam media sosial.
- 5) Konten dan Pengguna  
Konten merupakan ciri dari pemilik akun media sosial. Konten juga dimungkinkan dan diproduksi oleh pengguna lain. Dimana pengguna di satu sisi sebagai produsen konten tetapi menjadi konsumen konten tersebut.
- 6) Penyebaran (*Share/sharing*)  
Medium ini tidak hanya menghasilkan konten yang dibangun dari dan dikonsumsi oleh penggunanya, tetapi juga didistribusikan sekaligus dikembangkan oleh penggunanya.

Adapun menurut Rasyidah(2017:63), indikator pada penggunaan media sosial sebagai berikut:

1. Alokasi waktu mengakses media sosial
2. Akun media sosial yang dimiliki
3. Kegunaan/alasan menggunakan media sosial
4. Dampak positif dan negatif penggunaan media sosial

Sedangkan menurut Sulianta (2015) karakteristik pada media sosial adalah diantara lain sebagai berikut:

1. **Transparansi**  
Transparansi merupakan suatu keterbukaan informasi mengenai konten yang ditunjukkan dengan konsumsi publik dan sekelompok orang.
1. **Komunikasi dan Dialog**  
Komunikasi dan dialog terjalin hubungan yang bersifat interaktif menggunakan beberapa fitur media sosial. Seperti facebook, WhatsApp dan lain sebagainya yang dimana para pengguna saling berkomunikasi berbagi informasi pada timeline pengguna.
2. **Jejaring Relasi**  
Pada media sosial ini hubungan antara pengguna terhubung dengan jaringan atau relasi komunikasi yang kompleks dalam pertemanan. Sehingga komunitas jejaring sosial memiliki peranan yang dapat mempengaruhi penggunanya.
3. **Multi Opini**  
Penggunaan media sosial memudahkan semua orang untuk berargumentasi dan mengutarakan sesuai dengan pendapat masing-masing individu. Misalnya dalam penggunaan media sosial instagram seseorang bebas dalam memberikan komentar pada setiap postingan teman.

Berdasarkan definisi dan karakteristik tersebut, yaitu dapat ditarik kesimpulan bahwasannya media sosial merupakan aspek yang cukup berpengaruh dikalangan masyarakat yang dapat mempermudah dalam berkomunikasi, bersosialisasi, mencari jaringan, menemukan informasi, dan lain sebagainya. Dengan adanya media sosial ini masyarakat dapat memanfaatkan dengan akses jaringan internet dan juga media sosial ini dapat diakses dan digunakan oleh semua kalangan.

Tidak hanya itu media sosial juga memberikan suatu peluang yang dapat dimanfaatkan masyarakat dalam memenuhi kebutuhannya contohnya dengan menawarkan produknya yang kemudian diposting ke media sosial masing-masing. Namun dalam hal ini media sosial memberikan pengaruh

terhadap kedekatan hubungan interaksi secara langsung karena tidak dapat di pungkiri bahwa media sosial ini dapat menjadi candu terhadap penggunaannya. Sehingga pengguna media sosial ini dapat diukur berdasarkan waktu menggunakan, akun media sosial yang dimiliki, kegunaan, serta dampak yang ditimbulkan.

### c) Klasifikasi Media Sosial

Klasifikasi atau jenis dari media sosial ini sangat beragam sesuai dengan pemanfaatan yang ada. Selain itu jenis media sosial ini merupakan suatu inovasi yang terus terbaru seiring berkembangnya jaman. Adapun menurut Kaplan dan Haenlein (dalam Cahyono, 2016) terdapat enam klasifikasi yang dimiliki oleh media sosial, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a) Proyek Kolaborasi  
Proyek kolaborasi adalah website yang megijinkan usernya untuk dapat mengubah konten yang ada di dalam website contohnya *wikipedia*.
- b) Blog dan Microblog  
User yang lebih bebas dalam mengekspresikan sesuatu di blog seperti mengisi dengan berbagai curhatan ataupun kritikan dalam kebijakan pemerintah contohnya *twitter*.
- c) Konten  
Para user dari pengguna website ini saling membagikan konten media baik berupa video, ebook, gambar dan lain-lain contohnya *youtube*.
- d) Situs Jejaring Sosial  
Aplikasi yang mengizinkan user untuk dapat terhubung dengan cara untuk membuat informasi pribadi sehingga dapat terhubung dengan orang lain. Informasi pribadi itu bisa berupa foto-foto contohnya *Facebook* dan *Instagram*.
- e) Virtual Game World  
Dunia virtual dimana mengaplikasikan lingkungan 3D, dimana user bisa muncul dalam bentuk *avatar* yang diinginkan serta berinteraksi dengan oranglain selayaknya dunia nyata contohnya game online.
- f) Virtual Social World  
Dimana penggunaannya merasa bahwa hidup di dunia virtual, sama seperti virtual game world, berinteraksi dengan lain. Namun, virtual

social world lebih bebas, dan lebih ke arah kehidupan, contohnya *second life*.

Menurut Tosepu (2018:35) menyebutkan bahwa media sosial memiliki berbagai ragam dan jenis sesuai dengan pengaplikasian serta kegunaannya.

Adapun jenis-jenis media sosial beserta kegunaannya adalah sebagai berikut:

- a) Media sosial video sharing  
Media sosial ini berfungsi sebagai wadah untuk menampilkan video yang diunggah oleh pengguna media sosial video sharing yang paling populer di kalangan masyarakat adalah Youtube.
- b) Aplikasi Media Sosial Mikroblog  
Aplikasi mikroblog termasuk yang paling mudah digunakan dibandingkan dengan program-program media sosial lainnya. Di Indonesia aplikasi media sosial mikroblog yang sangat populer antara lain twitter dan tumblr.
- c) Aplikasi Media Sosial Berbagi jaringan sosial  
Pada penerapannya aplikasi ini lebih mengutamakan berkomunikasi atau berhubungan secara santai dan pribadi seperti kepada saudara, keluarga, teman dan lain-lain. Contoh aplikasi media sosial berbagi jaringan sosial yang populer di Indonesia adalah *Facebook, Path dan Google+*.
- d) Aplikasi Berbagi Jaringan Profesional  
Pengguna atau user dari aplikasi berbagi jaringan profesional biasanya adalah kaum pelajar seperti mahasiswa, pengamat, dan peneliti. Beberapa aplikasi berbagi jaringan yang populer di Indonesia adalah LinkedIn, Scribd, dan Slideshare.
- e) Aplikasi berbagi foto  
Di Indonesia aplikasi berbagi foto ini sangat populer salah satu contoh yang paling berpengaruh adalah media sosial Instagram. Adapun aplikasi ini hanya berfokus menampilkan tulisan dan foto.

Dari definisi klasifikasi di atas dapat disimpulkan bahwa media sosial merupakan teknologi yang mengambil berbagai bentuk termasuk majalah, web blog, foto, video, wiki, dan dunia virtual. Kemudian media sosial yang mempunyai pengaruh terhadap pembentukan perilaku yaitu adanya media sosial instagram, facebook, twitter dan lain sebagainya. Sehingga dalam hal

ini media sosial ini digunakan masyarakat sebagai alat interaksi dan media informasi yang dilakukan secara online.

#### **d) Macam-Macam Media Sosial**

##### **1. Facebook**

Jejaring sosial yang sering kali digunakan oleh kebanyakan masyarakat yaitu penggunaan media sosial facebook. Facebook ini didirikan oleh Mark Zuckerberg yang kemudian menjadi jejaring sosial terbesar didunia. Di Indonesia, jejaring ini sangat populer digunakan baik oleh kaum remaja dan dewasa. Manfaat dari media sosial ini adalah kita dapat menjumpai teman lama kita disini, tempat promosi, bisa menjadi media promosi yang sangat efektif, tempat diskusi, salah satu fitur di situs jejaring sosial ini adalah group, yang berfungsi seperti forum. Sedangkan menurut Nuryani (2014) Facebook merupakan salah satu jejaring sosial yang berguna untuk mencari teman lama. Namun dalam hal ini menggunakan facebook adalah dapat mengurangi waktu efektif, karena bisa bermain facebook berjam-jam, serta bagi remaja tugas sekolah tidak terhiraukan, para pelajar rela menghiraukan belajarnya demi bermain facebook.

##### **2. Instagram**

Menurut Pacalya (2018) Instagram merupakan layanan berbasis internet untuk dapat berbagi cerita dalam bentuk media gambar. Para pengguna gadget sering kali menggunakan jejaring ini untuk berbagi foto. Instagram ini juga merupakan aplikasi yang dapat membuat atau

menimbulkan perilaku hedonisme karena ditandai dengan banyaknya influencer yang memposting tentang gaya trend mereka sehingga tak jarang remaja atau mahasiswa yang mengikuti gaya mereka.

### 3. Path

Jejaring sosial yang dapat memungkinkan untuk berbagi informasi berbasis informasi dengan menggunakan foto, musik, pernyataan pengalaman dan cerita.

### 4. Twitter

Twitter merupakan jejaring sosial yang berbasis mikroblogging yang ditunjukkan untuk berbagi informasi melalui (tweet) yang singkat. Pada aplikasi ini setiap orang dapat memposting apa yang telah dipikirkannya, memposting foto, serta dapat memberi komentar pada tweet orang lain. Menurut Palewa (2013) twitter digunakan mahasiswa untuk menggali informasi terkait dengan bidang yang mereka suka. Hal ini dikarenakan pada fitur twitter yang sangat simple dan singkat dibandingkan dengan media sosial lain. Melalui aplikasi ini para pengguna banyak menemukan informasi baru yang kemudian menjadi bahan perbincangan di dunia nyata. Namun pada saat ini twitter juga telah dimanfaatkan beberapa online shop sehingga pengguna twitter sama halnya dengan media sosial yang dapat menimbulkan gaya hidup konsumtif.

### 5. BlackBerry Messenger (BBM)

BBM merupakan aplikasi pesan yang dikeluarkan oleh perusahaan Blacberry. Layanan pada aplikasi ini dapat berfungsi melalui internet

dari gadget. Dengan aplikasi ini seseorang dapat berbagi informasi seperti teks, gambar, dan video. Namun pada saat ini aplikasi ini sudah jarang digunakan oleh kebanyakan orang karena sudah tergantikan dengan adanya aplikasi WhatsApp.

#### 6. Line

Line merupakan sebuah aplikasi pengirim pesan instan gratis yang dapat digunakan pada berbagai platform seperti telepon cerdas, tablet, dan komputer. Line difungsikan dengan jaringan internet sehingga pengguna line dapat melakukan aktivitas seperti mengirim pesan teks, gambar, video, pesan suara dan lain-lain. Dalam hal ini line menggunakan nomor handphone sebagai kontak atau pertemanan di line. Selain itu id line juga disediakan untuk memudahkan dalam melakukan pencairan teman.

#### 7. WhatsApp

WhatsApp merupakan media sosial berbentuk aplikasi *chatting* yang dapat digunakan di *smartphone* dan hampir mirip dengan BBM. Media sosial ini adalah jenis aplikasi instan yang berfungsi untuk mengirim dan menerima pesan tanpa dikenakan biaya pulsa seperti SMS dan telpon seluler (Kusumadinata, et al. 2018)

Berdasarkan hasil survei lembaga riset Jayani (2020) dalam Katadata pada tahun 2020 disebutkan bahwa ada 160 juta pengguna aktif media sosial di Indonesia. Kemudian berdasarkan total populasi Indonesia yang berjumlah 272,1 juta jiwa, maka artinya 59% setengah dari penduduk Indonesia telah menggunakan akses media sosial. Pengguna berusia 16-64 tahun yang memiliki masing-masing jenis perangkat. Selain itu, rata-rata waktu yang

dihabiskan masyarakat Indonesia untuk mengakses media sosial selama 3 jam 26 menit. Persentase pengguna yang mengakses Youtube mencapai (88%), media sosial yang sering sekali digunakan selanjutnya adalah Whatsapp sebesar (84%), Facebook mencapai (82%), dan Instagram (79%).

Terdapat media sosial lain yang digunakan oleh mahasiswa yaitu pada *platform* transaksi jual beli. Dimana transaksi ini menggunakan jaringan internet secara elektronik yang disebut dengan *e-commerce*. Contoh dari *marketplace* yang dijadikan transaksi jual beli adalah shopee, lazada, tokopedia, bukalapak, dll. Keberadaan *e-commerce* di Indonesia membawa beberapa dampak terhadap tingkat transaksi secara online yang mengalami sebuah peningkatan. Selain itu mahasiswa juga menggunakan media sosial sebagai alat penunjang pendidikannya yaitu dengan menggunakan media sosial yang berbasis blog maupun aplikasi yang dapat diakses dengan bantuan media internet. Contoh dari media yang digunakan mahasiswa dalam menunjang pendidikannya yaitu *google scholar*, *zoom meeting*, *google classroom*, dll.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa jenis media sosial. Media sosial berfungsi sebagai alat untuk memudahkan masyarakat atau mahasiswa dalam memenuhi kebutuhannya. Dari adanya media sosial ini menjadikan mahasiswa atau masyarakat memudahkan dalam sarana komunikasi untuk menghubungkan antara pengguna dengan cakupan yang luas. Kemudian media sosial ini juga memiliki bebrbagai macam jenis yaitu dapat dikelompokkan menjadi 3 macam yaitu media sosial yang digunakan untuk berkomunikasi, media sosial yang digunakan

sebagai transaksi jual beli, dan media sosial sebagai alat penunjang pendidikan. Oleh karena ini macam media sosial yang sering digunakan oleh masyarakat atau mahasiswa sangat beragam sesuai dengan kebutuhan masing-masing individu.

#### **e) Peran dan Fungsi Media Sosial**

Media sosial merupakan salah satu media *online* yang banyak digunakan diseluruh lapisan masyarakat yang memudahkan untuk berinteraksi, berpartisipasi, berbagi, dan membuat dunia virtual. Seperti halnya yang kita ketahui bahwa media sosial merupakan situs yang dimana setiap para penggunanya bisa membagikan atau mencari informasi yang terhubung langsung dengan orang lain atau teman-temannya. Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh Tosepu (2018:40) bahwa media sosial memiliki beberapa kelebihan seperti membangun hubungan, kesederhanaan, jangkauan global serta terukur.

Dalam perkembangannya banyak sekali peranan media sosial yang dapat mempermudah interaksi online ini memberikan peluang bagi semua masyarakat, memberikan wadah dalam mendapatkan dan mencari informasi. Peranan media sosial bagi kehidupan tidak hanya dalam bidang pendidikan, melainkan peran media sosial ini yaitu berguna dalam bidang bisnis, membangun kerjasama, mengekspresikan diri, membangun demokrasi partisipatif, bersosialisasi, sumber informasi, mendidik, menghibur, membangun reputasi dan jejaring sosial. Sehingga dalam hal ini masyarakat

ataupun mahasiswa diharapkan haruslah bijak dalam menggunakan dan memanfaatkan media sosial ini.

Dengan begitu berarti peran media sosial dikalangan masyarakat mempunyai kedudukan yang tinggi. Dimana media sosial dijadikan sebagai salah satu kebutuhan yang dapat memebentuk pola perilaku dalam berbagai bidang kehidupan pada saat ini. Hal tersebut tentunya membawa manfaat atau kegunaan dari media sosial. Menurut Tosepu (2018:44) fungsi media sosial diantaranya sebagai berikut:

- 1) Media sosial adalah media yang didesain untuk memperluas interaksi sosial manusia dengan menggunakan internet dan teknologi web. Media sosial berhasil mentransformasikan praktik komunikasi searah media siaran dari satu institusi media ke banyak audience (*one to many*) ke dilaampraktik komunikasi dialogis antara banyak audience (*many to many*).
- 2) Media sosial mendukung adanya demokratisasi pengetahuan dan informasi. Mentranformsi manusia dari pengguna isi pesan menjadi pembuat pesan itu sendiri.

Selain itu, terdapat pendapat lain menurut Puntoadi (2011:5) penggunaan media sosial berfungsi sebagai berikut:

- 1) Keunggulan membangun personal branding melalui media sosial adalah tidakmenenal trik atau popularitas semu, karena audiensi lah yang akan menentukan.
- 2) Media sosial memberikan kesempatan yang berfungsi interaksi lebih dekat dengan konsumen.
- 3) Media penyampaian peran secara cepat dan luas tentu bisa membantu seseorang untuk mempromosikan produknya.
- 4) Media sosial berperan dalam membangun hubungan ataupun relasi, bahkan dari jarak jauh karena media sosial memiliki jangkauan global.
- 5) Media sosial dapat berperan dalam membantu sistem administrasi, memberi dan mendapatkan informasi, melihat peluang dan pasar, perencanaan dan lain sebagainya.

Dalam hal ini berarti bahwa media sosial sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan masyarakat. Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat merupakan salah satu penyebab dari maraknya penggunaan media sosial. Sehingga para pembuat *web developer* berlomba-lomba dalam menciptakan media sosial seperti media sosial *Facebook*, *Twitter*, *Youtube*, *Instagram*, *Tiktok*, dan media sosial yang lainnya.

Sebagaimana menurut Tosepu (2018:46) media sosial mempunyai manfaat diantaranya sebagai berikut:

- 1) **Media komunikasi**  
Manfaat yang paling utama kita rasakan dalam menggunakan media sosial adalah untuk berkomunikasi. Komunikasi itu sendiri berarti adanya interaksi dengan seseorang atau lebih, baik secara langsung (bertatap muka) atau tidak langsung (melalui sms, surat).
- 2) **Ekspresi Diri**  
Ekspresi diri merupakan suatu cara yang dilakukan oleh seseorang untuk mengungkapkan perasaan. Untuk mengekspresikan perasaan tersebut orang-orang menggunakan media sosial sebagai ajang pelampiasan. Ada tiga jenis cara yang bisa dilakukan untuk mengekspresikan diri, bisa menggunakan tulisan, foto dan video.
- 3) **Mencari Informasi**  
Dengan adanya media sosial, manfaat yang dapat dirasakan adalah kemudahan dalam mencari informasi. Berbagai jenis informasi mudah didapatkan seperti informasi kesehatan, pendidikan, berita, dan lain-lain. Kelebihan dari informasi media sosial adalah kecepatan dalam mendapatkan informasi dengan hitungan jam, menit bahkan detik, informasi sudah bisa disebar luaskan.
- 4) **Media Belajar**  
Sebagai media belajar bahwa pelajaran yang akan kita ingin pelajari sudah ada di media sosial. Baik itu pelajaran komputer, ekonomi, politik, sosial, budaya, hukum, dan lain-lain bisa didapatkan dari adanya media internet.
- 5) **Menambah Teman**  
Biasanya untuk menambah teman kita harus bertatap muka maupun bertemu secara langsung terlebih dahulu dan memperkenalkan diri, sekarang tidak harus melakukan hal tersebut kita bisa mencari teman melalui media sosial seperti *Facebook*, *Google+* dan media sosial yang lain.

- 6) Media Untuk Berbagi  
Media sosial juga dimanfaatkan oleh seseorang untuk berbagi informasi, tulisan, foto, dan video dengan sangat mudah. Misalkan *Facebook*, biasanya untuk berbagi dengan teman kita menandai mereka satu persatu atau membagikan ke beranda masing-masing.
- 7) Membangun Komunitas  
Manfaat yang tidak kalah menariknya adalah kita bisa membangun komunitas pada media sosial. Biasanya, untuk membangun komunitas orang-orang memanfaatkan *Facebook*. Komunitas yang dibangun bisa dalam bentuk halaman (*Fans Page*) atau grup (*group*).
- 8) Mencari Uang  
Media sosial dimanfaatkan seseorang untuk mencari uang dengan cara menyediakan jasa. Baik itu jasa pembuatan *website*, desain, *video editing*, dan lain-lain. Ada juga orang memanfaatkan blog untuk mencari uang, yaitu dengan memanfaatkan fasilitas *Google Adsense* untuk pemasangan iklan.
- 9) Mencari Amal  
Media sosial bukan hanya untuk mencari uang ataupun penghasilan yang orientasinya hanya dunia saja. Melainkan media sosial digunakan untuk mencari amal kebaikan untuk akhirat. Ada berbagai macam cara yang dapat dilakukan seperti dengan cara membuat kata-kata motivasi, inspirasi, tausiyah, dan poster dakwah.
- 10) Media Promosi  
Media sosial adalah tempat untuk mempromosikan sesuatu hal baik dalam mempromosikan produk dan jasa yang bergerak didunia nyata dengan cara bermain didunia maya. Trik promosi dengan media sosial sangatlah berpengaruh terhadap kemajuan dari produk dan jasa.
- 11) Menghibur Diri  
Media sosial bisa digunakan untuk menghibur diri seperti kata-kata, foto, video yang lucu. Kata-kata dan foto bisa didapatkan dari komunitas halaman *comic* Indonesia, perang gambar dan sejenisnya.
- 12) Media Penyimpanan  
Sebagai media penyimpanan apapun yang telah dipublikasikan akan tersimpan di internet. Apabila foto dan video telah terhapus dalam memori, kita masih bisa mendapatkannya kembali dari media sosial yang pernah kita upload. Untuk medias sosial yang dikhususkan sebagai media penyimpanan adalah *Google Drive*, untuk yang gratisan akan diberikan *space* penyimpanan sebesar 15 GB. Sedangkan yang berbayar *unlimited* (tidak ada batas penyimpanan).

Berdasarkan dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media sosial mempunyai peran dan fungsi dalam memenuhi kebutuhan masyarakat. Medis sosial dimanfaatkan oleh masyarakat disemua bidang kehidupan.

Seiring berkembangnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi serta perkembangan media sosial berbagai jenis fitur akan menambah jumlah manfaat yang bisa didapatkan dari media sosial. Namun, tidak bisa dipungkiri bahwa media sosial juga dapat menyebabkan adanya perubahan sosial, sebagaimana menurut Ferley (dalam Irwan dan Idradin, 2016:2) bahwa perubahan sosial merupakan perubahan kepada pola perilaku, hubungan sosial, lembaga, dan struktur sosial pada waktu tertentu. Sehingga dalam hal ini penggunaan media sosial yang banyak sekali manfaat yang sekiranya dapat digunakan dengan baik oleh masyarakat.

**f) Dampak Penggunaan Media Sosial**

Globalisasi membawa beberapa pengaruh terhadap tatanan perilaku masyarakat dunia. Hal ini ditandai dengan adanya media sosial. Media sosial digunakan sebagai sarana komunikasi dalam hal ini tentunya memiliki dampak terhadap perubahan kehidupan sehari-hari. Pada saat ini media sosial sering sekali digunakan dengan tidak mengenal kalangan. Namun penggunaan media sosial tersebut terkadang hanya untuk mencapai popularitas.

Menurut Zein (2019:62) popularitas diambil dari bahasa latin *popularis* yang berarti umum atau banyak, diperhatikan, dan dihargai. Dalam hal ini tentunya kata popularitas tidak hanya digunakan untuk manusia melainkan untuk tempat, makanan dan lain sebagainya. Manusia telah mengenal adanya popularitas sejak awal kehidupannya. Akibat dari adanya media sosial ini lah manusia berlomba-lomba untuk mencapai popularitas dengan mengikuti *trend* perkembangan jaman.

Menurut Biagi (dalam Tosepu 2018:76) mencatat terdapat beberapa dampak yang ditimbulkan oleh penggunaan media sosial, diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Masyarakat  
Perubahan kehadiran media internet yang berbasis media sosial adalah perubahan pada cara berkomunikasi dalam segala aspek kehidupan termasuk untuk komunikasi sehari-hari juga dengan produsen dan pelanggan. Seiring dengan makin bertambahnya penduduk, menjadikan media sosial mampu mengubah kebiasaan yang dilakukan oleh masyarakat. Salah satu perubahan yang mendasar dari masyarakat adalah cara berkomunikasi. Dengan demikian jelas bagaimana kekuatan media sosial dapat mengubah kebiasaan-kebiasaan masyarakat termasuk dalam isu-isu politik, demokrasi, sosial, HAM, lingkungan dan lain sebagainya.
- 2) Budaya  
Kehadiran media sosial menjadi penentu perubahan cara berkomunikasi manusia yang semakin mudah dan efisien. Kemudahan ini akan berdampak pada perubahan budaya masyarakat. Budaya sosial, budaya komunikasi, budaya ekonomi, budaya pendidikan, budaya politik, dan budaya lainnya. Sehingga memunculkan istilah *cyberculture*. Karena dengan adanya media sosial ini dapat melunturkan budaya yang telah ada. Misalnya mengikuti gaya kebarat-baratan yang menimbulkan perilaku kesenangan yang menyimpang dari budaya kita sendiri. Hal tersebut disebutkan oleh Biagi (dalam Tosepu 2018:77) bahwa kita bisa menemukan kembali diri kita sebagai bagian dari adanya budaya.
- 3) Bisnis  
Dengan kehadiran jaringan internet memungkinkan menggabungkan perdagangan, informasi, dan hiburan. Media sosial dapat langsung menghubungkan antara penjual dengan pembeli potensial melalui promosi perdagangan. Media sosial menjadi yang paling dominan dalam mempengaruhi bidang bisnis dan ekonomi terkini.
- 4) Khalayak  
Yang paling menonjol dari dampak kehadiran media sosial adalah dengan sifat mata rantai dan jaringan internet tertumpu pada khalayak. Dengan bertambahnya jaringan internet dengan biaya semakin terjangkau, bertambah pula pengguna internet. Sehingga media sosial menciptakan dunia tersendiri, muncul beragam komunitas di media sosial. Komunitas ini terbentuk dengan beragam kepentingan tanpa harus bertatap muka di dunia nyata. Menjadikan komunitas sebagai pasar yang berpotensi terhadap ekonomi, pendidikan, sosial budaya, dan politik.

Dalam hal ini berarti penggunaan media sosial sekarang ini tidak hanya digunakan pada waktu luang saja melainkan digunakan pada saat jam penting karena memanfaatkan sebagai sarana untuk bekerja. Dalam hal ini penggunaan media sosial harus diperhatikan karena dampak yang dihasilkan sulit untuk diprediksi terlebih apabila konten yang dibuat adalah melanggar aturan norma yang ada di masyarakat. Menurut Andu (2018:2) bahwa penyebaran informasi yang berkaitan dengan norma akan menjadi hal yang perlu diwaspadai karena dapat menjadi pemicu terjadinya ketegangan antar masyarakat terutama bagi masyarakat yang tidak mampu menyaring informasi yang diterimanya.

Selain itu, menurut Aljawi (2012) media sosial juga memberikan dampak yang positif yaitu diantaranya:

- 1) Semakin mudahnya berinteraksi dengan orang lain  
Karena dapat berkomunikasi secara realtime. Para pengguna jejaring sosial dapat dengan mudah berinteraksi dengan orang lain. Bahkan tak lagi terpengaruh oleh jarak yang sangat jauh. Selain itu, dengan adanya situs jejaring sosial, penyebaran informasi dapat berlangsung secara cepat.
- 2) Sarana promosi  
Keunggulan lainnya media ini dapat digunakan sebagai sarana promosi suatu barang, komunitas dan lain-lain.
- 3) Sarana sosialisasi program pemerintah  
Di negara Indonesia, pemerintah banyak melakukan sosialisasi dalam berbagai hal pendidikan, kesehatan, politik, penanggulangan bencana, ekonomi, dan informasi yang lain. Selain menggunakan media cetak, pemerintah mensosialisasikan programnya melalui situs jejaring sosial. Salah satu contohnya yaitu kampanye dalam pemilu 2009.
- 4) Sarana silaturahmi  
Tak dapat dipungkiri jika jejaring sosial merupakan sarana yang paling efektif untuk menjalin komunikasi dan silaturahmi dengan teman, sahabat, maupun keluarga. Tanpa lagi dibatasi oleh jarak, tempat dan waktu, bisa menjalin silaturahmi dengan mereka, berbagi pengalaman bahkan bisa merencanakan sebuah acara pertemuan keluarga dengan mereka.

5) Sarana hiburan

Para pengguna bisa bersenang-senang dan bergaul dengan orang dari seluruh penjuru dunia. Dengan perkembangan pesat dunia internet, maka sarana dan prasarana untuk bisa bersenang-senang dan bergaul *online social networking* pun semakin banyak pilihan. Dari mulai main game dengan teman virtual, sampai kepada saling kirim kartu ucapan.

Sedangkan menurut Tosepu (2018:84) dampak negatif dari adanya media sosial antara lain:

- 1) Terjadi kesenjangan informasi, baik antara pengguna media sosial yang bisa mendapatkan berbagai informasi dengan mudah dan transparan dengan orang yang tidak menggunakan media sosial, atau antara pengguna media sosial itu sendiri, misalnya antara yang bergabung dalam suatu grup dengan yang tidak bergabung.
- 2) Kecanduan media sosial, maksudnya seseorang menjadi sangat terkait dengan media sosial. Menghabiskan sebagian besar waktu harinya untuk berinteraksi didalam media sosial, hingga sering kali mengabaikan orang disekelilingnya bahkan tugas-tugas yang seharusnya dikerjakan.
- 3) Berkurangnya intensitas dalam berinteraksi langsung dengan sesama dan dapat menimbulkan kecemburuan sosial. Misalnya memposting dengan berbagai barang bermerk atau semacamnya disosial media.
- 4) Menciptakan identitas baru yang sama sekali tidak sesuai dengan identitas diri dan pencurian identitas misalnya dengan membuat akun *facebook* seorang artis dan membuatnya seolah-olah milik artis tersebut.
- 5) Penyalahgunaan dan pencurian seperti foto, dokumen dan lain sebagainya. Misalnya menciptakan konten yang berisi hoax, komsumtif, menjadi tertarik dengan berbagai iklan dan melakukan pembelian menggunakan kartu kredit tanpa berfikir panjang dan mempermudah penyebaran virus misalnya dengan membuat konten berisi link yang menuju laman tertentu yang disisipi oleh virus.
- 6) Kejahatan dunia maya (*cybercrime*). Kejahatan dunia maya sangatlah beragam diantaranya, *carding, hacking, cracking, phishing,* dan *spamming*. Dengan kemampuan informasi yang dimiliki oleh internet, pornografi pun merajalela.
- 7) Perjudian, dengan jaringan yang tersedia situs perjudian yang kian merebak dan media sosial digunakan sebagai sarana penyebaran ideologi yang paling efektif dan efisien.

Dari beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media sosial telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat dengan peran yang sudah sangat signifikan dalam komunikasi modern. Selain itu, penggunaan media sosial perlu untuk dilakukan pembatasan dalam penerimaan informasi. Karena penggunaan media sosial yang terlalu sering akan menimbulkan konten yang negatif. Misalnya konten yang berisi dengan ujaran kebencian yang akan mempengaruhi jiwa. Membuat kecanduan sehingga setiap kali terhubung dengan ujaran kebencian kita akan terus mencari konten yang berisi ujaran kebencian.

## **2. Tinjauan Perilaku Hedonisme**

### **a) Pengertian Perilaku**

Manusia merupakan makhluk sosial yang dapat melakukan tindakan atau perbuatan sesuai dengan dirinya sendiri. Dalam hal ini manusia memiliki sifat, karakter, dan perilaku yang hanya dimiliki oleh masing-masing individu. Perilaku manusia pada hakikatnya merupakan suatu aktivitas atau tindakan yang dilakukan oleh manusia itu sendiri. Perilaku juga dapat dikatakan sebagai tindakan atau perbuatan yang dikerjakan oleh manusia yang dapat menimbulkan respon.

Dalam kamus *Psikologi* perilaku atau dalam istilah bahasa Inggrisnya *behaviour* memiliki beberapa arti diantaranya tingkah laku, kelakuan, perangai. Dan secara terminologi perilaku ialah suatu reaksi yang dapat diamati secara umum dan obyektif (Chaplin, 2014:53). Sedangkan, menurut Notoadmojo (2007) perilaku terjadi apabila sesuatu yang

diperlukan untuk menimbulkan reaksi yakni yang disebut rangsangan, dengan demikian suatu rangsangan tertentu akan menghasilkan reaksi perilaku tertentu. Selain itu, dalam bahasa arab perilaku adalah akhlak yang berasal dari kata *akhlaqom*, *yukhiqu*, *ikhlaquan*, yang berarti perangai, sedang jama'anya *khuluqun* (Syamsudi, 2015:2).

Menurut Manuntung (2018:98) perilaku adalah ketrampilan tertentu dalam hal perasaan, pemikiran dan predisposisi tindakan seseorang terhadap suatu aspek di lingkungan sekitarnya. Dalam hal ini berarti perilaku merupakan segala perbuatan tindakan yang dilakukan makhluk hidup dan perilaku dapat berwujud apabila terdapat sesuatu yang diperlukan untuk menimbulkan tanggapan yang disebut dengan rangsangan.

Menurut Notoatmodjo (dalam Kurniawati, 2012:438) mengatakan bahwa aspek perilaku yang dikembangkan dalam proses pendidikan meliputi tiga ranah yaitu, ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Dimana dalam hal ini perilaku hakekatnya digolongkan menjadi dua, yaitu bentuk pasif (tanpa tindakan nyata dan konkret) dan dalam bentuk aktif (dengan tindakan nyata atau konkret).

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa perilaku merupakan suatu aktivitas atau kegiatan manusia dalam melakukan sebuah tindakan yang dapat ditentukan dengan lingkungan sekitarnya dan tindakan tersebut dapat diamati secara langsung dan tidak langsung. Perilaku tersebut dapat ditentukan oleh masing-masing individu dalam menentukan sebuah tindakan reaksi psikis.

## b) Terbentuknya Perilaku

Perilaku merupakan segala sesuatu yang berkaitan dengan kegiatan atau tindakan yang dilakukan oleh manusia. Pembentukan perilaku penting untuk dilakukan karena pada dasarnya perilaku sangat lah penting dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Dengan adanya pembentukan perilaku dimungkinkan akan membentuk tingkah laku yang dapat menghasilkan etika atau akhlak yang baik. Berkaitan dengan itu, Walgito (2003) menerangkan beberapa cara terbentuknya sebuah perilaku seseorang adalah sebagai berikut :

- 1) Kebiasaan, terbentuknya perilaku karena kebiasaan yang sering dilakukan, misal menggosok gigi sebelum tidur, dan bangun pagi sarapan pagi.
- 2) Pengertian (*insight*) terbentuknya perilaku ditempuh dengan pengertian, misalnya bila naik motor harus menggunakan helm, agar jika terjadi sesuatu di jalan, bisa sedikit menyelamatkan anda.
- 3) Penggunaan model, pembentukan perilaku melalui ini, contohnya adalah ada seseorang yang menjadi sebuah panutan untuk seseorang mau berperilaku seperti yang ia lihat saat itu.

Sedangkan menurut konsep dari Lawrence Green, yang dikutip oleh

Notoatmodjo (2007) bahwa perilaku dipengaruhi oleh 3 faktor yaitu :

- 1) Faktor predisposisi, faktor faktor ini mencakup tentang pengetahuan dan sikap seseorang terhadap sebuah rangsangan atau stimulus yang ia dapatkan.
- 2) Faktor pemungkin, faktor faktor ini mencakup ketersediaan sarana dan prasarana atau fasilitas sebagai penunjang terjadinya sebuah perilaku yang terjadi pada seseorang tersebut.
- 3) Faktor penguat, faktor-faktor penguat ini meliputi faktor sikap dan perilaku tokoh masyarakat, tokoh agama, sikap dan perilaku dari peran role dari seseorang yang membuatnya menirukan apa yang mereka lakukan semuanya.

Menurut Skinner yang dikutip oleh Husen (2018:31) mengemukakan istilah *shaping*, yaitu upaya untuk membentuk perilaku. Mulai dari bentuk yang paling sederhana sampai dengan bentuk yang paling kompleks. Terdapat 2 unsur dalam pengertian *shaping*:

- 1) Adanya penguatan secara berbeda-beda (*differential reinforcement*) yaitu dengan adanya respon yang diberi penguatan dan ada respon yang tidak diberi penguatan.
- 2) Upaya mendekat terus menerus (*successive approximation*) yang mengacu pada pengertian bahwa hanya respon yang sesuai dengan harapan eksperimenter yang akan diberi penguat.

Pembentukan perilaku tak terlepas dari adanya pengembangan pengetahuan kewarganegaraan. Adapun kompetensi kewarganegaraan yang dikemukakan oleh Branson (dalam Pangalila, 2017) dibagi menjadi 3 diantaranya; *civic knowledge, civic skill, dan civic disposition*. Dari ketiga kompetensi tersebut yang memuat pengetahuan tentang kewarganegaraan, kecakapan kewarganegaraan, dan watak kewarganegaraan.

Berdasarkan uraian-uraian di atas bahwa terbentuknya perilaku yaitu karena adanya faktor-faktor kebiasaan yang dilakukan oleh seseorang kebiasaan yang dilakukan dapat menimbulkan suatu tindakan baik maupun buruk tergantung kepada individu yang melakukan. Dalam hal ini perilaku manusia tersebut sedikit demi sedikit dibentuk sehingga pada akhirnya dapat melakukan perilaku yang kompleks (Fathiyah, 2004:78). Kemudian proses perubahan perilaku dipengaruhi oleh beberapa faktor yang berasal dari dalam diri individu itu sendiri.

Menurut Purbohastuti (2019:243) faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perilaku adalah sebagai berikut:

- 1) Sensasi  
Sensasi adalah suatu perasaan dari dalam diri individu setelah individu menggunakan fungsi panca indranya. Sensasi dapat memengaruhi seseorang dalam berperilaku.
- 2) Persepsi  
Persepsi merupakan proses seseorang mengetahui beberapa hal melalui panca indranya dengan menyimpulkan informasi dari hal tersebut dan menafsirkannya.
- 3) Motivasi  
Dartikan sebagai dorongan untuk bertindak demi mencapai suatu tujuantertentu, hasil dari dorongan dan gerakan ini diwujudkan dalam bentuk perilaku.
- 4) Emosi  
Emosi merupakan luapan perasaan yang tinggi dan kembali surut dalam waktu yang tidak lama. Emosi menjadi penyebab seseorang kadang-kadang tidak dapat menguasai diri dan terganggu penguasaannya dengan lingkungannya.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa proses terbentuknya perilaku dipengaruhi oleh manusia atau individu itu sendiri. Perilaku dapat muncul ketika adanya respon dan rangsangan langsung dari orang lain. Ataupun adanya rangsangan dan respon yang berupa tindakan yang nyata, yang dapat dilihat oleh orang lain. Sehingga perilaku tersebut dapat dibentuk tergantung dari masing-masing individunya.

### c) **Pengertian Hedonisme**

Perubahan sosial akibat adanya globalisasi mempengaruhi tatanan semua kehidupan seperti halnya mengikuti kebarat-baratan, menggunakan barang yang mewah dan lain sebagainya. Hal tersebut dapat dikatakan sebagai perilaku hedonisme menimbulkan pemborosan dan mengakitbatkan adanya keinginan yang semakin bertambah.

Hedonisme sering dikatakan memiliki ciri khas yaitu kesenangan yang diperoleh dengan mencari perasaan-perasaan yang menyenangkan. Dengan demikian keinginan-keinginan manusia mesti dibatasi agar menimbulkan ketenangan untuk mencapai kenikmatan (Suseno, 1987:114).

Namun hal ini bertentangan dengan pendapat Epicros, yang menyatakan bahwa tujuan hidupnya adalah untuk *hedone*, yakni kenikmatan. Kenikmatan yang sesungguhnya dicapai dengan ketenangan badan, pikiran dan jiwa. Dengan demikian kenikmatan dapat dicapai jika batin tenang dan badan sehat (Hadiwijono, 1980:56).

Hedonis berasal dari bahasa Yunani *hedone* yang berarti “kesenangan” atau “kenikmatan” dalam filsafat Yunani, hedonisme ditemukan oleh *Aristippos* dan *Kyrene* seorang murid *Socrates*. *Socrates* bertanya tentang tujuan terakhir bagi kehidupan manusia atau apa yang sungguh-sungguh bagi manusia, tetapi ia sendiri tidak memberikan jawaban yang jelas atas pertanyaan itu (Pontania, 2016:6).

Menurut Mokoagow (2019:15) perilaku hedonisme adalah suatu pola hidup yang aktivitasnya untuk mencari kesenangan, seperti lebih banyak menghabiskan waktu di luar rumah, lebih banyak bermain, senang pada keramaian kota, senang membeli barang mahal yang disenanginya, serta selalu ingin menjadi pusat perhatian.

Berkaitan dengan definisi tersebut terdapat pendapat Linda yang dikutip oleh Pratiwi (2014:3), menyatakan bahwa hedonisme adalah pola perilaku yang dapat diketahui dari aktivitas, minat, maupun pendapat

yang selalu menekankan pada kesenangan hidup. Gaya hidup hedonis memiliki sifat yang *relative* yang sesuai dengan objek atau yang menjalankan. Adapun karakteristik perilaku atau budaya yang menginginkan keseluruhan kehidupan penuh dengan kesenangan-kesenangan yang bisa dirasakan dan memuaskan keinginan, sehingga tujuan akhir dari kehidupan ini adalah kesenangan. Dalam perkembangannya, gaya hidup hedonisme cenderung menyerang remaja atau mahasiswa (Pontania, 2016:6).

Menurut Bramovic yang dikutip oleh Trimartati (2014:3) mengatakan bahwa hal yang sulit dalam kehidupan seseorang adalah mengekang segala sesuatu yang kurang baik untuk dirinya sendiri. Mencari sesuatu yang baik dapat dilakukan dalam kehidupan seseorang sehingga ruang kehidupannya menjadi salah satu yang luar biasa dan tidak menonton. Individu harus mampu menahan keinginannya untuk bersikap hedonisme agar dapat mengendalikan dirinya dengan sebaik-baiknya.

Gaya hidup hedonis merupakan salah satu bentuk gaya hidup yang dikenal sebagai *trend* di kalangan remaja saat ini. Gaya hidup hedonis tentunya sangat menarik bagi remaja sehingga fenomena baru akibat adanya paham ini. Dengan adanya fenomena tersebut, remaja cenderung untuk lebih memilih hidup yang mewah, enak, dan serba berkecukupan tanpa harus bekerja keras (Gushevinalti, 2010).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwasannya perilaku hedonisme merupakan suatu pola hidup atau aktivitas kegiatan manusia

yang hanya ingin menjadikan kesenangan adalah prioritas dalam hidupnya. Dengan adanya kesenangan tersebut individu ini bisa menikmati kehidupan dengan rasa senang dengan menghindari segala kesengsaraan. Gaya hidup hedonisme ini yang akan membentuk sikap mahasiswa menjadi enggan berusaha, selalu ingin mengambil jalan pintas, dan lain sebagainya.

#### **d) Ciri-ciri Hedonisme**

Hedonisme mempunyai karakteristik yang dimana manusia itu memiliki prinsip bahwa kesenangan merupakan tujuan utama. Sesuai yang dikemukakan oleh Febrianti (2017) bahwa hedonisme menunjukkan bahwa bagaimana seseorang mengatur kehidupan pribadinya dengan suatu penerapan gaya hidup manusia dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini karakteristik dari hedonisme ini ditandai dengan adanya perubahan dari kehidupan masyarakat yang modern, proses perkembangan individu, dan keinginan dalam mencari konsep diri.

Menurut Kotler dan Armstrong (dalam Maisyaroh, 2016) menyebutkan bahwa teori dasar pada perilaku hedonisme ini mempunyai indikator yang terdiri dari aspek-aspek dan karakteristik hedonisme. Indikator perilaku hedonisme ini terdiri dari tiga dimensi yaitu, aktivitas, minat dan pendapat. Sedangkan menurut Russel (2004:335) menyatakan bahwa ada enam karakteristik yang menggambarkan perilaku hedonisme diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Memiliki gaya hidup yang instan. Hal ini dimaksudkan bahwa dalam melakukan suatu tindakan dan melihat hasil atau harta dari

yang diperoleh bukanlah merupakan proses akhri dari hidup. Sehingga membawa dan menimbulkan adanya sikap rasionalitas dan kesesuaian terhadap kesenangan hidup.

2. Menjadi pengejar modernitas fisik. Seseorang yang memiliki perilaku hedonisme merupakan seseorang yang berpandangan bahwa memiliki barang-barang yang berharga, mewah dan berteknologi yang tinggi adalah suatu kebanggaan tersendiri.
3. Memiliki relativitas kenikmatan di atas rata-rata. Hal ini ditunjukkan bahwa seseorang yang berperilaku hedonisme relatif memiliki hidup yang menganggap bahwa bagi masyarakat umum sudah masuk dalam kategori kenikmatan namun bagi seseorang yang menganggap pandangan inihal tersebut malah kurang dalam kategori kenikmatan.
4. Memenuhi banya keinginan-keinginan spontan yang muncul. Dalam hal ini seseorang yang berperilaku hedonisme mempunyai benteng pertahanan untuk mencapai kesenangan yang sangat sedikit. Sehingga ketika orang menginginkan sesuatu harus segera terpenuhi.
5. Seseorang yang berperilaku hedonisme memiliki anggapan bahwa ketika mempunyai masalah yang dianggap berat muncul sikap yang menyatakan bahwa dunia tidak adil.
6. Seseorang yang berperilaku hedonisme akan cenderung hidup konsumtif yang memiliki berapa pun uang itu akan habis bahkan tidak tersisa sedikit dengan skala uang yang dimiliki berada di hidup orang menengah.

Adapun ciri-ciri gaya hidup hedonis menurut Rahardjo dan Silalahi (2007:

34) yaitu:

1. Memiliki banyak keinginan spontanyang muncul
2. Memiliki pandangan untuk bergaya hidup sangat instan tanpa melihat suatu proses dan hanya berorientasi pada hasil akhir
3. Memiliki suatu relativitas kenikmatan diatas rat-rata, artinya ketika menurut orang lain sudah enak tetapi baginya itu tidak enak
4. Menjadi pengerjar modernitas fisik
5. Ketika mendapat masalah yang dia anggap berat muncul anggapan bahwa dunia begitu membencinya.
6. Berapa uang yang dimiliki akan habis dan atau tersisa sedikit dengan skala uang yang dimiliki berada di hidup orang menengah dan tidak ada musibah selama memegang uang tersebut. Untuk masalah makanan saja begitu kompleks dan jenisnya banyak belum termasuk pakaian, rumah, barang-barang mewah, dsb.

Sedangkan menurut Lukitasari (2013) ciri-ciri hedonisme yang nampak pada mahasiswa adalah sebagai berikut:

1. Cenderung memiliki suatu keinginan yang spontan
2. Memiliki relativitas yang tinggi
3. Lebih mengutamakan yang bersifat duniawi

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa seseorang yang menganut perilaku atau gaya hidup hedonisme mereka melakukan aktivitas fisik berupa mengejar modernitas dan menghabiskan banyak uang dan waktu yang dimiliki, memenuhi banyak keinginan, serta memberikan respon terhadap kenikmatan hidup. Untuk itu dari adanya ciri-ciri hedonisme ini menjadikan suatu indikator dalam penelitian ini dilihat dari yang sesuai dengan kehidupan mahasiswa yaitu pada ciri memiliki gaya hidup yang instan, menjadi pengejar modernitas, dan memiliki relativitas yang tinggi.

Dengan adanya pengaruh globalisasi yang berimbas kepada pemenuhan kebutuhan gaya hidup. Seseorang yang berperilaku hedonisme yaitu seseorang yang berorientasi kepada hidup yang berlebih-lebihan tanpa memikirkan proses hasil akhir. Sehingga gaya hidup ini hedonisme ini menimbulkan kecenderungan munculnya tingkah laku individu melalui interaksi sosial antara individu satu dengan yang lain guna untuk memperoleh kesenangan dan kebebasan untuk kenikmatan hidup.

### e) **Jenis-Jenis Hedonisme**

Menurut Engel, dkk (1994) aspek yang ada di dalam hedonisme yaitu dapat dituliskan dengan simbol AIO (Activities, Interest, dan Opinion) yaitu aktivitas, minat, dan opini sebagai aspek utama yang berorientasi pada kesenangan. Activities (kegiatan) adalah tindakan nyata seperti menonton suatu di bioskop, berbelanja di suatu pertokoan, dan lain-lain. Interest (minat) akan semacam objek, peristiwa, atau topik adalah tingkat keinginan yang menyertai perhatian khusus maupun terus menerus terhadapnya. Sedangkan opinion (opini) adalah jawaban lisan atau tertulis yang orang berikan sebagai respon terhadap situasi stimulus dimana semacam pertanyaan yang diajukan.

Menurut Ismail (2019) jenis-jenis hedonisme dibedakan menjadi dua, diantaranya yaitu:

- 1) Hedonisme Psikologis, dimana hedonisme yang menganggap bahwa manusia sebagai yang menginginkan kesenangan. Secara naluri, manusia memiliki sifat menghindari rasa sakit dan derita.
- 2) Hedonisme Evaluatif, dalam konsep ini hanya ada kesenangan yang berharga dan rasa sakit atau ketidak senangan dianggap sesuatu yang tidak pantas untuk diterima.

Adapun menurut Shabur (2019) hedonisme yang berlaku dimasyarakat terdapat 3 jenis yaitu diantaranya:

- 1) *Psychological Hedonism*  
Konsep ini menganggap bahwa manusia diciptakan secara lahiriah menginginkan kesenangan, secara naluri manusia memang menghindari rasa sakit dan derita.
- 2) *Evaluative Hedonism*  
Kesenangan ialah apa yang seseorang inginkan dan kejar dalam konsep *evaluative hedonism* hanya kesenanganlah yang berharga

dan rasa sakit atau ketidaksenangan ialah hal mengecewakan atau dianggap sesuatu yang tidak layak untuk dirasakan.

3) *Rationalizing Hedonism*

Seseorang mencari kesenangan namun paham akan konsekuensinya, misal seseorang mengkonsumsi obat terlarang untuk mencari kesenangan dan lepas dari masalah sejenak. Namun ia mengetahui bahwa hal ini buruk untuk kesehatannya.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa hedonisme memiliki beberapa jenis dalam penerapannya yaitu berorientasi pada kesenangan yang bersifat kepanjangan, sesaat dan lahiriah. Sehingga paham hedonisme ini tergantung pada seseorang dalam melakukan sebuah aktivitas.

**f) Faktor Penyebab Perilaku Hedonisme**

Menurut Feist-feist yang dikutip oleh Prastika (2018:16) yang menyatakan bahwa gaya hidup merupakan produk atau hasil interaksi dari faktor keturunan, lingkungan, dan kekuatan kreatif individu. Berdasarkan pendapat di atas, bahwasannya faktor yang telah disebutkan membawa pengaruh terhadap perilaku hedonisme individu atau mahasiswa. Secara umum ada dua faktor yang menyebabkan seorang mahasiswa atau masyarakat menjadi hedonisme yaitu faktor ekstern yang meliputi media dan lingkungan sosial serta intern yang meliputi keyakinan dalam beragama dan keluarga (Rani, 2016:23).

Menurut Sarwono (1989:14) menyatakan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi gaya hidup adalah konsep diri. Kemudian faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perilaku hedonisme ini merujuk pada

budaya, nilai, demografis, kelas sosial, keluarga, motivasi, emosi (Nadzir, 2015).

Adapun dalam (Tambingon, 2018) bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi gaya hidup seseorang ada dua faktor yaitu faktor yang berasal dari dalam diri (*internal*) dan faktor yang berasal dari luar (*eksternal*). Dalam hal ini faktor-faktor penyebab hedonisme antara lain adalah sebagai berikut:

1) Faktor Internal

a. Sikap

Sikap berarti suatu keadaan jiwa dan keadaan pikir yang dipersiapkan untuk memberikan tanggapan terhadap suatu objek diorganisasi melalui pengalaman dan mempengaruhi secara langsung pada perilaku.

b. Pengalaman dan Pengamatan

Pengalaman dan pengamatan sosial dalam tingkah laku, pengalaman dapat diperoleh dari semua tindakannya di masa lalu dan dapat dipelajari, melalui belajar orang akan dapat memperoleh pengalaman.

c. Kepribadian

Kepribadian adalah konfigurasi karakter individu dan cara berperilaku yang menentukan perbedaan perilaku setiap individu.

d. Konsep Diri

Faktor yang menentukan kepribadian ini adalah konsep diri.

e. Motif

Perilaku individu muncul karena adanya motif kebutuhan yang merasa aman dan kebutuhan akan prestise merupakan contoh dari beberapa contoh tentang motif. Jika motif seseorang terhadap kebutuhan akan prestise itu besar maka akan membentuk perilaku yang mengarah kepada gaya hidup hedonisme.

f. Persepsi

Persepsi adalah proses dimana seseorang memilih, mengatur dan menginterpretasikan informasi untuk membentuk suatu gambar yang berarti mengenai dunia.

Adapun faktor eksternal yang dikemukakan oleh Kotler (dalam Trimarti: 2014) adalah sebagai berikut:

a. Kelompok Referensi

Kelompok referensi adalah kelompok yang memberikan pengaruh langsung terhadap sikap dan perilaku seseorang

- b. **Keluarga**  
Kelurga memegang peran terbesar dan terlama dalam membentuk sikap dan perilaku individu.
- c. **Kelas Sosial**  
Kelas sosial adalah sebuah kelompok yang relatif *homogeny* dan bertahan lama dalam sebuah masyarakat, yang tersusun dalam setiap jenjang itu memiliki nilai, minat, dan tingkah laku yang sama.
- d. **Kebudayaan**  
Kebudayaan meliputi pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, huku, adat istiadat, dan kebiasaan-kebiasaan yang diperoleh individu sebagai anggota masyarakat.

Berdasarkan faktor-faktor yang telah disebutkan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang mempengaruhi perilaku hedonisme. Dalam hal ini adanya perilaku hedonisme adalah sebagai keadaan pikiran dimana kesenangan adalah sebagai tujuan hidup.

**g) Dampak Hedonisme**

Menurut Setianingsih (2018) hidup yang baik adalah hidup yang dapat memenuhi kebutuhan alamiah yang memiliki pola hidup sederhana. Dengan begitu manusia akan mencapai sebuah ketenangan jiwa yang seimbang sehingga tidak terganggu oleh hal-hal yang lain. Dalam hal ini kesenangan yang berlebihan sudah sangat nampak dikalangan masyarakat tak terkecuali pada mahasiswa FKIP Univesitas Lampung. Salah satu penyebab dari adanya masalah tersebut karena adanya pengaruh hedonisme. Hedonisme ini adalah pandangan hidup bahwa kesenangan dan kenikmatan sebagai tujuan utama dalam hidup. Jadi, dapat dikatakan bahwa seseorang yang berperilaku hedonisme ini hanya mementingkan kesenangan, tidak peduli oleh orang sekitar karena yang terpenting dalam hidup mereka

adalah berorientasi pada kesenangan. Salah satu contoh dari hedonisme adalah berfoya-foya dan bersenang-senang. Kelompok yang cenderung konsumtif dan berbeda dari kelompok *utilitarian* yang berbelanja sesuai manfaat atau keperluannya (Okada, 2005 dalam Widjaja 2009).

Menurut Ismail (2019) penganut paham hedonisme memiliki dampak yang dapat melahirkan karakter sebagai berikut:

1. Konsumtif, seseorang yang menggunakan ideologi hedonisme pasti cenderung gaya hidupnya menjadi konsumtif, yakni memenuhi nafsu atau keinginan maya semata, mengutamakan penampilan luar.
2. Materialis, hedonisme menganggap uang segalanya dalam memfasilitasi kehidupan untuk mewujudkan semua keinginan, juga tidak pernah puas dengan apa yang telah dimiliki, bahkan bisa mengarah pada contoh penyimpangan sosial, yakni tindak kriminal.
3. Cenderung lebih egois, dan dapat melakukan segala cara untuk memenuhi kesenangannya walaupun akan merugikan orang lain.
4. Tidak memiliki empati terhadap lingkungan sosial, berusaha mencapai kesenangannya dengan segala cara.
5. Melakukan rasionalisasi atau pembenaran atas kesenangan mereka apabila kesenangan tersebut bertentangan dengan norma-norma hukum dan sosial

Menurut Septiana (2018) yang mengatakan bahwa hedonisme ini sangat berhubungan erat dengan kekakayaan, kenikmatan batin, kekuasaan dan kebebasan. Jika perilaku hedonisme ini terus menerus dibiarkan akan menyebabkan terjadinya pergeseran dan rusaknya dunia pendidikan.

Berkaitan dengan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa apabila paham hedonisme ini dibiarkan dan bersarang di lembaga pendidikan maka sama halnya dengan menyediakan tempat dalam mengurangi karakter intelektual sebagai mahasiswa atau generasi muda. Budaya negatif ini telah mengikis nalar kritis generasi muda terhadap persoalan yang ada. Misalnya yang terjadi pada lingkungan perguruan tinggi yang penghuninya merupakan

mahasiswa yang seharusnya dapat membawa perubahan ke arah yang lebih baik dan positif. Namun faktanya, mahasiswa era ini cenderung apatis menanggapi isu-isu yang sedang terjadi baik itu di lingkungan sekitarnya terlebih dalam tataran negara.

Saat ini hedonisme sudah mengakar dikalangan mahasiswa. Namun para mahasiswa kebanyakan tak menyadari bahwa apa yang mereka lakukan adalah perilaku hedon. Oleh karena itu, paham hedonisme dapat memberikan suatu dampak negatif terhadap mahasiswa yang berani menghalalkan segala cara demi tercapainya suatu tujuan yaitu kesenangan.

Kemudian dampak dari adanya paham hedonisme ini juga diantaranya terjadinya pergaulan bebas, narkoba, kenakalan remaja, materialis, bergaya hidup konsumtif/boros, tidak bertanggung jawab, dan menjadi pemalas. Sehingga jika hal tersebut sudah melekat dikalangan mahasiswa maka akan berdampak juga terhadap pendidikannya dan mempengaruhi moral generasi muda. Sebab perilaku hedonisme ini merupakan suatu paham yang diyakini sebagian orang untuk mencapai kesenangan. Namun dalam hal ini hedonisme mempunyai dampak yang dapat menggoyahkan ideologi pada mahasiswa.

## **B. Kajian Penelitian Yang Relevan**

1. Penelitian ini dilakukan oleh Jamalludin pada tahun 2019 dengan judul penelitian “Pengaruh Media Sosial Terhadap Sikap Pemilih Pemula Mahasiswa Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Universitas Lampung Untuk Menentukan Pilihannya Dalam Pemilu Presiden Tahun 2019”. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan subjek penelitian mahasiswa PPKn. Hasil dari penelitian ini adalah mengetahui pengaruh media sosial terhadap sikap pemilih pemula mahasiswa pendidikan pancasila dan kewarganegaraan Universitas Lampung dalam menentukan pilihannya pada pemilu presiden tahun 2019.

Kemudian perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti penulis adalah terdapat pada variabel penelitian yaitu penelitian ini tidak meneliti variabel perilaku hedonisme. Namun, penelitian tersebut relevan karena memiliki kesamaan dalam ruang lingkup subjek dan objek penelitian yaitu pada mahasiswa FKIP Universitas Lampung.

2. Penelitian ini dilakukan oleh Ritma Resita pada tahun 2016 dengan judul penelitian “Perilaku Hedonisme Remaja Di Mall Panakukkang Makassar”. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kualitatif, dengan menggunakan metode pendekatan sosiologi. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan melakukan wawancara, dokumentasi, dan

alat *tape recorder*. Hasil dari penelitian ini adalah dapat melihat dampak sosial perilaku hedonisme terhadap remaja di Mall Panakkukang Makasar.

Perbedaan dengan penelitian yang akan diteliti adalah pada ruang lingkup subjeknya yaitu remaja di Mall Panakkukang Kota Makassar dengan menjelaskan persepektif dalam perilaku hedonisme remaja. Sedangkan penelitian penulis ruang lingkup subjek penelitiannya yaitu berada pada mahasiswa dengan penelitian pengaruh penggunaan media sosial terhadap perilaku hedonisme mahasiswa. Kemudian, persamaannya dalam penelitian tersebut yaitu meneliti tentang perilaku hedonisme sehingga penelitian tersebut relevan.

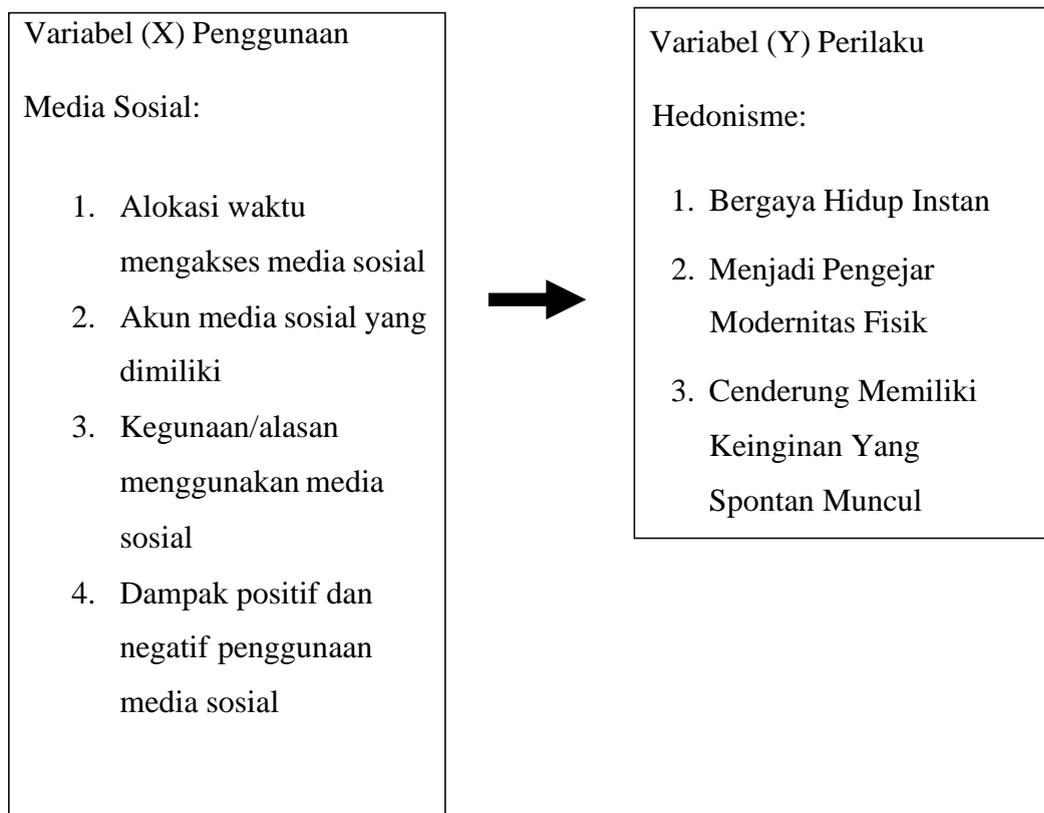
3. Penelitian yang dilakukan oleh Misbahun Nadzir dan Tri Muji Ingarianti pada tahun 2015 dengan judul "*Psychological Meaning of Money Dengan Gaya Hidup Hedonis Remaja di Kota Malang*". Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif non eksperimen dengan menggunakan korelasional ganda. Adapun metode yang digunakan yaitu non tes dengan menggunakan skala pada gaya hidup hedonisme. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa adanya hubungan yang negatif antara keterlibatan dan pentingnya memaknai nilai uang dengan gaya hidup hedonisme. Kemudian pada penelitian ini ditemukan bahwa rasa nyaman dalam memaknai uang sebagai sumber kekuasaan status menunjukkan hubungan yang positif signifikan. Nilai yang dihasilkan dalam korelasi pada dimensi uang sebagai sumber status yaitu sebesar 19,9% dan sisanya 80,1% dipengaruhi faktor lain yang tidak diteliti. Namun dapat ditemukan oleh peneliti diantaranya sikap, keluarga, kelas sosial, dan kebudayaan.

### **C. Kerangka Berfikir**

Perkembangan yang semakin pesat membawa beberapa pengaruh terhadap seluruh tata-tatan masyarakat tidak terkecuali dalam bidang teknologi dan informasi. Media yang terus berkembang dapat mempengaruhi perilaku hedonisme masyarakat terutama pada mahasiswa. Mahasiswa merupakan masa peralihan dari remaja menuju dewasa. Dimana masa peralihan ini mahasiswa mulai mempunyai keinginan untuk berproses dalam mengkonsep diri. Seseorang yang dapat dikatakan hedonisme apabila ia sudah berorientasi pada kesenangan individu untuk menikmati hidup. Hal ini menjadi sebuah landasan dalam penelitian ini mengapa perilaku hedonisme ini muncul dan bagaimana pengaruh media sosial terhadap perilaku hedonisme mahasiswa FKIP Universitas Lampung.

Mahasiswa sebagai kaum intelektual seharusnya dapat memahami dan menyadari penggunaan media sosial tentunya untuk memenuhi kebutuhan pendidikan, serta dapat memprioritaskan kebutuhan kuliah dibandingkan dengan bergaya hedonisme. Namun faktanya mahasiswa belum menyadari hal tersebut dan banyak mahasiswa yang berperilaku hedonisme. Seharusnya mahasiswa tersebut menyadari dengan adanya prioritas mahasiswa dapat mewujudkan sesuai dengan tujuan mereka berkuliah. Pengaruh penggunaan media sosial terhadap perilaku hedonisme mahasiswa FKIP Universitas Lampung ini tentunya tidak dapat diketahui tanpa adanya penelitian yang dilakukan secara langsung.

Kemudian, untuk lebih jelasnya mengenai pengaruh penggunaan medis sosial terhadap perilaku hedonisme mahasiswa dapat dilihat dari diagram kerangka berfikir sebagai berikut:



**Gambar 2.1 Kerangka Berfikir**

#### **D. Hipotesis**

Berdasarkan latar belakang, tinjauan pustaka, dan kerangka berpikir dari permasalahan di atas, maka dapat ditentukan hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1.  $H_1$  : adanya pengaruh penggunaan media sosial terhadap perilaku hedonisme mahasiswa FKIP Universitas Lampung.
2.  $H_0$  : tidak adanya pengaruh penggunaan media sosial terhadap perilaku hedonisme mahasiswa FKIP Universitas Lampung.

### **III. METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini juga menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25 dan Microsoft Excel 2010. Dalam penelitian ini untuk mengetahui bagaimanakah pengaruh penggunaan media sosial terhadap perilaku hedonisme. Data penelitian yang nantinya diperoleh adalah berupa skor (angka-angka) dan diproses melalui pengolahan menggunakan statistik, selanjutnya dideskripsikan untuk mendapatkan gambaran mengenai variabel penggunaan media sosial dengan variabel perilaku hedonisme.

Dalam penelitian ini peneliti ingin melihat pengaruh antara variabel bebas yaitu penggunaan media sosial dengan variabel terikat perilaku hedonisme. Adapun teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis pengaruh penggunaan media sosial dengan perilaku hedonisme menggunakan teknik analisis *product moment pearson*, karena data yang akan digunakan adalah berskala interval.

## B. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi merupakan hal yang paling penting dalam sebuah penelitian, karena keberadaannya menentukan suatu validitas data yang diperoleh dari hasil penelitian. Dalam hal ini menurut Sugiyono (2007:72) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa aktif 2019 dari empat jurusan yang ada di FKIP Universitas Lampung dengan jumlah 1,184 mahasiswa.

**Tabel 3.1 Jumlah Mahasiswa Aktif 2019 Dari Setiap Jurusan di FKIP Universitas Lampung.**

No	Jurusan	Jumlah
1	Ilmu Pendidikan	338
2	Pendidikan Mipa	320
3	Bahasa dan Seni	269
4	Pendidikan IPS	257
<b>Total</b>		<b>1.184</b>

Sumber: Data Tata Usaha Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Berdasarkan dari tabel 1, dapat dilihat bahwa jumlah mahasiswa keseluruhan dari setiap jurusan yang ada di FKIP Universitas Lampung pada angkatan 2019 yang melaksanakan kuliah aktif yaitu berjumlah 1.184 mahasiswa.

## 2. Sampel

Menurut Suharsimi Arikunto (dalam Rukajat 2018:197) mengemukakan bahwa: “Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti, apabila subjeknya kurang dari seratus, maka lebih baik diambil semua dan penelitian itu disebut dengan penelitian populasi, selanjutnya jika subjeknya lebih dari seratus maka boleh diambil 10-15% atau 20-25% sehingga disebut dengan penelitian sampel”.

Dari definisi tersebut bahwa sampel merupakan bagian dari populasi sebagai contoh yang diambil dengan cara tertentu. Dalam penelitian ini menggunakan teknik random sampling. Kemudian berdasarkan pendapat tersebut, maka penelitian ini ditentukan bahwa sampel yang diambil adalah 15% dari keseluruhan jumlah mahasiswa dari setiap jurusan yang ada di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang berjumlah 1.184 mahasiswa. Untuk lebih jelas mengenai sampel dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.2 Jumlah Sampel yang Diambil dengan Menggunakan Teknik Random Sampling.**

No	Jurusan	Jumlah	Sampel (15%)
1	Ilmu Pendidikan	338	34
2	Pendidikan Mipa	320	32
3	Bahasa dan Seni	269	27
4	Pendidikan IPS	257	26
<b>Total</b>		<b>1.184</b>	<b>178</b>

Sumber: Data Tata Usaha Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Berdasarkan dari tabel 2, dapat dilihat bahwa jumlah keseluruhan sampel pada setiap jurusan yang ada di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yaitu berjumlah 119 mahasiswa.

### **C. Variabel Penelitian**

Menurut Margono (2010:133) variabel penelitian adalah sebuah pengelompokan yang didapat dari dua variabel atau lebih. Adapun variabel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1. Variabel bebas (*Independent Variabel*)**

Menurut Siregar (2010:110) variabel bebas adalah variabel yang menjadikan sebab sebagai pengaruh di dalam suatu variabel lain (*dependent variabel*). Variabel independen dalam penelitian ini adalah penggunaan media sosial (X).

#### **2. Variabel Terikat (*Dependent Variabel*)**

Menurut Siregar (2010:110) variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat dari adanya variabel lain. Variabel terikat atau *dependen variabel* dalam penelitian ini adalah perilaku hedonisme (Y).

## **D. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional**

### **1. Definisi Konseptual**

#### **a) Penggunaan Media Sosial**

Media sosial merupakan jejaring sosial yang lahir dari perkembangan internet yang memuat sebuah inovasi terbaru dalam menciptakan situs-situs jejaring sosial. Dimana media sosial ini adalah salah satu media dalam jaringan yang digunakan oleh semua kalangan mahasiswa dalam memenuhi kebutuhannya berbagi, menciptakan inovasi, berpartisipasi, mencari informasi, *chattingan* dan digunakan dalam virtual forum. Penggunaan media sosial ini dimanfaatkan oleh para produsen untuk mempromosikan produknya lewat media sosial. Sehingga hal ini menyebabkan mahasiswa menggunakan media sosial nya untuk membeli produk yang ditawarkan oleh produsen.

#### **b) Perilaku Hedonisme**

Perilaku hedonisme merupakan pola hidup yang memegang suatu prinsip kesenangan yang tujuannya untuk memenuhi kepuasan diri. Kemudian masyarakat hedonisme menyukai segala hal yang berhubungan dengan perilaku konsumtif sehingga mereka akan memperlihatkan penampilan didepan publik karena dapat meningkatkan kepercayaan diri dan statusnya dikalangan masyarakat.

## **2. Definisi Operasional**

Untuk mempermudah dalam pengukuran di lapangan yaitu diperlukan definisi operasional. Menurut Sarwono (2006) definisi operasional adalah definisi yang menjadikan variabel yang sedang diteliti menjadi bersifat operasional dalam kaitannya dengan proses pengukuran variabel-variabel tersebut. Maka dari itu terdapat beberapa konsep dalam penelitian yang perlu untuk dioperasionalkan, diantaranya adalah sebagai berikut:

### **a) Penggunaan Media Sosial**

Penggunaan media sosial dapat diartikan sebagai aktivitas dan tindakan yang dilakukan oleh seseorang sebagai kebutuhan dalam mencari beberapa sumber informasi, menghubungkan dengan keluarga dan lain sebagainya.

Yang dapat diukur dengan indikator:

1. Alokasi waktu mengakses media sosial
2. Akun media sosial yang dimiliki
3. Kegunaan/alasan menggunakan media sosial
4. Dampak positif dan negatif penggunaan media sosial

### **b) Perilaku Hedonisme**

Perilaku hedonisme dapat diartikan sebagai suatu pandangan seseorang untuk menentukan tujuan hidupnya dengan segala cara untuk mencapai kesenangan dan kenikmatan dalam hidup. Yang dapat diukur dengan indikator :

1. Bergaya Hidup Instan
2. Menjadi Pengejar Modernitas
3. Cenderung Memiliki Keinginan Yang Spontan

## E. Rencana Pengukuran Variabel

Rencana pengukuran variabel dalam penelitian ini menggunakan butir-butir soal yang berisikan pertanyaan-pertanyaan tentang pengaruh penggunaan media sosial terhadap perilaku hedonisme mahasiswa. Dalam penelitian ini variabel (X) yang akan diukur adalah Penggunaan Media Sosial dan variabel (Y) Perilaku Hedonisme. Dalam mengukur variabel ini menggunakan alat ukur berupa angket yang berisi soal. Angket yang disebar dan diberikan kepada responden bersifat tertutup. Setiap soal memiliki jawaban a,b dan c sehingga responden tinggal memilih jawaban yang telah tersedia.

Skala angket yang digunakan di dalam penelitian ini adalah skala *Likert*. Skala *Likert* dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena. Instrumen penelitian dalam skala *Likert* dapat dibuat dalam bentuk *checklist* maupun pilihan ganda. Untuk melakukan kuantifikasi maka skala tersebut kemudian diberi angka-angka sebagai simbol agar dapat dilakukan perhitungan. Rencana pengukuran variabel dalam penelitian ini menggunakan kategori sebagai berikut:

### 1. Berpengaruh

Penggunaan media sosial yang dinyatakan sangat berpengaruh terhadap perilaku hedonisme apabila mahasiswa FKIP Universitas Lampung menggunakan media sosial digunakan sebagai ajang untuk gengsi dan mengikuti trend terkini.

### 2. Cukup Berpengaruh

Penggunaan media sosial dinyatakan cukup berpengaruh terhadap perilaku hedonisme mahasiswa apabila mahasiswa FKIP Universitas

Lampung menggunakan media sosial digunakan sebagai ajang untuk gengsi dan mengikuti trend terkini namun tidak sepenuhnya media sosial digunakan untuk mengikuti trend.

### 3. Kurang Berpengaruh

Penggunaan media sosial dinyatakan cukup berpengaruh terhadap perilaku hedonisme mahasiswa apabila mahasiswa FKIP Universitas Lampung tidak menggunakan media sosial.

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Angket**

Menurut Fathoni (2011: 111) berpendapat bahwa, angket merupakan teknik pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner (daftar pertanyaan/isian) untuk diisi langsung oleh responden seperti yang dilakukan dalam penelitian untuk menghimpun pendapat umum.

Berdasarkan definisi tersebut bahwa teknik angket atau kuisisioner ini adalah teknik yang digunakan untuk memperoleh dan mengumpulkan data dengan cara membuat beberapa daftar pertanyaan secara tertulis yang kemudian diajukan kepada responden dalam penelitian. Dengan tujuan untuk mendapatkan data dan informasi langsung dari responden. Sasaran dalam penelitian atau pemberian angket ini adalah mahasiswa aktif 2019 FKIP Universitas Lampung.

Dalam penelitian ini untuk menjawab pertanyaan terdapat tiga alternatif jawaban yaitu: (a), (b), (c) yang setiap jawaban akan diberi nilai atau skor yang berbeda-beda. Variasi nilai atau skor dari masing-masing jawaban dengan kriteria sebagai berikut:

1. Untuk jawaban yang sesuai dengan harapan akan diberi nilai atau skor tiga (3)
2. Untuk jawaban yang kurang sesuai dengan harapan akan diberi nilai atau skor dua (2)
3. Untuk jawaban yang tidak sesuai dengan harapan akan diberi nilai atau skor satu (1)

Maka berdasarkan uraian tersebut, dapat diketahui nilai tertinggi adalah tiga (3) dan nilai terendah adalah (1).

## **2. Wawancara**

Wawancara adalah cara yang dipakai untuk mendapatkan informasi dari melalui kegiatan interaksi sosial antar individu per-individu maupun kelompok yang dilakukan oleh peneliti kepada yang diteliti guna untuk mencari informasi. Dalam hal ini wawancara telah dilakukan oleh penulis dalam rangka melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti. Wawancara dilakukan secara acak kepada salah saruresponden mahasiswa FKIP secara langsung (dengan tatap muka),juga melalui perantara (media komunikasi) guna efisiensi waktu. Akan tetapi, tidak menutup kemungkinan jika penulis akan melakukan wawancara kembali untuk mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam.

## G. Uji Validitas dan Reabilitas

### 1. Uji Validitas

Menurut Suharsimi Arikunto (2006:144) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Sedangkan menurut Sarwono (2006:99) suatu skala pengukuran dikatakan valid apabila skala tersebut digunakan untuk mengukur apa yang diukur. Berdasarkan uraian tersebut uji validitas dapat diartikan sebagai kontrol langsung terhadap teori-teori yang telah melahirkan indikator variabel yang disesuaikan dengan maksud dan isi butir soal yang dilakukan melalui koreksi angket dan konsultasi dengan Pembimbing I dan Pembimbing II.

Pengujian menggunakan uji dua sisi dengan taraf signifikansi 0,05 dengan kriteria pengambilan keputusan yaitu jika  $r$  hitung  $\geq r$  tabel maka instrumen dinyatakan valid. Untuk memudahkan uji validitas dalam penelitian ini maka dilakukan dengan menggunakan bantuan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS). Kriteria diterima dan tidaknya suatu data valid atau tidak dalam program SPSS (Prayitno, 2012:101). Berdasarkan nilai korelasi :

- a. Jika  $r$  hitung  $> r$  tabel maka item dinyatakan valid.
- b. Jika  $r$  hitung  $< r$  tabel maka item dinyatakan tidak valid.

Berdasarkan signifikansi:

- a. Jika nilai signifikansi  $> \alpha$  (0,05) maka item dinyatakan tidak valid
- b. Jika nilai signifikansi  $< \alpha$  (0,05) maka item dinyatakan valid.

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument itu sudah baik (Suharsimi Arikunto, 2010: 178).

Menurut Sekaran dalam Wibowo (2012:53) kriteria penilaian uji reliabilitas jika reliabilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima dan diatas 0,8 adalah baik. Beberapa peneliti berpengalaman merekomendasikan dengan cara membandingkan nilai dengan tabel kriteria indeks koefisien pada tabel 4 berikut ini:

**Tabel 3.3 Indeks Koefisien Reliabilitas**

No	Nilai Interval	Kriteria
1	<0,20	Sangat Rendah
2	0,20 – 0,399	Rendah
3	0,40 – 0,599	Cukup
4	0,60 – 0,799	Tinggi
5	0,80 – 1,00	Sangat Tinggi

Sumber : Wibowo (2012:53)

Selain itu nilai reliabilitas dapat dicari dengan membandingkan nilai *cronbach's alpha* pada perhitungan SPSS dengan nilai r tabel menggunakan uji satu sisi pada taraf signifikansi 0,05 (SPSS secara default menggunakan nilai ini) dan  $df = N - k$ ,  $df = N - 2$ , N adalah banyaknya sampel dan k adalah jumlah variabel yang diteliti, kriteria reliabilitasnya yaitu:

- a. Jika  $r_{hitung}(r_{\alpha}) > r_{tabel}$  maka butir pertanyaan/pernyataan tersebut reliabel.
- b. Jika  $r_{hitung}(r_{\alpha}) < r_{tabel}$  maka butir pertanyaan/pernyataan tersebut tidak reliabel.

Adapun langkah-langkah analisis data untuk menguji reliabilitas dilakukan pada program SPSS adalah sebagai berikut :

- a. Menghitung jumlah skor jawaban responden tiap item pertanyaan/pernyataan, dalam hal ini skor total tidak diikutsertakan.
- b. Melakukan analisis menggunakan perintah *analyze* kemudian *scale reliability analysis*.
- c. Membandingkan nilai *cronbach's alpha* dengan  $r_{tabel}$ .

## H. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk mengubah hasil data dari penelitian menjadi sebuah informasi baru yang dapat digunakan untuk membuat suatu kesimpulan. Analisis data juga bertujuan untuk menyederhanakan suatu informasi baru yang nantinya akan lebih mudah untuk dipahami. Analisis data pada penelitian ini akan dilakukan adalah uji prasyarat analisis dan analisis akhir atau uji hipotesis.

### 1. Analisis Distribusi Frekuensi

Analisis distribusi frekuensi dilakukan terhadap hasil pengambilan data dari angket (penggunaan media sosial) dan angket (perilaku hedonisme). Analisis distribusi frekuensi dilakukan untuk mengetahui klasifikasi beserta persentase tingkat pengaruh dari penggunaan media sosial terhadap perilaku hedonisme mahasiswa. Analisis distribusi frekuensi menggunakan rumus interval yang dikemukakan oleh Hadi (1986: 12) dengan persamaan berikut:

$$I = \frac{NT - NR}{K}$$

Keterangan:

I = Interval

NT = Nilai tertinggi

NR = Nilai terendah

K = Kategori

Selanjutnya untuk mengetahui tingkat presentase digunakan rumus presentase sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Besarnya persentase

F = Jumlah skor yang diperoleh diseluruh item

N = Jumlah perkalian seluruh item dengan responden

Selanjutnya untuk mengetahui banyaknya presentase yang diperoleh maka digunakan dengan kriteria yang ditafsirkan sebagai berikut:

76% - 100 % = Baik

56% - 75% = Cukup

40% - 55% = Kurang baik

0% - 39% = Tidak baik

(Suharsimi Arikunto, 2010: 196).

## **2. Uji Prayarat**

### **a) Uji Normalitas**

Uji Normalitas adalah percobaan untuk mengetahui apakah data sampel berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini dilakukan dengan uji *kolmogrov smirnov*, karena sampel yang digunakan merupakan mempunyai skala yang besar  $\geq 50$ .

Pedoman dalam pengambilan hasil akhir menggunakan uji *kolmogrov* adalah jika nilai Sig. atau probabilitas ( $p$ )  $\geq 0,05$  data bertribusi normal dan jika nilai Sig. atau probabilitas ( $p$ )  $\leq 0,05$  data bertribusi tidak normal. Hal ini dilakukan untuk menentukan data statistik yang digunakan. Jika data berdistribusi normal dapat digunakan metode statistik parametrik, sedangkan jika data tidak bertribusi tidak normal maka dapat menggunakan metode nonparametrik (Sugiyono, 2008:75).

### **b) Uji Linier**

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah Penggunaan Media Sosial (Variabel X) dan Perilaku Hedonisme (Variabel Y) mempunyai hubungan yang linier atau tidak secara

signifikan. Menurut Prayitno (2008) uji ini biasanya digunakan sebagai uji prasyarat dalam analisis korelasi atau regresi linier. Pengujian pada SPSS dengan menggunakan *Test For Liniarty* pada taraf sig 0,05 dan dua variabel dapat dikatakan mempunyai hubungan apabila signifikasi linier kurang dari 0,05.

### 3. Analisis Data

#### a) Uji Regresi Sederhana

Selanjutnya dalam penelitian ini akan diujikan menggunakan rumus regresi linier. Untuk mempermudah dalam uji lineritas maka pada penelitian ini menggunakan daftar analisis varians (*anova*) dengan ketentuan apabila  $F \text{ hitung} \leq F \text{ tabel}$  pada taraf 5% dengan dk pembilang  $(k-2)$  dan dk penyebut  $(n-k)$ , maka regresi linier. Data hasil dari analisis regresi ini digunakan untuk melihat pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y, yaitu pengaruh media sosial (X) terhadap perilaku hedonisme (Y).

Adapun persamaan dari regresi linier adalah sebagai berikut:

$$\bar{Y} = a + bX$$

Keterangan :

- ◆ = Subyek pada variabel dependent
- ◆ = Prediktor
- ◆ = Harga Y ketika harga X = 0 (Harga Konstanta)
- ◆ = Koefisien regresi

(Sugiyono, 2013)

#### 4. Uji hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh positif yang signifikan dari Penggunaan Media Sosial (X) sebagai variabel bebas dengan Perilaku Hedonisme (Y) sebagai variabel terikat. Uji hipotesis dilakukan menggunakan SPSS versi 20 berdasarkan hasil uji analisis regresi linear sederhana untuk memperoleh koefisien signifikansinya. Dasar pengambilan keputusan hasil uji hipotesis adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil < dari probabilitas 0,05, maka ada pengaruh Penggunaan Media Sosial (X) terhadap Perilaku Hedonisme (Y).
2. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar > dari probabilitas 0,05, maka tidak ada pengaruh Penggunaan Media Sosial (X) terhadap Perilaku Hedonisme (Y).

Dalam pengujian hipotesis pada penelitian, adabeberapa kriteria yang harus dilakukan, diantaranya:

- 1) Apabila nilai  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel dengan  $dk = n-2$  atau  $66-2$  dan  $\alpha 0.05$  maka  $H_0$  ditolak dan sebaliknya  $H_a$  diterima.
- 2) Apabila probabilitas (sig)  $<$  0,05 maka  $H_0$  diterima dan sebaliknya  $H_a$  ditolak.

## **I. Langkah-Langkah Penelitian**

Langkah-langkah penelitian merupakan suatu bentuk upaya persiapan sebelum melakukan penelitian yang bersifat sistematis yang meliputi adanya perencanaan, prosedur, sampai dengan pelaksanaan penelitian dilapangan. Hal ini dilakukan agar penelitian dapat dilaksanakan sesuai dengan apa yang telah direncanakan. Adapun langkah-langkah penelitian yang penulis lakukan yaitu sebagai berikut :

### **1. Persiapan Pengajuan Judul**

Langkah awal dalam penelitian ini yaitu mengajukan judul kepada Pembimbing Akademik dan Ketua Program Studi pada tanggal judul yang diajukan terdiri dari dua alternatif pilihan. Alternatif yang kedua adalah Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Perilaku Hedonisme Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, yang kemudian disetujui sebagai judul skripsi oleh Ketua Program Studi PPKn. Sekaligus dalam hal ini menetapkan dosen pembimbing pertama yaitu bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd. dan pembimbing kedua ibu Nurhayati, S.Pd., M.Pd. yang akan membimbing dan membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini.

### **2. Penelitian Pendahuluan**

Setelah pengajuan judul penelitian disetujui oleh Pembimbing Akademik Dan Ketua Program Studi PPKn dan kemudian peneliti mendapatkan izin penelitian pendahuluan dari Dekan FKIP pada

tanggal 10 Agustus 2020 dengan nomor surat 5792/UN26.13/PN.01.00/2020, maka penelitian ini dimulai dengan melakukan penelitian pendahuluan dilokasi penelitian yaitu Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Adapun maksud dilakukannya penelitian pendahuluan ini adalah untuk memperoleh data mengenai jumlah mahasiswa serta gambaran secara umum tentang berbagai hal yang akan diteliti dalam penyusunan proposal penelitian.

### **3. Pengajuan Rencana Penelitian**

Rencana penelitian ini dilakukan melalui proses konsultasi sebagai salah satu prosedur dalam memperoleh persetujuan untuk melaksanakan seminar proposal. Melalui beberapa tahapan yaitu dari adanya perbaikan proposal sampai dengan akhirnya proposal disetujui oleh Pembimbing II pada tanggal 3 November 2020 dan Pembimbing I pada tanggal 23 November 2020, lalu seminar proposal dilaksanakan pada tanggal 11 Januari 2021. Adapun tujuan dari diadakannya seminar proposal tersebut adalah untuk memperoleh masukan, kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi. Setelah selesai melaksanakan seminar proposal, penulis melakukan perbaikan sesuai dengan masukan, kritik dan saran dari dosen pembahas.

#### **4. Penyusunan Alat Pengumpul Data**

Penulis menggunakan angket sebagai alat bantu dalam pengumpulan data. Kemudian angket diberikan kepada seluruh responden yang berjumlah 119 mahasiswa FKIP Universitas Lampung dengan jumlah soal 20, dalam rangka penyusunan angket tersebut, penulis melakukan langkah-langkah sebagai berikut :

- a) Membuat kisi-kisi angket dan wawancara tentang Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Perilaku Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
- b) Membuat beberapa item pernyataan angket mengenai Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Perilaku Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
- c) Kemudian mengkonsultasikan angket ke Pembimbing I dan Pembimbing II, setelah angket tersebut disetujui oleh Pembimbing I dan Pembimbing II. Kemudian mengadakan uji coba kepada lima puluh orang sebagai responden di luar dari sampel yang sebenarnya.

#### **5. Pelaksanaan Uji Coba Penelitian**

Pelaksanaan penelitian lapangan ini dilakukan dengan membawa surat izin penelitian dari Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Lampung dengan Nomor surat 1180/UN26.13/PN.01.00/2021 yang ditujukan kepada Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Setelah mendapatkan surat pengantar dari Dekan,

kemudian penulis mengadakan penelitian yang dilaksanakan pada tanggal 1 Maret 2021 dalam penelitian ini penulis melakukan uji coba angket kepada 50 responden diluar sampel yang sebenarnya. Pada penelitian ini dilakukan uji coba yaitu uji coba validitas dan uji reliabilitas.

#### **a. Uji Coba Validitas Angket**

Uji validitas ini dilakukan dengan penghitungan data dengan menggunakan bantuan *Microsoft Excel* dalam instrumen yang berbentuk angket untuk variabel yaitu Penggunaan Media Sosial (variabel X) dan Perilaku Hedonisme (variabel Y).

Pengujian ini menggunakan taraf signifikansi 0,05 dengan kriteria pengambilan keputusan yaitu apabila  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  maka instrumen dapat dinyatakan valid. Sedangkan apabila  $r_{hitung} \leq r_{tabel}$  maka instrumen dinyatakan tidak valid. Untuk memudahkan uji validitas pada penelitian ini maka dapat dilakukan dengan menggunakan bantuan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 20. Adapun langkah-langkah dalam menghitung validitas menggunakan bantuan SPSS versi 20 yaitu: (1) Masukkan seluruh data dan skor total; (2) *Analyze >> Correlate >> Bivariate*; (3) Masukkan seluruh item ke dalam kotak *Variabels*; (4) Klik *Pearson >> OK*. *Output* hasil uji validitas angket dengan bantuan SPSS versi 25 dapat dilihat pada lampiran.

Hasil uji coba angket yang telah diisi oleh lima puluh orang responden di luar sampel dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.4 Hasil Uji Coba angket (Variabel X) Kepada Sepuluh Responden diluar Populasi**

<b>ITEM</b>	<b>R hitung</b>	<b>R tabel</b>	<b>KEPUTUSAN</b>
Q1	0,497	0,235	Valid
Q2	0,872	0,235	Valid
Q3	0,982	0,235	Valid
Q4	0,958	0,235	Valid
Q5	0,925	0,235	Valid
Q6	0,947	0,235	Valid
Q7	0,987	0,235	Valid
Q8	0,944	0,235	Valid
Q9	0,811	0,235	Valid
Q10	0,944	0,235	Valid
Q11	0,987	0,235	Valid
Q12	0,946	0,235	Valid
Q13	0,984	0,235	Valid
Q14	0,976	0,235	Valid
Q15	0,987	0,235	Valid
Q16	0,984	0,235	Valid
Q17	0,981	0,235	Valid
Q18	0,876	0,235	Valid
Q19	0,879	0,235	Valid
Q20	0,935	0,235	Valid
Q21	0,989	0,235	Valid
Q22	0,973	0,235	Valid

Q23	0,973	0,235	Valid
Q24	0,990	0,235	Valid

Sumber: Analisis data uji coba angket penelitian (Uji Validitas)

Hasil perhitungan data dengan menggunakan program SPSS versi 20, maka untuk angket Penggunaan Media Sosial atau variabel (X) diperoleh item yang valid sebanyak 24 item pernyataan yang dibuat. Item yang valid tersebut akan dilanjutkan untuk menganalisis data selanjutnya, sedangkan item yang tidak valid dinyatakan gugur dan tidak akan diikuti dalam perhitungan analisis data selanjutnya.

**Tabel 3.5 Hasil Uji Coba angket (Variabel Y) Kepada Lima Puluh Responden diluar Sampel**

ITEM	R hitung	R table	KEPUTUSAN
Q25	0,937	0,235	Valid
Q26	0,966	0,235	Valid
Q27	0,979	0,235	Valid
Q28	0,976	0,235	Valid
Q29	0,969	0,235	Valid
Q30	0,998	0,235	Valid
Q31	0,971	0,235	Valid
Q32	0,987	0,235	Valid
Q33	0,998	0,235	Valid
Q34	0,998	0,235	Valid
Q35	0,998	0,235	Valid
Q36	0,989	0,235	Valid

Q37	0,987	0,235	Valid
Q38	0,987	0,235	Valid
Q39	0,980	0,235	Valid
Q40	0,959	0,235	Valid

Sumber: Analisis data uji coba angket penelitian (Uji Validitas)

Hasil perhitungan data menggunakan bantuan SPSS versi 20, maka untuk angket Perilaku Hedonisme atau variabel (Y) diperoleh item yang valid sebanyak 16 item karena setiap item  $r_{hitung} > r_{table}$  dengan level signifikansi sebesar 5% (0.05). Item yang valid tersebut akan dilanjutkan untuk menganalisis data selanjutnya.

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas menggunakan rumus korelasi *pearson product moment* dengan bantuan SPSS versi 20, maka dapat disimpulkan bahwa item pernyataan yang valid sebanyak 40 item pernyataan yang dibuat. Item yang valid tersebut akan dilanjutkan untuk menganalisis selanjutnya.

#### **b. Uji Coba Reliabilitas Angket**

Uji reliabilitas ini dilakukan dengan menghitung koefisien pada *Cronbach's Alpha* yang diperoleh dari data hasil uji coba angket. Untuk pengujian reliabilitas ini peneliti menggunakan bantuan *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 20. Adapun langkah-langkah dalam menghitung reliabilitas dengan menggunakan SPSS versi 20 yaitu: (1) masukkan data yang sama dengan data yang digunakan untuk menghitung validitas; (2)

*Analyze >> Scale >> Reliability Analysis*; (3) masukkan nomer item yang valid ke dalam kotak *items*, skor total tidak diikutkan; (4) *Statistics*, pada kotak dialog *Descriptives for* klik *Scale if item deleted >> Continue >> OK*. *Output* hasil uji reliabilitas angket dengan bantuan SPSS versi 20 dapat dilihat pada lampiran.

Penelitian dianggap atau dinyatakan valid apabila suatu instrumen memiliki kriteria penilaian uji reliabilitas, jika reliabilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan apabila uji reliabilitas 0,7 maka dapat diterima dan apabila diatas 0.8 adalah baik. Hasil uji coba angket yang telah diisi oleh lima puluh diluar sampel, dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.6 Uji Reliabilitas (Variabel X) Kepada Lima Puluh Responden Diluar Populasi**

<b>Item</b>	<b>Scale Mean If Item Deleted</b>	<b>Scale Variance If Item Deleted</b>	<b>Corrected Item-Total Correlation</b>	<b>Cronbach's Alpha If Item Deleted</b>
Q1	76,0600	477,119	,475	,994
Q2	76,3000	463,847	,864	,993
Q3	76,4800	451,765	,980	,992
Q4	76,6400	441,092	,954	,992
Q5	76,8000	432,041	,914	,993
Q6	76,6400	442,358	,941	,992
Q7	76,5600	445,394	,986	,992
Q8	76,4600	450,580	,938	,992
Q9	76,3600	455,949	,795	,993

Q10	76,4600	450,580	,938	,992
Q11	76,5600	445,394	,986	,992
Q12	76,4000	454,531	,941	,992
Q13	76,4600	450,580	,983	,992
Q14	76,5000	447,806	,973	,992
Q15	76,5600	445,394	,986	,992
Q16	76,4600	451,519	,982	,992
Q17	76,5200	447,724	,980	,992
Q18	76,3600	457,990	,866	,993
Q19	76,4000	456,286	,869	,993
Q20	76,3800	455,791	,930	,992
Q21	76,5000	449,806	,988	,992
Q22	76,4800	449,438	,971	,992
Q23	76,5800	444,738	,970	,992
Q24	76,4800	450,500	,989	,992

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	50	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	50	100,0

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,993	24

Sumber : Analisis data uji coba angket penelitian (Uji Reliabilitas)

Hasil uji coba angket yang dilakukan dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*. Hasil dari angket/kuisisioner dapat dikatakan Reliabel apabila hasil minimalnya 0.6. Dengan demikian angket yang dipakai dalam penelitian ini sudah dapat dinyatakan reliabel atau dapat diandalkan karena setelah dilakukannya analisis menggunakan bantuan SPSS versi 20 untuk variabel X hasil akhirnya adalah 0,93.

**Tabel 3.7 Uji Reliabilitas (Variabel Y) Kepada Lima Puluh Responden Diluar Sampel**

<b>Item</b>	<b>Scale Mean if Item Deleted</b>	<b>Scale Variance if Item Deleted</b>	<b>Corrected Item-Total Correlation</b>	<b>Cronbach's Alpha if Item Deleted</b>
Q1	50,1400	194,980	,929	,997
Q2	50,1600	194,260	,962	,997
Q3	50,2600	189,870	,976	,997
Q4	50,1800	192,885	,973	,997
Q5	50,2400	190,594	,965	,997
Q6	50,2000	192,367	,997	,997
Q7	50,2000	193,102	,967	,997
Q8	50,2200	191,604	,985	,997
Q9	50,2000	192,367	,997	,997
Q10	50,2000	192,367	,997	,997
Q11	50,2000	192,367	,997	,997
Q12	50,1800	193,130	,987	,997
Q13	50,1800	193,171	,985	,997

Q14	50,1800	193,171	,985	,997
Q15	50,2000	192,857	,977	,997
Q16	50,1600	194,464	,953	,997

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	50	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	50	100,0

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,997	16

Sumber : Analisis data uji coba angket penelitian (UjiReliabilitas)

Hasil dari uji angket yang menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*.

Hasil angket dikatakan reliabel apabila hasil minimalnya 0,6.

Dengan demikian kuisisioner yang dipakai dalam penelitian ini sudah reliabel atau dapat diandalkan kerana setelah dilakukannya analisis menggunakan bantuan SPSS versi 20 pada variabel Y hasil akhirnya memiliki nilai 0,97.

Berdasarkan hasil perhitungan dua angket tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa untuk angket Penggunaan Media Sosial diperoleh nilai reliabilitas sebesar 0,93 ( $0,93 > 0,6$ ) dari 24 item pernyataan yang valid. Kemudian untuk angket Perilaku Hedonisme diperoleh nilai reliabilitas sebesar 0,97 ( $0,97 > 0,6$ ) dari 16 item pernyataan yang valid. Dengan demikian 24 dan 16 item pernyataan dapat dinyatakan valid dan reliabel sebagai instrumen dalam penelitian ini.

## **IV. PEMBAHASAN**

### **A. Gambaran Umum dan Lokasi Penelitian**

#### **1. Sejarah Singkat Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

##### **Universitas Lampung**

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung berawal dari Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Negeri Jakarta cabang Tanjungkarang, kuliah pertama dimulai pada tahun ajaran 1966/1967. Berdasarkan Keputusan Presiden Nomor 7 Tahun 1968, IKIP Jakarta cabang Tanjungkarang diintegrasikan ke dalam Universitas Lampung menjadi 2(dua) fakultas, yaitu Fakultas Keguruan (FK) dan Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP). Fakultas Keguruan terdiri dari jurusan Pendidikan Civic Hukum, Pendidikan Ekonomi Perusahaan, Pendidikan Sejarah, Pendidikan Bahasa Indonesia, Pendidikan Geografi dan Pendidikan Matematika. Sedangkan Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) hanya satu jurusan yaitu jurusan Pendidikan Umum. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 5 Tahun 1980 dengan Keputusan Presiden Nomor 43/M/1982, Fakultas Keguruan (FK) dan Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) digabung menjadi satu fakultas, diberi nama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung (FKIP Unila). Kedua fakultas tersebut digabung menjadi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan disingkat FKIP, terdiri atas empat jurusan yaitu: (1) Ilmu Pendidikan (IP); (2)

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial(IPS); (3) Pendidikan Bahasa dan Seni; dan (4) Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (MIPA). Sejak saat itu FKIP Unila dari tahun 1981 hingga 2018 sudah mengalami 9 kali pergantian pimpinan yaitu :

**Tabel 4.1 Daftar Nama Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung dari tahun 1981-sekarang**

No.	Tahun	Dekan FKIP Unila
1.	1981 s.d 1985	Drs. H. Fachrudin Arpan. M.Pd
2.	1885 s.d 1989	Drs. H. Husin Sayuti
3.	1989 s.d 1990	Drs. Hifni Mukodam, M.S
4.	1990 s.d 1998	Prof. Dr. H. Bambang Sumitro, M.S
5.	1998 s.d 2002	Prof. H. Hamdan M. Yasun M.S
6.	2002 s.d 2010	Prof. Dr. H. Sudjarwo, M.S
7.	2010 s.d 2016	Prof. Dr. H. Bujang Rahman, M.Si
8.	2016 s.d 2018	Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum
9.	2018 s.d sekarang	Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd

Sumber: Data Buku Panduan Penyelenggara FKIP Universitas Lampung

## **2. Profil Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas**

### **Lampung**

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang beralamat di Jl. Prof. Sumantri Brojonegoro No. 1, Rajabasa, Gedong Meneng, Kota Bandar Lampung. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung adalah salah satu Fakultas yang ada di Universitas Lampung yang terdiri dari Fakultas Kedokteran, Fakultas MIPA, Fakultas Pertanian, Fakultas Teknik, Fakultas Ekonomi dan Bisnis,

Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, dan Fakultas Hukum. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan menjadi Fakultas yang mempersiapkan lulusannya menjadi seorang tenaga pendidik/guru yang kompeten dan ahli dalam penelitian ilmu pendidikan.

Dalam peningkatan sumber daya manusia dalam bidang pendidikan FKIP memiliki peran sebagai penunjang untuk dapat mencerdaskan kehidupan bangsa serta mampu dalam mengembangkan inovasi edukatif yang mendorong pembentukan karakter bangsa yang baik. Mahasiswa FKIP Unila sebagai calon pendidik yang profesional perlu dipersiapkan secara matang agar mencapai kedewasaan melalui upaya pendidikan.

Lingkungan kampus merupakan salah satu faktor dominan bagi keberhasilan proses pendidikan. Dalam upaya menciptakan atmosfir akademik kampus FKIP yang memiliki jati diri, maka diperlukan kerangka acuan bersama yang menjadi penuntun sikap dan tingkah laku segenap warga kampus FKIP. Kerangka Acuan Bersama yang dimaksud dirumuskan ke dalam motto “Edukatif-Inovatif yang Religius”.

Religius mengandung makna menempatkan nilai-nilai dan ajaran agama sebagai kerangka acuan dalam mengimplementasikan nilai edukatif dan inovatif, serta menghindarkan diri dari cara berfikir, bersikap, berperilaku, bertindak yang bertentangan dengan nilai-nilai dan ajaran agama. Adapun nilai-nilai yang terkandung didalamnya antara lain meliputi: beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia.

### **3. Situasi dan Kondisi Fakultas**

#### **a. Keadaan Fakultas**

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung terletak di Gedung meneng tepatnya di Jl Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro No. 1, Rajabasa, Kota Bandarlampung dengan luas kampus utama universitas Lampung yaitu 700.000 m<sup>2</sup> dan luas bangunan 121.885 m<sup>2</sup>. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan berdekatan dengan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam serta bersebelahan dengan SMK 2 Bandar Lampung. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung terdiri atas empat jurusan yaitu Pendidikan Bahasa dan Seni (PBS), Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (P.IPS), Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (P.MIPA) dan jurusan Ilmu Pendidikan (IP) serta terdiri dari 17 program studi, yaitu 4 program studi berasal dari jurusan P.IPS, 5 Program studi berasal dari P.MIPA, 4 Program studi berasal dari PBS dan 4 Program studi berasal dari jurusan Ilmu Pendidikan.

#### **b. Keadaan Kepegawaian**

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung hingga saat ini selalu mengalami perubahan, data terakhir yang diperoleh pada tahun 2019 FKIP Unila memiliki 50 pegawai yang berstatus ASN, 92 pegawai non PNS, 198 Dosen ASN dan 72 Dosen non ASN. Dengan struktur pimpinan fakultas sebagai berikut:

**Pimpinan Fakultas**

Dekan : Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kejasama : Dr. Sunyono, M.Si

Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni : Dr. Riswanti Rini, M.Si.

Wakil Dekan Bidang umum dan Keuangan : Drs. Supriyadi, M.Pd.

Kepala Bagian Tata Usaha : Ir. Andhi, M.Si.

KaSubbag Kemahasiswaan dan Alumni : Melli Aprina, S.H., M.M.

KaSubbag Perencanaan dan Kepegawaian : Rustam, S.T.

KaSubbag Umum dan Keuangan : Astiti Handayani, S.Si.

KaSubbag Akademik : Sumaryoto, S.H.

**Pimpinan Jurusan**

Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Dan Seni : Dr. Nurlaksana Eko R, M.Pd

Ketua Jurusan Pendidikan MIPA : Dr. Caswita, M.Si Ketua

Jurusan Pendidikan IPS : Drs. Tedi Rusman, M.Si

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan : Dr. Riswandi, M.Pd.

**Pimpinan Unit**

Ketua Unit Database : Listumbinang Halengkara, S.Si., M.Sc.

Ketua Unit Praktek Lapangan Terpadu : Drs. Tasviri Efkar, M.S

Ketua Unit Pelayanan Konseling Terpadu : Ratna Widiastuti, S.Psi., M.A.Psi.

Ketua Unit Penjaminan Mutu : Dr. Neni Hasnunidah, S.Pd.M.Si.

Ketua Unit Kerjasama : Diah Utaminingsih, S.Psi., M.A., Psi.

Ketua Unit Publikasi : Drs. Mahful, M.A., Ph.D.

**Pimpinan Program Studi**

Ketua Program Studi Penjaskes : Drs. Akor Sitepu, M.Pd

Ketua Program Studi PGSD : Drs. Maman Surahman,

M.Pd Ketua Program Studi PGPAUD	: Ari Sofia, S.Psi,
Psi., M.A. Ketua Program Studi Bimbingan	: Drs. Yumansyah,
M.Si.	
&Konseling	
Ketua Program Studi Pend.Ekonomi	: Dr. Pujiati, S..Pd.M.Pd.
Ketua Program Studi Pend.Geografi	: Dr. Sugeng Widodo, S.Pd.,
	M.Pd.
Ketua Program Studi Pend.Sejarah	: Drs. Syaiful M., M.Si.
Ketua Program Studi PPKN	: Hermi Yanzi, S.Pd, M.Pd.
Ketua Program Studi Pend.Biologi	: Rini Rita T. Marpaung,
	S.Pd., M.Pd.
Ketua Program Studi Pend.Kimia	: Dr. Ratu Betta Ridibyani,
	M.Si
Ketua Program Studi Pend.Matematika	: Dr. Sri Hastuti Noer, M.Pd.
Ketua Program Studi Pend.Fisika	: Dr. I Wayan Distrik, M.Si.
Ketua Program Studi Pend. Vokasional	: Wayan Suana, S.Pd, M.Si
Teknologi Informasi	
Ketua Program Studi Pend. Bahasa dan	: Dr. Munaris, S.Pd., M.Pd.
Sastra Indonesia & Daerah	
Ketua Program Studi Pend.Seni Tari	: Agung Kurniawan, S.Sn., M
	Hum
Ketua Program Studi Pend.Seni Musik	: Hasyimkan, S. Sn, M.A.
Ketua Program Studi Pend.Bahasa	: Diana Rosita, S.Pd., M.Pd.
Perancis	

#### **4. Visi Misi dan Tujuan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

##### **Universitas Lampung**

##### **a. Visi FKIP Unila**

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni telah memengaruhi peradaban manusia, menuntut tenaga kependidikan agar responsif dan adaptif. Oleh karena itu, tenaga kependidikan yang

dihasilkan dan dikembangkan oleh Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK) harus memiliki kemampuan berpikir kritis dan bertindak cerdas (smart). Sehubungan dengan tuntutan tersebut, maka visi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung adalah :

“Pada tahun 2021 menjadi LPTK inspiratif, progresif yang profesional, dan bermartabat”.

Visi yang inspiratif yaitu memberi peluang kepada semua civitas akademika FKIP untuk mengembangkan gagasan baru (inovasi) baik dalam bidang pembelajaran, penelitian, maupun pengabdian kepada masyarakat. Visi progresif yang profesional yaitu dalam kegiatan tridharma perguruan tinggi diharapkan mengalami kemajuan/peningkatan baik secara kuantitas ataupun kualitas. Visi yang bermartabat maksudnya segala bentuk kegiatan yang dilakukan harus berdasarkan kode etik atau norma/nilai yang berlaku dan dapat dipertanggungjawabkan kepada masyarakat.

#### **b. Misi FKIP Unila**

Secara inci misi fakultas keguruan dan ilmu pendidikan adalah sebagai berikut:

- 1) Menyelenggarakan pembelajaran dan pembimbingan yang mendidik guna menghasilkan ulusan yang memiliki ide baru untuk menghasilkan karya inovatif bidang pendidikan berlandaskan budaya akademik dan nilai-nilai karakter bangsa.

- 2) Mewujudkan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni melalui penelitian untuk meningkatkan kemajuan kualitas pembelajaran dan pembimbingan serta menghasilkan produk-produk ilmiah yang terkini.
- 3) Melaksanakan pengabdian kepada masyarakat untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan masyarakat khususnya pada bidang pendidikan dan ilmu pengetahuan pada umumnya.

**c. Tujuan FKIP Unila**

Tujuan strategis FKIP Unila disusun berdasarkan visi, misi dan nilai serta tantangan masa depan dan pertimbangan atas sumberdaya dan infrastruktur yang dimiliki untuk mencapai tujuan yang akan dicapai di FKIP Unila. Adapun tujuan dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung adalah sebagai berikut:

- 1) Menghasilkan lulusan yang bermartabat dan mempunyai ide-ide baru dan karya yang inovatif dalam bidang pendidikan berdasar pada nilai karakter bangsa, dan profesional pada bidangnya.
- 2) Menghasilkan produk-produk ilmu pengetahuan, teknologi dan seni melalui kegiatan pendidikan.
- 3) Menginternalisasikan produk-produk ilmiah dalam bidang pendidikan kepada masyarakat melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk meningkatkan profesionalisme tenaga kependidikan dan taraf hidup masyarakat.

## 5. Distribusi Sarana dan Prasarana Fakultas Keguruan dan Ilmu

### Pendidikan Universitas Lampung

Adapun perincian dari sarana dan prasarana yang berada di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.2 Distribusi Sarana dan Prasarana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**

No	Sarana Dan Prasarana	Jumlah
1.	Gedung Dekanat	1 Gedung
2.	Gedung Aula	2 Gedung
3.	Gedung Kuliah	13 Gedung
4.	Unit Penjaminan Mutu	1 Ruang
5.	Unit Database	1 Ruang
6.	Unit Konseling Terpadu	1 Ruang
7.	Unit PLT	1 Ruang
8.	Unit Microteaching	1 Ruang
9.	Area Parkir	5 Titik
10.	Mushola	1 Unit
11.	WC	21 Ruang
12.	Labolatorium	15 Ruang
13.	PKM	1 Gedung
14.	Gazebo	2 Tempat
15.	Kantin Kejujuran	1 Unit
16.	Kantin Mahasiswa	18 Unit

Sumber: Kepala subbagaian perencanaan dankepegawaianFakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

## B. Penyajian Data

Setelah melakukan pengumpulan data dengan angket, kemudian dibuat distribusi angket dengan indikator yang berkaitan dengan Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Perilaku Hedonisme Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Adapun angket digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup dengan jawaban yang telah disediakan oleh peneliti sehingga responden hanya memilih salah satu alternatif jawaban dengan masing-masing alternatif mempunyai skor yang berbeda-beda, yaitu alternatif jawaban sangat setuju diberi skor 4, alternatif jawaban setuju diberi skor 3, alternatif jawaban kurang setuju diberi skor 2, dan alternatif jawaban sangat tidak setuju diberi skor 1.

### 1. Penyajian Data Penggunaan Media Sosial

#### a. Indikator Alokasi Waktu Menggunakan Media Sosial

Berdasarkan hasil angket yang telah disebarkan kepada 178 responden dengan indikator alokasi menggunakan media sosial ialah Nilai Tertinggi (NT) 12, Nilai Terendah (NR) 7 dan 3 kategori. Kemudian dicari panjang interval untuk mengetahui panjang interval dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$I = \frac{NT - NR}{K}$$

$$I = \frac{12 - 7}{3}$$

$$I = \frac{5}{3}$$

$$l = 1,6 \text{ dibulatkan menjadi } 2$$

Berdasarkan skor yang telah diperoleh maka dapat dikategorikan panjang intervalnya sebagai berikut:

- 1) Skor 7-8 dikategorikan kurang berpengaruh sebanyak 31 responden
- 2) Skor 9-10 dikategorikan cukup berpengaruh sebanyak 77 responden
- 3) Skor 11-12 dikategorikan berpengaruh sebanyak 70 responden

Selanjutnya dikelompokkan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{31}{178} \times 100\% = 17\%$$

$$P = \frac{77}{178} \times 100\% = 44\%$$

$$P = \frac{70}{178} \times 100\% = 40\%$$

Berdasarkan hasil distribusi data di atas untuk indikator alokasi menggunakan media sosial didapatkan 17% atau sebanyak 31 orang responden dikategorikan kurang berpengaruh dalam menggunakan media sosial, 44% atau sebanyak 77 responden cukup berpengaruh dalam menerapkan menggunakan media sosial, 40% atau sebanyak 70 responden dikategorikan berpengaruh dalam menggunakan media sosial.

### b. Indikator Akun Media Sosial Yang Dimiliki

Berdasarkan hasil angket yang telah disebarakan kepada 1778 responden dengan indikator akun media sosial yang dimiliki ialah Nilai Tertinggi (NT)12, Nilai Terendah (NR) 7 dan 3 kategori. Kemudian dicari panjang interval untuk mengetahui panjang interval dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$I = \frac{NT - NR}{K}$$

$$I = \frac{12 - 7}{3}$$

$$I = \frac{5}{3}$$

$$I = 1,6 \text{ dibulatkan menjadi } 2$$

Berdasarkan skor yang telah diperoleh maka dapat dikategorikan panjang intervalnya sebagai berikut:

- 1) Skor 7-8 dikategorikan kurang berpengaruh baik sebanyak 18 responden
- 2) Skor 9-10 dikategorikan cukup berpengaruh baik sebanyak 68 responden
- 3) Skor 11-12 dikategorikan berpengaruh sebanyak 92 responden

Selanjutnya dikelompokkan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{18}{178} \times 100\% = 10\%$$

$$P = \frac{68}{178} \times 100\% = 38\%$$

$$P = \frac{92}{178} \times 100\% = 52\%$$

Berdasarkan hasil distribusi data di atas untuk indikator akun media yang dimiliki didapatkan 10% atau sebanyak 18 orang responden dikategorikan kurang berpengaruh. Kemudian dalam menerapkan indikator akun media yang dimiliki didapatkan 38% atau sebanyak 68 responden cukup berpengaruh dalam menerapkan indikator akun media yang dimiliki, 52% atau sebanyak 92 responden dikategorikan berpengaruh dalam penggunaan media sosial yang dimiliki.

**c. Indikator Kegunaan/Alasan Menggunakan Media Sosial**

Berdasarkan hasil angket yang telah disebarakan kepada 178 responden dengan indikator kegunaan/alasan dalam menggunakan media sosial ialah Nilai Tertinggi (NT)36, Nilai Terendah (NR) 18 dan 3 kategori. Kemudian dicari panjang interval untuk mengetahui panjang interval dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$I = \frac{NT - NR}{K}$$

$$I = \frac{36 - 18}{3}$$

$$I = \frac{18}{3}$$

$$I = 6$$

Berdasarkan skor yang telah diperoleh maka dapat dikategorikan panjang intervalnya sebagai berikut:

- 1) Skor 18-24 dikategorikan kurang berpengaruh sebanyak 18 responden
- 2) Skor 25-30 dikategorikan cukup berpengaruh sebanyak 76 responden
- 3) Skor 31-36 dikategorikan berpengaruh sebanyak 84 responden

Selanjutnya dikelompokkan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{18}{178} \times 100\% = 10\%$$

$$P = \frac{76}{178} \times 100\% = 43\%$$

$$P = \frac{84}{178} \times 100\% = 47\%$$

Berdasarkan hasil distribusi data di atas untuk indikator kegunaan/alasan menggunakan media sosial didapatkan 10% atau sebanyak 18 responden dikategorikan kurang berpengaruh dalam indikator kegunaan/alasan menggunakan media sosial, 43 % atau sebanyak 76 responden cukup berpengaruh dalam indikator layanan pendukung, 47% atau sebanyak 84 responden dikategorikan berpengaruh dalam indikator kegunaan/alasan menggunakan media sosial.

#### d. Penyajian Data Dampak Positif

Berdasarkan hasil angket yang telah disebarakan kepada 178 responden dengan indikator dampak positif dan negatif penggunaan media sosial ialah Nilai Tertinggi (NT) 25, Nilai Terendah (NR) 10 dan 3 kategori. Kemudian dicari panjang interval untuk mengetahui panjang interval dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$I = \frac{NT - NR}{K}$$

$$I = \frac{25 - 10}{3}$$

$$I = \frac{15}{3}$$

$$I = 3$$

Berdasarkan skor yang telah diperoleh maka dapat dikategorikan panjang intervalnya sebagai berikut:

- 1) Skor 10-15 dikategorikan kurang berpengaruh sebanyak 45 responden
- 2) Skor 16-20 dikategorikan cukup berpengaruh sebanyak 55 responden
- 3) Skor 21-25 dikategorikan berpengaruh sebanyak 78 responden

Selanjutnya dikelompokkan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{45}{178} \times 100\% = 25\%$$

$$P = \frac{55}{178} \times 100\% = 31\%$$

$$P = \frac{78}{178} \times 100\% = 44\%$$

Berdasarkan hasil distribusi data di atas menunjukkan presentase berpengaruh sebesar 44% atau sebanyak 78 responden, 31 % atau sebanyak 55 responden cukup berpengaruh, 25% atau sebanyak 45 responden dikategorikan kurang berpengaruh

#### e. Penyajian Data Dampak Negatif

Berdasarkan hasil angket yang telah disebarakan kepada 178 responden dengan indikator dampak positif dan negatif penggunaan media sosial ialah Nilai Tertinggi (NT) 20 , Nilai Terendah (NR) 8 dan 3 kategori. Kemudian dicari panjang interval untuk mengetahui panjang interval dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$I = \frac{NT - NR}{K}$$

$$I = \frac{20 - 8}{3}$$

$$I = \frac{12}{3}$$

$$I = 4$$

Berdasarkan skor yang telah diperoleh maka dapat dikategorikan panjang intervalnya sebagai berikut:

- 1) Skor 8-12 dikategorikan kurang berpengaruh sebanyak 45 responden

2) Skor 13-17 dikategorikan cukup berpengaruh sebanyak 55 responden

3) Skor 17-20 dikategorikan berpengaruh sebanyak 78 responden

Selanjutnya dikelompokkan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{45}{178} \times 100\% = 25\%$$

$$P = \frac{55}{178} \times 100\% = 31\%$$

$$P = \frac{78}{178} \times 100\% = 44\%$$

Berdasarkan hasil distribusi data di atas menunjukkan presentase berpengaruh sebesar 44% atau sebanyak 78 responden, 31 % atau sebanyak 55 responden cukup berpengaruh, 25% atau sebanyak 45 responden dikategorikan kurang berpengaruh.

## 2. Penyajian Data Akumulasi Penggunaan Media Sosial (Variabel X)

Berdasarkan data penelitian variabel X (Penggunaan Media Sosial) yang diperoleh melalui angket dapat di klasifikasikan berdasarkan tingkat penilaian pengaruh penggunaan media sosial pada mahasiswa FKIP Universitas Lampung. Proses klasifikasi dilakukan berdasarkan skor yang diperoleh setiap mahasiswa dari pengisian angket dengan membagi menjadi 3 klasifikasi yaitu kurang berpengaruh, cukup berpengaruh, dan berpengaruh. Kemudian dicari

panjang interval untuk mengetahui panjang interval dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$I = \frac{NT - NR}{K}$$

$$I = \frac{92 - 53}{3}$$

$$I = \frac{39}{3}$$

$$I = 13$$

Berdasarkan skor yang telah diperoleh maka dapat dikategorikan panjang intervalnya sebagai berikut:

- 1) Skor 56-66 dikategorikan kurang berpengaruh sebanyak 21 responden
- 2) Skor 67-79 dikategorikan cukup berpengaruh sebanyak 96 responden
- 3) Skor 80-92 dikategorikan berpengaruh sebanyak 61 responden

Selanjutnya dikelompokkan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{21}{178} \times 100\% = 12\%$$

$$P = \frac{96}{178} \times 100\% = 54\%$$

$$P = \frac{61}{178} \times 100\% = 34\%$$

Berdasarkan hasil distribusi data di atas menunjukkan presentase penilaian pengaruh penggunaan media sosial pada mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung terdapat 12% atau sebanyak 21 responden dikategorikan kurang berpengaruh, 54 % atau sebanyak 96 responden dikategorikan cukup berpengaruh, 34% atau sebanyak 61 responden dikategorikan berpengaruh.

### **Kesimpulan Penggunaan Media Sosial (Variabel X)**

Hal tersebut sejalan dengan hasil distribusi data dari indikator-indikator di atas menunjukkan presentase penilaian pengaruh penggunaan media sosial pada mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Diperoleh sebanyak 70 responden (40%) dikategorikan berpengaruh terhadap indikator akolasi waktu menggunakan media sosial. Sebanyak 92 responden (52%) dikategorikan berpengaruh terhadap indikator akun media sosial yang dimiliki. Selanjutnya sebanyak 84 responden (47%) dikategorikan berpengaruh terhadap indikator kegunaan/alasan menggunakan media sosial. Kemudian diperoleh 78 responden (44%) dikategorikan berpengaruh terhadap dampak positif dan negatif dalam menggunakan media sosial.

Berdasarkan hasil distribusi yang dihasilkan artinya terdapat beberapa pengaruh yang cukup signifikan dari setiap indikator yang ada. Adapun indikator yang cukup signifikan berpengaruh yaitu pada indikator akun media sosial yang dimiliki dengan diperoleh data

sebanyak 92 responden (52%) dikategorikan berpengaruh. Kemudian diperoleh akumulasi data dari beberapa indikator variabel X adalah sebesar 61 responden (34%) dikategorikan berpengaruh.

### 3. Penyajian Data Indikator Perilaku Hedonisme

#### a. Indikator Bergaya Hidup Instan

Berdasarkan hasil angket yang telah disebarkan kepada 178 responden dengan indikator bergaya hidup instan ialah Nilai Tertinggi (NT) 25, Nilai Terendah (NR) 14 dan 3 kategori.

Kemudian dicari panjang interval untuk mengetahui panjang interval dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$I = \frac{NT - NR}{K}$$

$$I = \frac{25 - 14}{3}$$

$$I = \frac{11}{3}$$

$$I = 4$$

Berdasarkan skor yang telah diperoleh maka dapat dikategorikan panjang intervalnya sebagai berikut:

- 1) Skor 14-17 dikategorikan kurang baik sebanyak 18 responden
- 2) Skor 18-21 dikategorikan cukup baik sebanyak 90 responden
- 3) Skor 22-25 dikategorikan baik sebanyak 70 responden

Selanjutnya dikelompokkan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{18}{178} \times 100\% = 10\%$$

$$P = \frac{90}{178} \times 100\% = 51\%$$

$$P = \frac{70}{178} \times 100\% = 39\%$$

Berdasarkan hasil distribusi data di atas untuk indikator bergaya hidup instan didapatkan 10% atau sebanyak 18 responden dikategorikan kurang baik dalam menerapkan aktivitas bergaya hidup instan, 51% atau sebanyak 90 responden cukup baik dalam menerapkan aktivitas bergaya hidup instan, 39% atau sebanyak 70 responden dikategorikan baik dalam menerapkan indikator bergaya hidup instan.

#### **b. Indikator Menjadi Pengejar Modernitas Fisik**

Berdasarkan hasil angket yang telah disebarakan kepada 178 responden dengan indikator pengejar modernitas fisik ialah Nilai Tertinggi (NT) 24, Nilai Terendah (NR) 12 dan 3 kategori. Kemudian dicari panjang interval untuk mengetahui panjang interval dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$I = \frac{NT - NR}{K}$$

$$I = \frac{24 - 12}{3}$$

$$I = \frac{12}{3}$$

$$I = 4$$

Berdasarkan skor yang telah diperoleh maka dapat dikategorikan panjang intervalnya sebagai berikut:

- 1) Skor 12-16 dikategorikan kurang baik sebanyak 70 responden
- 2) Skor 17-20 dikategorikan cukup baik sebanyak 84 responden
- 3) Skor 21-24 dikategorikan baik sebanyak 24 responden

Selanjutnya dikelompokkan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{70}{178} \times 100\% = 39\%$$

$$P = \frac{84}{178} \times 100\% = 47\%$$

$$P = \frac{24}{178} \times 100\% = 13\%$$

Berdasarkan hasil distribusi data di atas untuk indikator perilaku hedonisme didapatkan 39% atau sebanyak 70 responden dikategorikan kurang baik dalam menerapkan indikator perilaku hedonisme, 47% atau sebanyak 84 responden dikategorikan cukup baik dalam menerapkan indikator perilaku hedonisme, 13% atau sebanyak 24 responden dikategorikan baik dalam menerapkan perilaku hedonisme mengejar modernitas fisik.

### c. Indikator Cenderung Memiliki Keinginan Yang Spontan Muncul

Berdasarkan hasil angket yang telah disebarkan kepada 178 responden dengan indikator ialah Nilai Tertinggi (NT)12, Nilai

Terendah (NR) 6 dan 3 kategori. Kemudian dicari panjang interval untuk mengetahui panjang interval dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$l = \frac{NT - NR}{K}$$

$$l = \frac{12}{3}$$

$$l = \frac{6}{3}$$

$$l = 2$$

Berdasarkan skor yang telah diperoleh maka dapat dikategorikan panjang intervalnya sebagai berikut:

- 1) Skor 6-8 dikategorikan kurang baik sebanyak 76 responden
- 2) Skor 9-10 dikategorikan cukup baik sebanyak 32 responden
- 3) Skor 11-12 dikategorikan baik sebanyak 70 responden

Selanjutnya dikelompokkan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{76}{178} \times 100\% = 42\%$$

$$P = \frac{32}{178} \times 100\% = 18\%$$

$$P = \frac{70}{178} \times 100\% = 39\%$$

Berdasarkan hasil distribusi data di atas untuk indikator menjadi pengejar modernitas fisik didapatkan 42% atau sebanyak 76 responden dikategorikan kurang baik dalam menerapkan indikator menjadi pengejar modernitas fisik, 18% sebanyak 32 responden dikategorikan cukup baik dalam menerapkan indikator menjadi

pengejar modernitas fisik, 39% atau sebanyak 70 responden dikategorikan baik dalam menerapkan menjadi pengejar modernitas fisik.

#### 4. Penyajian Data Perilaku Hedonisme (Variabel Y)

Berdasarkan data penelitian variabel Y (Perilaku Hedonisme) yang diperoleh melalui angket dapat di klasifikasikan berdasarkan tingkat penilaian sikap perilaku hedonisme pada mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Proses klasifikasi dilakukan berdasarkan skor yang diperoleh setiap mahasiswa dari pengisian angket dengan membagi menjadi 3 klasifikasi yaitu kurang berpengaruh, cukup berpengaruh, dan berpengaruh. Kemudian dicari panjang interval untuk mengetahui panjang interval dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$I = \frac{NT - NR}{K}$$

$$I = \frac{54 - 34}{3}$$

$$I = \frac{20}{3}$$

$$I = 7$$

Berdasarkan skor yang telah diperoleh maka dapat dikategorikan panjang intervalnya sebagai berikut:

- 1) Skor 34-40 dikategorikan kurang berpengaruh sebanyak 11 responden

- 2) Skor 41-47 dikategorikan cukup berpengaruh sebanyak 91 responden
- 3) Skor 48-54 dikategorikan berpengaruh sebanyak 76 responden

Selanjutnya dikelompokkan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{11}{178} \times 100\% = 6\%$$

$$P = \frac{91}{178} \times 100\% = 51\%$$

$$P = \frac{76}{178} \times 100\% = 42\%$$

Berdasarkan hasil distribusi data di atas menunjukkan presentase penilaian perilaku hedonisme pada mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, terdapat 6% atau sebanyak 11 responden dikategorikan kurang berpengaruh, 51 % atau sebanyak 91 responden dikategorikan cukup berpengaruh, 42% atau sebanyak 76 responden dikategorikan berpengaruh.

### **Kesimpulan Perilaku Hedonisme (Variabel Y)**

Berdasarkan data penelitian variabel Y (Perilaku Hedonisme) yang diperoleh melalui angket dapat di klasifikasikan berdasarkan tingkat penilaian pengaruh perilaku hedonisme pada mahasiswa FKIP Universitas Lampung. Proses klasifikasi dilakukan berdasarkan skor yang diperoleh setiap mahasiswa dari pengisian angket dengan membagi menjadi 3 klasifikasi yaitu kurang berpengaruh, cukup

berpengaruh, dan berpengaruh. Kemudian dicari panjang interval untuk mengetahui panjang interval dari setiap indikator.

Hal tersebut sejalan dengan hasil distribusi data dari indikator-indikator di atas menunjukkan presentase penilaian perilaku hedonisme pada mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Diperoleh sebanyak 70 responden (39%) dikategorikan berpengaruh terhadap indikator bergaya hidup instan. Sebanyak 24 responden (13%) dikategorikan berpengaruh terhadap indikator menjadi pengejar modernitas fisik. Selanjutnya sebanyak 70 responden (39%) dikategorikan berpengaruh terhadap indikator cenderung memiliki keinginan yang spontan.

Berdasarkan hasil distribusi yang dihasilkan artinya terdapat beberapa pengaruh yang cukup signifikan dari setiap indikator yang ada.

Adapun indikator yang cukup signifikan berpengaruh yaitu pada indikator bergaya hidup instan dan cenderung memiliki keinginan yang spontan muncul dengan diperoleh data sebanyak 70 responden atau (39%) dikategorikan berpengaruh. Kemudian diperoleh data akumulasi dari beberapa indikator sebanyak 76 responden atau (42%) dengan kategori berpengaruh.

### C. Analisis Data Penggunaan Media Sosial (Variabel X) Dan Perilaku Hedonisme (Variabel Y)

#### 1. Uji Prasyarat

##### a. Uji Normalitas

Uji normalitas ini dilakukan untuk menguji apakah data penelitian yang digunakan terdistribusi dengan normal. Hasil uji normalitas menggunakan SPSS 20 terhadap data yang digunakan dalam penelitian ini ditunjukkan dalam tabel berikut:

**Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas Data Penelitian Yang Menggunakan SPSS 20**

		Unstandardized Residual
N		177
Normal	Mean	0E-7
Parameters <sup>a,b</sup>	Std. Deviation	4,07033956
	Absolute	,049
Most Extreme	Positive	,031
Differences	Negative	-,049
Kolmogorov-Smirnov Z		,650
Asymp. Sig. (2-tailed)		,793

Sumber: analisis data uji coba angket penelitian (Uji normalitas Versi 20)

Hasil uji normalitas yaitu menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,793. Berdasarkan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas, dapat disimpulkan bahwa data pada penelitian tersebut berdistribusi dengan normal karena lebih dari 0,05.

### b. Uji Linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah Penggunaan Media Sosial (Variabel X) dan Perilaku Hedonisme (Variabel Y) mempunyai hubungan yang linier atau tidak secara signifikan. Uji linier dilakukan menggunakan bantuan SPSS 20 terhadap data penggunaan media sosial dan perilaku hedonisme, ditunjukkan pada tabel berikut:

**Tabel 4.4 Hasil Uji Linieritas Data Penelitian Menggunakan SPSS 20**

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
(Combined)			1787,427	27	66,201	4,123	,000
Perilaku Hedonisme * Penggunaan Media Sosial	Between Groups	Linearity Deviation from Linearity	1263,662	1	1263,662	78,710	,000
	Within Groups		523,766	26	20,145	1,255	,200
	Total		2392,143	149	16,055		
			4179,571	178			

Sumber : Analisis Data Uji Coba Angket Penelitian (Uji Linieritas Versi 20)

Hasil uji linieritas menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada penelitian ini sebesar 0,200. Berdasarkan dasar pengambilan keputusan dalam uji linieritas, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linier yang signifikan antara penggunaan media sosial dengan perilaku hedonisme mahasiswa karena memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

## 2. Uji Analisis Data

### a. Uji Regresi Linier Sederhana

Uji regresi linier sederhana bertujuan untuk melihat apakah data pada penggunaan media sosial (variabel X) dan perilaku hedonisme (variabel Y). Dalam hal ini terdapat syarat untuk uji analisis regresi sederhana yaitu melakukan uji normalitas dan uji linieritas. Adapun uji prasyarat tersebut sudah terpenuhi dan dilakukan berdasarkan data hasil uji prasaya di atas. Oleh karena itu, dilakukannya uji analisis regresi linier sederhana menggunakan bantuan SPSS versi 20 dengan hasil uji ditunjukkan pada tabel berikut:

**Tabel 4.5 Hasil Uji Regresi Sederhana Data Penelitian Menggunakan SPSS 20**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	25,017	2,525		9,908	,000
1 PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL	,274	,031	,550	8,709	,000

Sumber: Analisis Data Uji Coba Angket Penelitian (Uji Regresi Linier Versi 20)

Hasil uji analisis regresi linear sederhana di atas menunjukkan nilai signifikan 0,000. Berdasarkan dasar pengambilan keputusan dalam uji regresi linier sederhana, dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh antara penggunaan media sosial (Variabel X) terhadap perilaku

hedonisme (Variabel Y) karena memiliki nilai signifikansi kurang dari 0,05.

Hasil uji analisis regresi linear sederhana di atas menunjukkan nilai konstanta a sebesar 25,017 dan koefisien regresi b sebesar 0,274 sehingga diperoleh persamaan berikut:

$$Y = 25,017 + 0,274X$$

Nilai koefisien regresi yang bernilai positif (+) menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif Penggunaan Media Sosial terhadap Perilaku Hedonisme Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Besarnya pengaruh penggunaan media sosial (Variabel X) terhadap perilaku hedonisme (Variabel Y) dapat ditentukan melalui koefisien determinasi yang diperoleh melalui penghitungan regresi linear (R kuadrat atau R square). Penghitungan R kuadrat untuk menentukan koefisien determinasi dilakukan menggunakan aplikasi SPSS versi 20 dengan hasil ditunjukkan pada tabel berikut:

**Tabel 4.6 Hasil Perhitungan R Kuadrat Menggunakan SPSS Versi 20**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,550 <sup>a</sup>	,302	,298	4,082

Sumber: Hasil Perhitungan R Kuadrat Menggunakan SPSS Versi 20

Hasil penghitungan tersebut menunjukkan bahwa nilai R kuadrat yang merupakan representasi dari pengaruh penggunaan media sosial terhadap perilaku hedonisme diperoleh sebesar 0,302. Berdasarkan

hasil tersebut, didapatkan nilai koefisien determinasi ( $R^2 \times 100\%$ ) sebesar 30,2% yang menunjukkan besarnya pengaruh penggunaan media sosial (variabel X) terhadap perilaku hedonisme (variabel Y) hal tersebut dapat dikategorikan cukup berpengaruh karena masih memiliki nilai keberpengaruhan. Kemudian untuk 69,8% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penggunaan media sosial yang tidak peneliti teliti.

### 3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh positif yang signifikan dari Penggunaan Media Sosial (X) sebagai variabel bebas dengan Perilaku Hedonisme (Y) sebagai variabel terikat. Uji hipotesis dilakukan menggunakan SPSS versi 20 berdasarkan hasil uji analisis regresi linear sederhana untuk memperoleh koefisien signifikansinya. Dasar pengambilan keputusan hasil uji hipotesis adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil  $<$  dari probabilitas 0,05, maka ada pengaruh Penggunaan Media Sosial (X) terhadap Perilaku Hedonisme (Y).
- b. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar  $>$  dari probabilitas 0,05, maka tidak ada pengaruh Penggunaan Media Sosial (X) terhadap Perilaku Hedonisme (Y).

Berdasarkan hasil pengolahan data angket yang dilakukan oleh peneliti didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,000. Sesuai dengan dasar

pengambilan hipotesis melalui nilai signifikansi dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya pengaruh penggunaan media sosial terhadap perilaku hedonisme mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung karena nilai signifikansi (Sig.) data angket sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil < dari probabilitas 0,05.

Dalam pengujian hipotesis pada penelitian ini juga kriteria yang harus dilakukan dalam pengujian hasil analisis regresi linier sederhana, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Apabila nilai  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel dengan  $dk = n-2$  atau  $178-2$  dan  $\alpha$  0.05 maka  $H_0$  ditolak dan sebaliknya  $H_a$  diterima, jika  $H_a$  diterima berarti menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media sosial terhadap perilaku hedonisme mahasiswa FKIP PPKn Universitas Lampung.
- 2) Apabila nilai  $t$  hitung  $<$   $t$  tabel maka  $H_0$  diterima dan sebaliknya  $H_a$  ditolak, jika  $H_0$  yang diterima berarti menunjukkan tidak adanya pengaruh penggunaan media sosial terhadap perilaku hedonisme mahasiswa FKIP Universitas Lampung.

Berdasarkan kriteria tersebut dapat ditarik kesimpulan hasil pengolahan data menggunakan analisis regresi linier sederhana diperoleh  $t$  hitung untuk variabel Penggunaan Media Sosial sebesar 8,709 dan  $t$  tabel dengan  $dk = 178-2 = 176$  pada  $\alpha$  0.05 sebesar 0,1237. Dengan demikian  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel atau  $8,709 > 0,1237$ . Hal ini berarti bahwa hipotesis  $H_0$  ditolak dan hipotesis  $H_a$  diterima yang berarti menunjukkan adanya pengaruh

penggunaan media sosial terhadap perilaku hedonisme mahasiswa FKIP Universitas Lampung.

#### **D. Pembahasan Hasil Penelitian**

Setelah penulis melaksanakan penelitian, selanjutnya penulis akan menganalisis data yang telah diperoleh. Kemudian, penulis akan mencoba menguraikan dan menjelaskan keadaan sebenarnya yang sesuai dengan data yang diperoleh mengenai pengaruh penggunaan media sosial terhadap perilaku hedonisme mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Globalisasi membawa dampak terhadap tatanan kehidupan masyarakat salah satunya yaitu pada bidang teknologi dan informasi. Seiring berkembangnya jaman teknologi semakin canggih sehingga memunculkan gagasan baru terkait dengan media sosial yang digunakan sebagai alat untuk memudahkan kita dalam berhubungan secara jarak jauh yaitu handphone. Dalam hal ini, penggunaan media sosial tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi saja melainkan dijadikan salah satu bahan ajang eksistensi oleh masyarakat yang berdampak pada perilaku hedonisme.

Perilaku hedonisme ini merupakan suatu bentuk gaya atau perilaku yang relatif tergantung pada subjek yang menentukan dan pada dasarnya hedonisme ini merupakan sesuatu yang diyakini oleh orang untuk memperoleh dan mencapai suatu kesenangan yaitu kesenangan jasmani dan rohani. Tetapi pada kenyataannya pengertian hedonisme saat ini telah mengalami pergeseran dimana hedonisme diartikan sebagai gaya hidup yang mewah, berfoya-foya, bergaya hidup konsumtif, dan lain sebagainya. Dalam

hal ini jika perilaku hedonisme ini telah mengakar ditubuh mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan maka pendidikan karakter dan moral peserta didik akan menurun. Karena sebagaimana kita ketahui bahwa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan akan menciptakan dan melahirkan tenaga pendidik yang nantinya akan digugu dan ditiru oleh peserta didik. Selain itu, sebagai calon guru tentunya memiliki harapan untuk mencerdaskan dan membangun bangsa melalui pendidikan. Oleh karena itu, penggunaan media sosial dan pemaknaan hedonisme yang saat ini yang hanya berorientasi pada hidup mewah dengan menghalalkan segala cara harus disikapi dengan baik.

Adapun permasalahan yang ada yaitu mahasiswa cenderung meniru gaya hidup mewah yang berdampak perilaku hedonisme, hubungan intensitas gaya hidup mahasiswa dengan media sosial tidak sesuai dengan kenyataan, beberapa mahasiswa menghabiskan banyak waktu untuk bersenang-senang, dan penyalahgunaan media sosial sebagai ajang eksistensi perilaku hedonisme. Berdasarkan permasalahan yang ada menjadi alasan bagi peneliti untuk melaksanakan penelitian terkait dengan Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Perilaku Hedonisme Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Pengambilan dan analisis data setiap variabel dilakukan untuk membuktikan hipotesis pada penelitian ini, yaitu ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media sosial terhadap perilaku hedonisme mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Analisis juga dilakukan untuk mengetahui seberapa kuat

pengaruh dari penggunaan media sosial terhadap penggunaan media sosial dengan perilaku hedonisme.

**a. Keterkaitan Indikator Alokasi Waktu Mengakses Media Sosial (Variabel X) Dengan Indikator Bergaya Hidup Instan (Variabel Y)**

Berdasarkan indikator alokasi waktu mengakses media sosial diperoleh data 31 responden (17%) masuk ke dalam kategori kurang berpengaruh terhadap alokasi waktu mengakses media sosial. Kurangnya berpengaruh responden terhadap indikator alokasi waktu mengakses media sosial ini dikarenakan responden masih menggunakan waktu media sosial hanya untuk kepentingannya saja. Kemudian sebanyak 77 responden (44%) masuk ke dalam kategori cukup berpengaruh terhadap alokasi waktu mengakses media sosial, hal ini dikarenakan dalam alokasi mengakses media sosial ini terdapat mahasiswa yang menggunakan media sosial setiap hari dan menggunakan media sosial sesuai dengan kepentingannya. Selanjutnya sebanyak 70 responden (40%) masuk ke dalam kategori berpengaruh terhadap alokasi waktu mengakses media sosial. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti, bahwa mahasiswa dalam alokasi mengakses media sosial banyak mahasiswa yang menggunakan media sosial dalam setiap aktivitasnya, menggunakan media sosial setiap hari, dan menggunakan media sosial lebih dari 3 jam. Hal ini membuktikan adanya keterkaitan dengan identifikasi masalah yang ada bahwa mahasiswa benar adanya yaitu menghabiskan banyak waktu untuk menggunakan media sosial.

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa alokasi waktu mengakses media sosial ini dikategorikan berpengaruh. Hal ini sesuai dengan hasil jawaban dari responden yang menyatakan bahwa alokasi mengakses media sosial berpengaruh dalam kebiasaan atau perilaku mahasiswa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat menurut Sukmawan, dkk (2013) “Mengakses media sosial adalah sebuah pengembangan hubungan interpersonal yang meliputi adanya relatif dalam pencarian informasi, tidak terbatas ruang dan waktu, penggunaan yang mudah, dan biaya yang relatif murah yang berdampak pada kebiasaan pengguna”. Penggunaan media sosial yang terus menerus dilakukan maka akan mengakibatkan suatu pola perilaku yang berlebihan terhadap perilaku hedonisme. Karena tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan media sosial ini telah menjadikan mahasiswa menjadi ingin berlomba-lomba dalam bereksistensi didunia maya. Sehingga dalam hal ini tentunya dibutuhkan suatu kontrol diri untuk membentuk suatu karakter moral yang baik nantinya dimana sebagai mahasiswa juga harus mulai memahami suatu sifat karakter kewarganegaraan yang harus dimiliki oleh setiap warga negara.

Indikator alokasi mengakses media sosial berkaitan dengan variabel perilaku hedonisme pada indikator bergaya hidup instan yaitu sebesar 18 responden (10%) masuk kedalam kategori rendah terhadap minat aktivitas bergaya hidup instan. Kurangnya berpengaruh responden terhadap bergaya hidup instan ini dikarenakan masih terdapat mahasiswa yang melakukan suatu tindakan atau aktivitas hanya

berdasarkan dengan keinginan yang tidak spontan sehingga perilaku yang bersifat instan ini tidak muncul ketika menggunakan atau mengakses media sosial. Kemudian sebanyak 90 responden (51%) masuk kedalam kategori sedang terhadap minat aktivitas bergaya hidup instan, hal ini dikarenakan sebagian mahasiswa memang sering melakukan gaya hidup instan akan tetapi masih terdapat beberapa mahasiswa yang lebih menyukai untuk hidup sederhana dan tidak terlalu mengikuti trend misalnya tidak selalu tertarik dengan adanya model-model fashion terbaru dll.

Selanjutnya sebanyak 70 responden (39%) masuk kedalam kategori tinggi terhadap minat aktivitas bergaya hidup instan, hal ini dapat dilihat dari jawaban responden yang diajukan oleh peneliti bahwa pengaruh ini dikarenakan mahasiswa yang sering melakukan aktivitas dan minat untuk bergaya hidup yang instan yaitu dengan menghalalkan segala cara seperti contohnya menggunakan akun media sosial untuk menjadi pengejar modernitas selalu membeli barang-barang yang ditawarkan disalah satu iklan media sosial dan adapula mahasiswa yang menggunakan media sosial untuk mencari jasa pengerjaan tugas yang kemudian memberikan imbalan.

Berdasarkan data diatas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat keterkaitan antara indikator variabel x (alokasi mengakses media sosial) dengan indikator variabel y (bergaya hidup instan). Keterkaitannya dapat dilihat dari dampak yang ditimbulkan ketika penggunaan atau akses media sosial digunakan secara terus menerus akan mengakibatkan

suatu pemahaman berfikir mahasiswa yang berdampak pada pola perilaku kebiasaan yaitu salah satunya perilaku hedonisme. Gaya hidup hedonisme disini bukan lagi untuk memenuhi kebutuhan semata namun untuk memenuhi keinginan yang sifatnya untuk menaikkan prestise, menjaga gengsi, mengikuti mode dan berbagai alasan yang kurang penting (Soegito, 2006). Sesuai dengan pendapat ahli tersebut ketika mahasiswa menerapkan adanya gaya atau kebiasaan hedonisme semata-mata hanya untuk mengejar kesenangan, namun kesenangan yang berkepanjangan yaitu keinginan atau *interest* pada tingkat keinginan semacam objek atau peristiwa yang khusus atau terus menerus.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Surya dkk (2021) yang menyebutkan bahwa penggunaan media sosial berpengaruh positif dan signifikan terhadap gaya hedonisme mahasiswa, hal ini digambarkan karena semakin sering menggunakan media sosial akan kerap memberikan respon atau ketertarikan terhadap konten yang diikuti yang mengakibatkan adanya pola fikir mahasiswa untuk berlomba-lomba dalam membuat konten dan orang yang hanya memikirkan hasil tanpa adanya usaha sehingga dengan adanya konten tersebut menghalalkan segala cara untuk menunjukkan eksistensinya. Dengan demikian sudah jelas bahwa salah satu dari adanya pengaruh dari penguasaan media sosial yaitu untuk ajang eksistensi yang berorientasi pada gaya hidup yang instan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Anggraini dan Fauzan (2017) mengemukakan bahwa gaya hidup mempengaruhi kebutuhan, keinginan, dan perilakunya.

Kemudian hasil pengolahan data diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada perwakilan mahasiswa FKIP pada setiap jurusan menunjukkan bahwa penggunaan media sosial memang memberikan berpengaruh terhadap perilaku hedonisme. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara salah satu mahasiswa yang menyatakan bahwa mahasiswa perilaku yang isntan ini yaitu relative terhadap apa yang akan dilakukan mahasiswa, seperti pada saat ini mahasiswa sering menggunakan jasa untuk membantu setiap kebutuhan yang dibutuhkan untuk menunjang pendidikan.

**b. Keterkaitan Indikator Akun Media Sosial Yang Dimiliki (Variabel X) Dengan Indikator Menjadi Pengejar Modernitas Fisik (Variabel Y)**

Berdasarkan indikator akun media sosial yang dimiliki diperoleh data 18 responden (10%) masuk kedalam kategori kurang berpengaruh terhadap akun media sosial yang dimiliki. Kurangnya berpengaruh responden terhadap indikator akun media sosial yang dimiliki dikarenakan tidak semua responden mempunyai akun media sosial. Kemudian sebanyak 68 responden (38%) masuk kedalam kategori cukup berpengaruh terhadap akun media sosial yang dimiliki, hal ini dikarenakan dalam akun media sosial yang dimiliki sebagian mahasiswa atau responden telah menjadi pengguna aktif media sosial yang berbasis pendidikan seperti zoom meeting, google scholar dll. Selanjutnya sebanyak 92 responden (52%) masuk kedalam kategori berpengaruh terhadap akun media sosial yang dimiliki, pengaruh ini dikarenakan dalam akun media sosial yang dimiliki banyak mahasiswa

telah menjadi pengguna aktif dari media sosial. Penggunaan tersebut digunakan baik yang menunjang akademik maupun akun media sosial untuk hiburan atau yang lainnya.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa akun media sosial yang dimiliki berpengaruh terhadap perilaku hedonisme mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Menurut Anwar (2017) pengguna media sosial adalah persepsi dan respon seseorang yang dihasilkan dari penggunaan sebuah media sosial yang menimbulkan sebuah tindakan atau perilaku. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Soliha (2015) dalam teori ketergantungan dapat diposisikan menjadi faktor motif yang merupakan salah satu penyebab seseorang memilih sumber media atau *non media* sosial untuk memenuhi kebutuhan. Dimana seseorang dapat menghasilkan beragam tingkat ketergantungan pada masing-masing penggunaannya.

Berdasarkan pendapat diatas sudah jelas bahwa ketergantungan media sosial pada akun media sosial yang dimiliki memberikan dampak positif terhadap perilaku seseorang salah satunya yaitu perilaku hedonisme mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Pendapat ahli tersebut sesuai dengan hasil jawaban bahwa penyebab seseorang ketergantungan dalam menggunakan akun media sosial adalah adanya kecemasan sosial. Dimana kecemasan sosial ini merupakan bentuk perasaan serta

perilaku mahasiswa yang memiliki rasa takut atau khawatir jika berada pada situasi sosial apapun. Mahasiswa yang memiliki tingkat kecemasan yang tinggi akan mendorong ia untuk menggunakan media sosial dan terlibat dalam komunikasi secara *online*. Seperti contohnya membagikan postingan foto barang-barang yang baru dibeli, membeli barang, tertarik dengan berbagai tawaran *online*, dll. Dalam hal ini mereka mencari rasa simpati terhadap orang-orang dengan cara berinteraksi dalam dunia maya. Hal ini tentunya media sosial dinilai sebagai sesuatu yang efektif untuk memenuhi kebutuhan sosialnya.

Sama halnya dengan indikator alokasi waktu mengasah media sosial, indikator akun media sosial yang dimiliki memiliki keterkaitan dengan variabel perilaku hedonisme pada indikator menjadi pengejar modernitas fisik yaitu diperoleh data dari 70 responden (39%) masuk kedalam kategori mempunyai minat yang rendah terhadap aktivitas menjadi pengejar modernitas fisik. Kurangnya minat atau rendahnya minat responden terhadap menjadi pengejar modernitas fisik ini dikarenakan masih banyak mahasiswa yang sadar dalam menentukan aktivitas hidupnya terutama dalam memanfaatkan media sosial. Kemudian sebanyak 84 responden (47%) masuk kedalam kategori mempunyai minat yang sedang terhadap aktivitas menjadi pengejar modernitas fisik, hal ini dikarenakan sebagian mahasiswa ini belum bisa menahan diri dalam menentukan skala prioritas dalam kebutuhannya. Dalam hal ini *relative* dilakukan apabila sebagian dari

mahasiswa yang mengejar modernitas tersebut mampu menjalankan tindakannya dan tidak merugikan pihak lain. Selanjutnya sebanyak 24 responden (13%) masuk kedalam kategori mempunyai minat yang tinggi terhadap aktivitas menjadi pengejar modernitas fisik, hal ini dikarenakan terdapat sebagian mahasiswa yang senang dalam mengikuti *trend* atau modernitas terkini. Contohnya mahasiswa sering menghabiskan waktunya untuk mengunjungi tempat-tempat yang lagi rame dimedia sosial dan dikunjungi banyak orang, tempat karaoke, caffe, dll.

Menurut Russel (2004:335) menjadi pengejar modernitas fisik adalah ketika seseorang yang memiliki perilaku hedonisme merupakan seseorang yang berpandangan bahwa memiliki barang-barang yang berharga, mewah dan berteknologi yang tinggi adalah suatu kebanggaan tersendiri. Sejalan dengan pendapat tersebut dikalangan mahasiswa saat ini yang hanya berorientasi pada kesenangan.

Berdasarkan dari hasil wawancara salah satu responden menyatakan bahwa mahasiswa pada saat ini seperti halnya sedang berlomba-lomba untuk mendapatkan pujian orang lain dengan cara mengikuti perkembangan seperti mengunjungi kafe-kafe yang lagi happening, membeli baju terbaru, membeli alat kosmetik terbaru, dll. Hal ini dikarenakan adanya kecemburuan sosial yang dapat mengubah suatu tindakan manusia. Sejalan dengan pendapat Baek dan Choo (2015), perilaku hedonisme dapat memberikan kepuasan dan kenyamanan dalam diri individu. Artinya adanya nilai kepuasan itu bisa saja

didapatkan dari berbagai konten hiburan yang tersebar di media sosial yang mendorong pemanfaatan media sosial yang mengarah pada perilaku hedonisme. Salah satunya yaitu membuat mahasiswa nyaman dengan banyak menghabiskan waktunya di luar.

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dari beberapa narasumber menyebutkan bahwa macam-macam media sosial yang sering digunakan oleh mahasiswa yaitu aplikasi yang dapat memposting foto, mengunggah video, melihat iklan, membeli barang online seperti media sosial instagram, shopee, lazada, gojek, whatsapp, game, dll.

Pengaruh akun media sosial ini dapat dilihat dari pengguna itu sendiri, yang dimana penggunaan akun media sosial akan membawa pada perilaku mahasiswa. Sehingga mahasiswa dengan adanya media sosial dapat menirukan kerap menirukan gaya yang ada dari salah satu akun media sosial yang diikuti. Hal ini sesuai dengan teori belajar yang dikemukakan oleh Utari (2017) yaitu seseorang akan belajar dari orang lain melalui observasi, peniruan dan pemodelan. Dengan adanya itu seseorang akan melakukan pengamatan untuk menirukan dan menjadikan role model bagi dirinya.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh antara indikator akun media sosial yang dimiliki (variabel x) dengan indikator menjadi pengerjar modernitas fisik (variabel y). Keterkaitan tersebut yaitu ketika mahasiswa menggunakan media sosial dengan akun yang dimiliki secara terus menerus akan menimbulkan kebiasaan atau ketergantungan sehingga mahasiswa memiliki tingkat kecemasan yang

mendorong seseorang untuk menggunakan media sosial yang berguna dalam memenuhi kebutuhannya. Perilaku hedonisme pada seseorang itu ada karena dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu salah satunya adalah kecemasan. Sebagaimana mahasiswa merupakan masa transisi dari remaja akhir menuju ke dewasa muda dan sedang mengalami dinamika psikologis (Kandell, 1998).

**c. Keterkaitan Indikator Kegunaan/Alasan Menggunakan Media Sosial (Variabel X) Dengan Indikator Cenderung Memiliki Keinginan Yang Spontan Muncul (Variabel Y)**

Berdasarkan hasil pengolahan data dari indikator kegunaan/alasan menggunakan media sosial diperoleh data dari 18 responden (10%) masuk kedalam kategori kurang berpengaruh terhadap kegunaan/alasan menggunakan media sosial. Kurangnya berpengaruh responden terhadap indikator kegunaan/alasan menggunakan media sosial dikarenakan sebagian mahasiswa tidak memiliki akun media sosial atau jarang menggunakan media sosial. Sehingga sebagian mahasiswa yang termasuk ke dalam kategori kurang berpengaruh tidak merasa memiliki manfaat ataupun kegunaan. Kemudian sebanyak 76 responden (43%) masuk kedalam kategori cukup berpengaruh terhadap kegunaan/alasan menggunakan media sosial, hal ini dikarenakan masih banyak mahasiswa yang telah aktif menggunakan media sosial dan merasakan manfaat dari adanya penggunaan media sosial. Selanjutnya sebanyak 84 responden (47%) masuk kedalam kategori berpengaruh terhadap kegunaan/alasan menggunakan media sosial, hal ini dapat dilihat dari jawaban responden yang diajukan oleh peneliti bahwa pengaruh ini

dikarenakan bahwa sudah banyak mahasiswa yang merasa terfasilitasi dengan adanya media sosial. Dalam hal ini kegunaan/alasan menggunakan media sosial ini juga dapat menunjukkan perilaku yang *relative* dengan seseorang dalam perilaku baik positif atau negatif sesuai aktivitas pengguna.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kegunaan/alasan menggunakan media sosial dikategorikan berpengaruh terhadap perilaku hedonisme. Sejalan dengan pendapat Rahayu, dkk (2017) menyebutkan bahwa teori penggunaan media sosial menunjukkan bahwa lahirnya media sosial ini dapat menciptakan bentuk-bentuk interaksi sosial yang berbeda dengan sebelumnya. Dari pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya keterkaitan tersebut yaitu ketika mahasiswa merasa termotivasi dalam menggunakan media sosial yang dimana dengan menggunakan media sosial tentunya mempunyai tujuan yaitu kegunaan/alasan yang nantinya hal ini akan menimbulkan perilaku dalam bersosial media. Oleh karena itu, ketika kegunaan/alasan menggunakan media sosial disikapi dengan bijak oleh mahasiswa maka penggunaan media sosial yaitu dapat menjadi salah satu sumber belajar bagi mahasiswa. Namun, apabila kegunaan/alasan menggunakan media sosial hanya untuk mengikuti gaya eksistensi maka akan menimbulkan perilaku baru yaitu dapat menjadikan mahasiswa yang individualis dan ketergantungan oleh media sosial. Hal ini dikarenakan apabila menggunakan media sosial ini terus menerus dilakukan hanya untuk mendapatkan dan mengharap

pujian dari orang lain maka akan menimbulkan karakter yang individualis dan menghalalkan segala cara demi untuk eksistensinya atau mendapatkan pujian orang lain.

Sesuai dengan hasil jawaban responden yang menyatakan bahwa kegunaan/alasan menggunakan media sosial berpengaruh dalam perilaku hedonisme yaitu adanya penggunaan media sosial yang untuk meningkatkan aktivitas dalam bereksistensi. Keberadaan media sosial saat ini sudah bukan lagi hal yang aneh karena hampir semua telah menggunakannya begitu juga mahasiswa. Dalam hal ini media sosial mempunyai kegunaan atau manfaat yaitu salah satunya untuk mempermudah dalam bereksistensi, berkomunikasi, dan mencari informasi. Merujuk pendapat Robbin (2008) yang mengatakan bahwa terdapat empat dimensi kepentingan penggunaan internet yaitu sebagai informasi (*information utility*), kesenangan (*fun activities*), komunikasi (*communication*), dan transaksi (*transaction*). Namun dalam hal ini mudahnya fasilitas mengakses media sosial ini digunakan untuk kepentingan pribadi, bisnis, dan lain-lain.

Sama halnya pada indikator akun media sosial yang dimiliki, indikator kegunaan/alasan menggunakan media sosial memiliki keterkaitan dengan variabel perilaku hedonisme pada indikator cenderung memiliki keinginan yang spontan diperoleh diperoleh data dari 76 responden (42%) masuk kedalam kategori mempunyai minat yang rendah terhadap aktivitas cenderung memiliki keinginan yang spontan muncul. Minat yang rendah mempengaruhi responden terhadap kecenderungan

memiliki keinginan yang spontan muncul. Hal ini dikarenakan masih banyak mahasiswa yang dapat menahan diri untuk tidak melakukan dan menuruti keinginan yang muncul.

Kemudian sebanyak 32 responden (18%) masuk kedalam kategori mempunyai minat yang sedang terhadap cenderung memiliki keinginan yang spontan muncul, hal ini disebabkan karena adanya keinginan untuk melakukan pembelian karena adanya iklan dimedia sosial.

Selanjutnya sebanyak 76 responden (42%) masuk kedalam kategori berpengaruh terhadap cenderung memiliki keinginan yang spontan muncul, hal ini dapat dilihat dari banyaknya jawaban responden yang diajukan oleh peneliti bahwa pengaruh dari aktivitas cenderung memiliki keinginan yang spontan muncul.

Hal ini diperkuat dengan adanya wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada salah satu mahasiswa/i yang menyatakan bahwa kecenderungan memiliki keinginan yang spontan muncul ini karena adanya pengaruh media sosial, lingkungan (teman), dan dari dalam individu. Sehingga mahasiswa yang tidak bisa menahan diri untuk memenuhi keinginannya tersebut ikut terbawa kedalam pengaruh dari faktor-faktor yang ada.

Berkaitan dengan hasil penelitian tersebut, menurut Russel (2004:335) memenuhi banya keinginan-keinginan spontan yang muncul. Dalam hal ini seseorang yang berperilaku hedonisme mempunyai benteng pertahanan untuk mencapai kesenangan yang sangat sedikit.

Sehingga ketika orang menginginkan sesuatu harus segera terpenuhi. Artinya aktivitas yang cenderung kedalam yang spontan muncul ini terjadi karena disebabkan oleh adanya dorongan individu itu sendiri.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh antara indikator kegunaan/alasan menggunakan media sosial (variabel x) dengan indikator cenderung memiliki keinginan yang spontan (variabel y).

Keterkaitan tersebut yaitu kegunaan/alasan menggunakan media sosial ini membuat mahasiswa cenderung memiliki sikap yang sangat cepat dalam menentukan sebuah tindakan. Dalam hal ini adanya tindakan yang dilakukan tersebut bukan hanya semata-mata karena keinginan melainkan adanya ketertarikan dengan apa yang dilihat dari menggunakan media sosial. Mengapa kegunaan media sosial mempengaruhi kecendrungan mahasiswa dalam menentukan keinginan yang spontan yaitu karena mahasiswa memiliki sifat yang masih rentan terhadap apa yang ditawarkan, dilihat, atau diiklankan dari media sosial itu sendiri. Sehingga kegunaan media sosial yang sejatinya untuk memudahkan dalam berinteraksi jarak jauh, mencari informasi dan lain sebagainya, digunakan mahasiswa untuk memenuhi kebutuhannya yang berorientasi pada kesenangan pribadi. Hal ini tentunya harus diselaraskan dengan adanya finansial yang ada karena sebagian mahasiswa terkadang menggunakan uang kuliah untuk memenuhi kebutuhan yang bersifat hedonisme. Sejalan dengan pendapat menurut Efendi (2020:5) permasalahan yang dihadapi remaja terdiri dari masalah finansial dan juga psikologis. Sesuai dengan hasil pengolahan

data dan pendapat menurut ahli diatas maka hal ini menjadi tanggung jawab bersama bahwa penggunaan media sosial harus digunakan sebaik mungkin agar tidak terjadi penggunaan media sosial untuk pamer atau ajang eksistensi.

**d. Keterkaitan Indikator Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Media Sosial (Variabel X) Dengan Indikator Bergaya Hidup Instan (Variabel Y)**

Berdasarkan indikator dampak positif dan negatif penggunaan media sosial diperoleh data dari 45 responden (25%) masuk kedalam kategori kurang berpengaruh terhadap dampak positif dan negatif penggunaan media sosial dikarenakan dari sebagian mahasiswa tidak mengakses ataupun menggunakan media sosial dalam jangka waktu yang lama dan tidak terpengaruh dari adanya akses media sosial tersebut. Kemudian sebanyak 55 responden (31%) masuk kedalam kategori cukup berpengaruh terhadap dampak positif dan negatif penggunaan media sosial, hal ini dikarenakan sebagian mahasiswa masih peduli dengan penggunaan media sosial sehingga mahasiswa yang menggunakan media sosial ini membawa dampak baik positif maupun negatif terhadap aktivitasnya. Selanjutnya sebanyak 78 responden (44%) masuk kedalam kategori berpengaruh terhadap dampak positif dan negatif penggunaan media sosial, hal ini dapat dilihat dari banyaknya jawaban responden yang diajukan oleh peneliti bahwa pengaruh dari dampak positif dan negatif ini sudah dirasakan oleh mahasiswa. Sehingga ini juga menjadi pelajaran bagi mahasiswa karena dari adanya dampak positif dan

negatif penggunaan media sosial ini dapat menunjukkan perilaku yang *relative* sesuai dengan seseorang dalam berperilaku.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan artinya dampak negatif dan positif penggunaan media sosial berkaitan dengan adanya perilaku bergaya hidup instan, menjadi pengejar modernitas fisik, serta kecendrungan dalam menentukan keinginan yang spontan. Karena tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan media sosial ini merubah tatanan kehidupan masyarakat. Dilihat dari adanya data yaitu terdapat 59% setengah dari penduduk Indonesia telah menggunakan media sosial (Jayani, 2020).

Sejalan dengan penjelasan diatas, menurut Cahyono (2016:140) menyebutkan bahwa dampak dari media sosial ini adalah adanya perubahan yang mempengaruhi kehidupan sosial dielemen masyarakat. Berkaitan dengan pendapat tersebut perubahan yang dimaksud adalah perubahan-perubahan terhadap keseimbangan sistem sosial yang berpengaruh terhadap nilai, sikap dan pola perilaku seseorang. Dalam hal ini berhubungan dengan dampak yang ditimbulkan dari adanya media sosial yaitu dampak positif dan dampak negatif. Adapun dampak positifnya seperti kemudahan dalam memperoleh informasi, komunikasi dll. Sedangkan dampak yang cenderung kearah negatif seperti salah satunya ialah munculnya pola perilaku yang menyimpang dari norma-norma yang ada. Oleh karena itu, penggunaan media sosial dikalangan mahasiswa harus diperhatikan dan mahasiswa harus mampu memilih

serta menentukan dampak yang ditimbulkan dari penggunaan media sosial.

Sama halnya dengan indikator kegunaan/alasan menggunakan media sosial, indikator dampak dan negatif penggunaan media sosial berkaitan dengan indikator pada (variabel Y) yaitu pada bergaya hidup instan, menjadi pengejar modernitas fisik, dan cenderung memiliki keinginan yang spontan. Dari keseluruhan pada variabel Y diperoleh sebanyak 70 responden (39%) mahasiswa dikategorikan mempunyai minat terhadap indikator bergaya hidup instan. Hal ini dikarenakan mahasiswa pada saat ini ingin semua apa yang dilakukan serba cepat dan tidak merepotkan diri sendiri artinya mahasiswa kurang mempunyai kepekaan terhadap sosial baik itu dari finansial keluarga dll sehingganya mahasiswa mampu untuk menghidupi diri mereka dengan menghalalkan segala cara dan berfikir bahwa dengan adanya media sosial memudahkan dalam segala hal.

Berdasarkan dari hasil penelitian tersebut maka dapat diartikan bahwa pada indikator (variabel Y) menunjukkan adanya minat mahasiswa dalam menjalani kehidupan berdasarkan perilaku atau kebiasaan yang ada salah satunya yaitu memilih untuk bergaya hidup yang instan.

Dimana gaya hidup yang instan ini didapat yaitu salah satunya dengan menggunakan media sosial. Adanya dampak yang ditimbulkan dari penggunaan media sosial yaitu dapat membuat mahasiswa menjadi seseorang yang mengharapkan hasil akhir tanpa memimikirkan prosesnya. Sebagai contoh salah satunya yaitu menggunakan jasa

pengerjaan tugas/skripsi online padahal sebenarnya mereka mampu untuk mengerjakan. Hal ini dikarenakan adanya sikap gengsi, malas untuk berfikir, tidak mau berusaha, sudah terlena dengan dunianya, dan hanya berorientasi pada kesenangan. Hal ini sejalan dengan pendapat Wasis (2017) menyebutkan bahwa “kepekaan sosial berupa tanggap atau tidaknya seseorang terhadap harapan-harapan sosial yang berasal dari lingkungan yang sesuai dengan norma yang berlaku didalamnya, harapan tersebut mengandung baik, buruk pantas, tidak pantas bahkan boleh atau tidaknya sikap atau tindakan dilakukan seseorang terhadap orang lain”.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh antara indikator dampak positif dan negatif penggunaan media sosial (variabel x) dengan indikator bergaya hidup instan (variabel y). Keterkaitan tersebut yaitu terlihat dari dampak pada penggunaan media sosial yaitu salah satunya akan menimbulkan gaya atau perilaku yang instan. Hal ini terlihat dari beberapa responden yang peneliti wawancarai menyebutkan bahwa dengan adanya media sosial ini mereka merasa terbantu apalagi dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari. Dengan menggunakan media sosial ini memudahkan mereka dalam membeli makanan, membeli baju, mengerjakan tugas, mencari informasi, mencari teman dll. Karena seperti yang diungkapkan oleh Wang dan Specheepers (2012) mengenai salah satu komponen dari hedonisme yaitu adanya *escapism*. *Escapism* ini dapat diartikan sebagai persepsi seseorang dalam menghindari kenyataan yang tidak menyenangkan.

Sehingga mahasiswa dengan hal ini merasa hidup dengan keadaan yang instan itu sangat menyenangkan dan tidak memikirkan dampak selanjutnya.

#### **4. Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Perilaku Hedonisme Mahasiswa Fkip Universitas Lampung**

Secara keseluruhan variabel penggunaan media sosial terdiri dari empat indikator yaitu alokasi mengakses media sosial, akun media sosial yang dimiliki, kegunaan/alasan menggunakan media sosial, dan dampak negatif dan positif penggunaan media sosial. Dalam hal ini hasil pengolahan datanya dengan membuat 24 item soal pilihan ganda dengan 4 relatif jawaban. Berdasarkan hasil pengolahan tentang penggunaan media sosial diperoleh sebanyak 21 responden (10%) menyatakan kurang berpengaruh. Hal ini dikarenakan masih terdapat sebagian mahasiswa dalam bersosial media hanya untuk kepentingan saja.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, bahwa penggunaan media sosial pada mahasiswa FKIP Universitas Lampung masih terdapat beberapa mahasiswa yang menggunakan media sosial hanya untuk kepentingan yang perlu saja hal ini karena adanya kurang minat terhadap penggunaan media sosial dan lebih menyukai interaksi secara langsung yang tidak bersifat instan. Mahasiswa yang kurang minat terhadap penggunaan media sosial dapat dikatakan sebagai salah satu mahasiswa yang dapat memprioritaskan dirinya dalam menentukan sebuah tindakan. Karena tindakan yang dilakukan akan menentukan hasil untuk selanjutnya. Hal tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh Russel (2004:335) yang

menyatakan bahwa penggunaan media sosial membawa dampak terhadap motivasi atau perilaku manusia.

Kemudian sebanyak 96 responden (54%) menyatakan cukup berpengaruh dalam penggunaan media sosial. Hal ini dikarenakan banyaknya mahasiswa yang menggunakan serta memanfaatkan media sosial sebagai tempat untuk memenuhi kebutuhannya. Berdasarkan indikator-indikator yang ada bahwa menunjukkan pengaruh yang besar yaitu pada indikator akun media sosial yang dimiliki yaitu memperoleh presentase 52% dari jawaban 92 responden. Hal ini disebabkan bahwa akun media sosial lah yang berpengaruh terhadap pengguna karena dengan adanya akun media sosial tersebut pengguna dapat mengakses segala hal yang menunjang eksistensinya. Sejalan dengan jawaban responden yang telah peneliti wawancara menyebutkan bahwa penggunaan media sosial *relative* dengan akun media sosial yang dimiliki. Apabila akun media sosial yang sering mempromosikan suatu produk atau iklan tertentu akan dapat mempengaruhi pengguna karena dari adanya pengamatan lalu akan menimbulkan suatu keinginan. Oleh karena itu, penggunaan media sosial dapat dikategorikan berpengaruh terhadap perilaku seseorang. Sejalan dengan

Hasil pengujian menunjukkan tersebut dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media sosial terhadap perilaku hedonisme mahasiswa. Hasil penelitian ini dapat diartikan bahwa penggunaan media sosial memiliki pengaruh terhadap perilaku hedonisme mahasiswa, hal ini sejalan dengan pendapat Rani (2016:23) yang menyebutkan faktor yang menyebabkan seorang mahasiswa atau

masyarakat menjadi hedonisme yaitu faktor ekstern yang meliputi media dan lingkungan sosial serta intern yang meliputi keyakinan dalam beragama dan keluarga. Faktor ekstern dan intern yang dimaksud adalah pengaruh yang berasal dari aspek yang dapat menyebabkan munculnya perilaku hedonisme. Dalam hal ini penggunaan media sosial harus diperhatikan karena dampak yang dihasilkan sulit untuk diprediksi terlebih apabila konten yang dibuat adalah melanggar aturan norma yang ada di masyarakat. Menurut Andu (2018:2) bahwa penyebarluasan informasi yang berkaitan dengan norma akan menjadi hal yang perlu diwaspadai karena dapat menjadi pemicu terjadinya ketegangan antar masyarakat terutama bagi masyarakat yang tidak mampu menyaring informasi yang diterimanya.

Dari pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh yang dapat dibentuk oleh seseorang atau individu itu sendiri melalui pengamatan serta pandangan terhadap sesuatu fenomena salah satunya yaitu penggunaan media sosial. Adanyapenggunaan media sosial akan merubah gaya hidup. Dimana dapat dimaksudkan ketika dalam melakukan suatu tindakan hanya melihat hasil atau harta dari yang diperoleh bukanlah merupakan proses akhir dari hidup sehingga membawa dan menimbulkan adanya sikap rasionalitas dan kesesuaian terhadap kesenangan hidup. Penggunaan media sosial yang terus menerus dilakukan akan menciptakan gaya atau perilaku pada mahasiswa. Oleh karena itu, semakin banyaknya penggunaan media sosial akan membawa pengaruh yang besar pula terhadap perilaku seseorang. Sehingga adanya pengaruh penggunaan

media sosial ini perlu disikapi secara bijak oleh mahasiswa agar tidak terjerumus kedalam perilaku yang menyimpang dari norma-norma yang ada. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Cendrawan dan Ajisuksmo (2020) menyebutkan bahwa “mahasiswa sebagai pengguna media sosial diharapkan mampu memiliki kemampuan dalam pengelolaan media sosial yang baik dan benar”. Artinya adanya penggunaan media sosial ini merupakan salah satu tantangan yang membuat mahasiswa ini rentan dalam memanfaatkan media sosial yang berdampak pada pemanfaatan waktu yang tidak efisien sehingga kewajiban sebagai mahasiswa menjadi terabaikan.

Menurut Mokoagow (2019:15) perilaku hedonisme adalah suatu pola hidup yang aktivitasnya untuk mencari kesenangan, seperti lebih banyak menghabiskan waktu di luar rumah, lebih banyak bermain, senang pada keramaian kota, senang membeli barang mahal yang disenanginya, serta selalu ingin menjadi pusat perhatian. Sejalan dengan pendapat tersebut perilaku hedonisme di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan lebih dominan ke dalam kategori cukup berpengaruh dalam berperilaku hedonisme penggunaan media sosial. Hal ini dapat dilihat dari hasil jawaban indikator-indikator perilaku hedonisme yaitu bergaya hidup instan, menjadi pengejar modernitas fisik, cenderung memiliki keinginan yang spontan muncul. Sebanyak 76 responden (42%) menyatakan bahwa baik dalam menahan diri dalam berperilaku hedonisme, berdasarkan data yang didapat peneliti penggunaan media sosial berpengaruh terhadap perilaku hedonisme. Hal ini dikarenakan rata-rata mahasiswa telah

menggunakan media sosial dan banyak melakukan aktivitas yang hanya berorientasi pada hasil yang bersifat instan.

Kemudian sebanyak 91 responden (51%) menyatakan cukup berpengaruh dalam perilaku hedonisme. Berdasarkan data yang didapat peneliti menyatakan penggunaan media sosial cukup berpengaruh dalam perilaku hedonisme dikarenakan masih terdapat sebagian mahasiswa yang menganggap perilaku hedonisme ini *relative* dilakukan siapa saja berdasarkan tingkat kelas sosial, keluarga, dll. Selanjutnya sebanyak 11 responden (6%) menyatakan penggunaan media sosial kurang berpengaruh terhadap perilaku hedonisme karena mahasiswa masih merasa tidak melakukan aktivitas yang berkaitan dengan perilaku hedonisme.

Selanjutnya berdasarkan dari indikator-indikator yang ada pengaruh persentasi pengaruh yaitu pada indikator bergaya hidup instan diperoleh sebanyak 70 responden atau (39%) menyatakan adanya pengaruh dan pada indikator cenderung memiliki keinginan yang spontan diperoleh persentase yang sama dengan indikator bergaya hidup instan yaitu sebesar 70 responden atau (39%). Hal ini disebabkan adanya gaya atau perilaku mahasiswa yang menginginkan hidup yang instan dan terdapat kecendrungan untuk selalu menuruti keinginannya.

Berdasarkan hasil dari pengolahan data tersebut bahwa perilaku hedonisme ini sudah masuk dalam kalangan mahasiswa. Dimana hedonisme ini dianggap bahwa seseorang akan bahagia dengan mencari kebahagiaan yang sebanyak mungkin dan menghindari perasaan yang menyakitkan. Yaitu dengan cara bergaya hidup yang instan, mengejar modernitas fisik, dan memiliki keinginan yang cenderung spontan. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Setianingsih (2018) bahwa “gaya hidup hedonisme ini akan menimbulkan kecenderungan munculnya tingkah laku individu melalui interkasi sosial antara individu satu dengan individu yang lainnya guna memperoleh kesenangan dan kebebasan”. Ia juga menambahkan bahwa adanya budaya hedonisme ini tidak hanya dapat merusak generasi penerus bangsa, namun juga akan mengakibatkan dampak yang buruk terhadap pendidikan serta bagi kehidupan bangsa.

Artinya berdasarkan pendapat ahli diatas bahwa perilaku hedonisme ini memang perlu diperhatikan karena adanya perilaku hedonisme ini juga dapat mengakibatkan tergerusnya tujuan dari pendidikan yang sejatinya mencerdaskan kehidupan bangsa namun faktanya moral mahasiswa kian hari semakin merosot. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap beberapa responden yaitu mahasiswa FKIP Universitas Lampung menyatakan bahwa perilaku hedonisme ini sudah menjadi hal yang tidak asing lagi bagi mahasiswa. Karena hedonisme ini muncul karena adanya banyaknya faktor diantaranya adanya faktor media sosial, lingkungan, kelas sosial, keluarga, serta persepsi dari dalam diri seorang individu. Dalam hal ini perilaku hedonisme ini dilakukan tidak

hanya pada mahasiswa yang memiliki kemampuan *financial* atau keuangan yang memadai. Namun banyak mahasiswa yang berperilaku hedonisme dengan menghalalkan segala cara demi untuk mencari kesenangannya contohnya yaitu membongi orang tua terkait pembayaran uang kuliah tunggal, menggunakan uang bantuan untuk membeli pakaian, menggunakan uang organisasi untuk bergaya dan mendapat pujian dari seorang teman dll. Hal ini terjadi karena adanya pengaruh lingkungan yang membawa dia kearah yang negatif. Kemampuan dalam menentukan suatu lingkungan dalam kehidupan dikampus sangatlah penting untuk menjaga diri.

Hal ini sejalan dengan pendapat Manuntung (2018:98) perilaku adalah ketrampilan tertentu dalam hal perasaan, pemikiran dan predisposisi tindakan seseorang terhadap suatu aspek di lingkungan sekitarnya. Dalam hal ini berarti perilaku merupakan segala perbuatan tindakan yang dilakukan mahluk hidup dan perilaku dapat berwujud apabila terdapat sesuatu yang diperlukan untuk menimbulkan tanggapan yang disebut dengan rangsangan. Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa perilaku merupakan suatu aktivitas atau kegiatan manusia dalam melakukan sebuah tindakan yang dapat ditentukan dengan lingkungan sekitarnya dan tindakan tersebut dapat diamati secara langsung dan tidak langsung. Perilaku tersebut dapat ditentukan oleh masing-masing individu dalam menentukan sebuah tindakan reaksi psikis.

Adanya pengaruh penggunaan media sosial terhadap perilaku hedonisme hanya sebesar 30,2%, artinya masih terdapat 69,8% pengaruh lain yang dapat mempengaruhi perilaku hedonisme. Hal ini sejalan dengan yang peneliti temukan bahwa pengaruh hedonisme ini muncul karena disebabkan oleh lingkungan atau teman, kecemburuan sosial, psikologi, pengamatan, motif, dll. Berdasarkan penelitian ke beberapa responden yang telah peneliti lakukan melalui wawancara, perilaku hedonisme ini tidak hanya ditunjang oleh penggunaan media sosial. Hal ini dibuktikan bahwa terdapat beberapa mahasiswa yang berperilaku hedonisme sering dipengaruhi oleh aktivitas, motivasi, lingkungan, pengamatan, serta kelas sosial.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Alan, dkk (2008) bahwa hedonisme ini dapat dipengaruhi oleh aktivitas. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa terdapat 88,4% diperhitungkan pada tingkat aktivitas dari ekspresif pribadi. Kenikmatan hedonisme adalah kesenangan yang mengacu kepada objek tertentu atau tindakan yang dimiliki seseorang (Kraut, 1979).

Berdasarkan analisis tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil pengolahan data menggunakan analisis regresi linier sederhana diperoleh  $t$  hitung untuk variabel Penggunaan Media Sosial sebesar 8,709 dan  $t$  tabel dengan  $dk = 178 - 2 = 176$  pada  $\alpha 0.05$  sebesar 0,1237. Dengan demikian  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel atau  $8,709 > 0,1237$ . Hal ini berarti bahwa hipotesis  $H_0$  ditolak dan hipotesis  $H_a$  diterima yang berarti menunjukkan adanya

pengaruh penggunaan media sosial terhadap perilaku hedonisme mahasiswa FKIP Universitas Lampung. Presentase besarnya pengaruh dari penggunaan media sosial terhadap perilaku hedonisme mahasiswa FKIP Universitas Lampung hanya sebesar 30,2% dikategorikan cukup berpengaruh. Kemudian berdasarkan hasil penelitian ini, perilaku hedonisme mahasiswa FKIP termasuk kedalam jenis kategori hedonisme *evaluatif* yaitu konsep yang hanya ada kesenangan yang berharga dan rasa sakit atau ketidaknyamanan adalah sesuatu yang tidak pantas untuk diterima (Ismail, 2019).

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ingrianti dan Nadzir (2015) yang menyebutkan bahwa adanya perilaku hedonisme ini dapat dipengaruhi oleh faktor lain. Pada penelitian ini diperoleh hasil sebesar 19,9% dan 80,1% dipengaruhi faktor lain yang tidak diteliti oleh peneliti namun dapat ditemukan oleh peneliti diantaranya adalah sikap, pengamatan dan pengalaman, kepribadian, konsep diri, motif, kelompok referensi, keluarga, kelas sosial, dan kebudayaan. Artinya pengaruh perilaku hedonisme ini memang signifikan *relative* pada objek yang akan diteliti berdasarkan adanya pengaruh dari sikap, pengamatan, kepribadian, motif, keluarga, teman dll.

Berdasarkan hasil penelitian diatas adanya pengaruh penggunaan media sosial terhadap perilaku hedonisme ini perlu diperhatikan. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh pendapat (Sarwono dalam Rahayu, 2009) menyebutkan bahwa “pergaulan sesama manusia menjadi suatu kebutuhan yang harus diperhatikan’. Untuk itu, diharapkan mahasiswa harus dapat

memilih dan membuat skala prioritas. Adapun cara yang harus dilakukan untuk menahan diri agar tidak berperilaku hedonisme yaitu menerapkan adanya *psychological meaning of money*, hidup sederhana, membuat dan menentukan skala prioritas, tidak bergaya hidup konsumtif, dan menahan diri agar tidak terpengaruh oleh lingkungan.

## **F. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan membagikan angket kepada 228 responden atau keseluruhan mahasiswa FKIP Universitas Lampung angkatan 2019 setelah itu kemudian diambil sampel responden sebanyak 178 mahasiswa. Alat yang digunakan untuk mengukur data pada penelitian ini yaitu angket dengan jawaban dari masing-masing pertanyaan sudah disediakan atau biasa disebut angket dan tes tertutup. Hal ini membuat responden tidak diberikan kebebasan untuk memaparkan jawaban dari setiap pertanyaan yang ada dalam angket. Ini mengakibatkan responden tidak cermat dalam menjawab setiap pertanyaan yang diajukan dalam penelitian. Penelitian ini tidak menggunakan teknik wawancara dan dokumentasi.

Keterbatasan dalam penelitian yang selanjutnya yaitu ada pada jumlah variabel. Variabel yang diteliti berjumlah 1 variabel, yaitu Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Perilaku Hedonisme Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, sehingga penelitian ini tidak dapat meneliti mengenai hal-hal di luar yang peneliti teliti.

## V. SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan dan Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis yang dilakukan oleh peneliti mengenai pengaruh penggunaan media sosial terhadap perilaku hedonisme mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media sosial berpengaruh positif terhadap perilaku hedonisme mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Penggunaan media sosial cukup berpengaruh namun hanya sebesar 30,2% terhadap perilaku hedonisme mahasiswa dan 69,8% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti oleh peneliti. Namun dalam penelitian ini ditemukan faktor lain diantaranya adalah adanya sikap, pengamatan, pengalaman, kepribadian, konsep diri, motif, kelompok, referensi, keluarga, kelas sosial dan kebudayaan. Kemudian terdapat persepsi, persepsi disini diartikan sebagai sebuah proses yang dimana seseorang dapat memilih, mengatur, dan menerapkan serta menginterpretasikan suatu informasi yang berguna untuk membentuk suatu gambaran mengenai dunia.

Pada penelitian ini penggunaan media sosial ditunjukkan dengan koefisien regresi linier sederhana menunjukkan nilai positif yaitu 0,274 dan nilai signifikan 0,000 ( $<0,05$ ). Nilai koefisien regresi linier sederhana memberikan

arti bahwa terdapat antara pengaruh penggunaan media sosial terhadap perilaku hedonisme.

Berdasarkan penjelasan diatas adanya pengaruh hedonisme ini perlu diperhatikan. Untuk itu, diharapkan mahasiswa harus dapat memilih dan membuat skala prioritas. Adapun cara yang harus dilakukan untuk menahan diri agar tidak berperilaku hedonisme yaitu menerapkan adanya *psychological meaning of money*, hidup sederhana, membuat dan menentukan skala prioritas, tidak bergaya hidup konsumtif, dan menahan diri agar tidak terpengaruh oleh lingkungan.

## **B. Saran**

Berdasarkan simpulan yang telah dijelaskan di atas, maka saran yang dapat penulis berikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Bagi Mahasiswa**

Bagi mahasiswa diharapkan dapat menentukan skala prioritas, memilih, dan mengatur antara kebutuhan dan keinginan untuk menerapkan gaya hidup karena pada dasarnya mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan merupakan calon pendidik yang nantinya akan menjadi contoh untuk anak didiknya nanti.

### **2. Bagi Pendidik**

Bagi pendidik diharapkan untuk dapat memberikan pendidikan yang dapat memfokuskan pada pembentukan karakter mahasiswa. Karena pada dasarnya pendidik disini mempunyai peran penting dalam menyiapkan dan mempersiapkan diri untuk memotivasi peserta didik

agar menjadi warga negara yang baik berpedoman pada nilai dan moral Pancasila sehingga dapat tercapainya tujuan dari negara yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa.

### 3. Bagi Orang Tua

Bagi orang tua diharapkan dapat melakukan pendampingan terhadap anak dalam pergaulan di kehidupan sehari-hari. Karena kebiasaan mahasiswa yang tergolong sebagai seseorang yang masih cukup membimbangkan dalam bergaul di media sosial. Sehingga tugas sebagai orang tua tidak hanya memberikan dukungan namun juga memberikan motivasi dan arahan untuk menjadi lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ajisuksmo, Clara R. Julianti C. 2020. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keinginan Mahasiswa dalam Menggunakan Media Sosial. *Jurnal Ilmu Komunikasi*. Vol 17 No 2, Desember 2020.
- Alan, et al. 2008. The Implications Of Two Conceptions Of Happiness (Hedonic Enjoyment And Eudaimonia) For The Understanding Of Intrinsic Motivation. *Journal of Happiness Studies*. DOI 10.1007/s10902-06-9020-7
- Aljawiy, Ahmad Mukhlason. 2012. Jejaring Sosial dan Dampak Bagi Penggunaanya. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*. Vol 1 No 1.
- Andu, Christine Purnamasari. 2018. Efek Postingan Sara di Media Sosial Terhadap Pertemanan. *Jurnal Ilmu Sosial dan Politik*. Vol. 4 No 1. Juni 2018.
- Arikunto. S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Baek, E. Choo, H. (2015). Effect of Peer Consumption On Hedonic Purchase Decisions. *Social Behavior and Personality: An International Journal*, 43(7).
- Cahyono, Anang S. 2016. Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat. *Jurnal Publiciana*. Vol 9 No 1.
- Fathiyah, Kartika Nur. 2004. *Pemahaman Tingkah Laku*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fathoni, Abdurrahmat. 2011. *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Febrianti, Cici. 2017. Gaya Hidup Hedonisme Mahasiswa Universitas Riau di Kelurahan Simpang Baru Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru. *Jurnal Fisipol*. Vol 4 No 1, Februari 2017.
- Gushevinalti. 2010. Telaah Kritis Perspektif Jean Baudrillard Pada Perilaku Hedonisme Remaja. *Jurnal Idea Fisipol UMB*. Vol 4 No 15.
- Hadiwijono, Harun. 1980. *Sari Sejarah Filsafat Barat I*. Yogyakarta: Kanisius.

- Hartono, Widi Kesetyaningsih. 2017. Dampak Media Sosial Terhadap Akhlaq Remaja. *Jurnal Dutacom*. Vol 13 No 1.
- Haryanto, Agus Tri. 2020. *Riset: Ada 175,2 Juta Pengguna Internet di Indonesia*. Diambil dari <http://m.detik.com/riset-ada-175-juta-pengguna-internet-di-indonesia.com>. Diakses pada: 5 September 2020. Pukul 09.15 WIB.
- Husen, Muhammad. 2018. Proses Pembentukan Perilaku Manusia Dintinjau Dari Hadis. *Skripsi*. Fakultas Dakwah dan Komunikasi. Universitas Islam Negeri Ar-Ranry, Banda Aceh.
- Irwan, Indradin. 2016. *Strategi dan Perubahan Sosial*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ismail, Maryam. 2019. Hedonisme dan Pola Hidup Islam. *Jurnal Ilmiah Islamic Resources FAI-UMI Makassar*. Vol. 16 No. 2 Desember 2019.
- Jamalludin. 2019. Pengaruh Media Sosial Terhadap Sikap Pemilih Pemula Mahasiswa Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Universitas Lampung Untuk Menentukan Pilihannya Dalam Pemilu Presiden 2019. *Skripsi*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Lampung, Bandar Lampung.
- Jayani, Dwi Hadya. 2020. *10 Media Sosial Paling Sering Digunakan di Indonesia*. Diambil dari: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/02/26/10-media-sosial-yang-paling-sering-digunakan-di-indonesia>. Diakses pada: 7 September 2020. Pukul 20.00 WIB.
- Kaplan, Andreas, Michael Haenlein. 2010. Users of The World Unite The Challanges and Opportunities of Social Media. *Journal of Business Horizons*. Vol 53 No 1.
- Kraut, R. 1979. *Two conceptions of happiness*. Hal. 167-196
- Kurniawati, Yulia P. 2014. Pengaruh Tingkat Keaktifan Penggunaan Jejaring Sosial Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa SMAN 9 Surabaya Dalam Berbelanja Online. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*. Vol 2 No 3. 2014.
- Kusumadinata, ett all. 2018. Penggunaan Media Komunikasi WhatsApp Terhadap Evektifitas Kinerja Karyawan. *Jurnal Komunikato*. Vol 4 No 1, April 2018.
- Lukitasari, Viska. 2013. Studi Tentang Gaya Hidup Hedonisme Pada Mahasiswa Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Surabaya Angkatan Tahun 2012-2013. *Jurnal Sosial*.
- Maisyaroh, Siti. 2016. Hubungan Harga Diri dan Gaya Hidup Hedonis Terhadap Kecendrungan Pembelian Komplusif Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi UIN Maliki Malang. *Skripsi*. Fakultas Psikologi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Malang.

- Manuntung, Alfeus. 2018. *Terapi Perilaku Pada Pasien Hipertensi*. Malang: Wineka Media.
- Mokoagow, H, Pateda. 2019. Pengaruh Gaya Hedonisme dan Dampaknya Terhadap Hasil Belajar PAI di SMAN 1 Ponolosian Kab. Bolaang Mongondow Selatan. *Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. Vol 1 No 2, Agustus 2019.
- Nasrullah, Ruli. 2012. *Komunikasi Antar Budaya Di Era Budaya Siberia*. Jakarta: Kencana Prenadia Group.
- Notoatmodjo, S. 2007. *Promosi Ilmu Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurudin. 2020. *Literasi Media dan Peradaban Masyarakat*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Nuryani. 2014. Hubungan Intensitas Mengakses Facebook Dengan Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 2 Tenggarong Seberang. *Jurnal Ilmu Komunikasi*. Vol 2 No 3. 2014.
- Palewa, Dosi Aprilinda. 2013. *Motif Penggunaan dan Interaksi Sosial di Twitter*. Yogyakarta: Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
- Pangalila, Theodorus. 2017. Peningkatan *Civic Disposition* Siswa Melalui Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn). *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*. Vol 7 No 1, Mei 2017.
- Pascalya, Vanessa. 2018. Intensitas Penggunaan Media Sosial Terhadap Perilaku Komunikasi pada Mahasiswa Kepribadian Introvert. *Skripsi*. Universitas Sumatera Utara.
- Pontania, Almira Rizki. 2016. Hubungan Antara Konsep Diri Dengan Gaya Hidup Hedonis Pada Siswa SMA Negeri 4 Surakarta. *Naskah Publikasi*. Fakultas Psikologi. Universitas Muhammadiyah Surakarta, Jawa Tengah.
- Prastika, Erliana. 2018. Pengaruh Hidup Hedonisme Terhadap Kecurangan Akademik Mahasiswa Bimbingan dan Konseling. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Pratiwi, Hendriyanti. 2014. Hubungan Antara Konsep Diri Dengan Kecendrungan Gaya Hidup Hedonis Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta. *Naskah Publikasi*. Fakultas Psikologi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Priyatno, Dwi. 2008. *Mandiri Belajar SPSS Untuk Analisis dan Uji Statistik*. Yogyakarta: Media Kom.
- Puntoadi, Danis. 2011. *Menciptakan Penjualan Melalui Sosial Media*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

- Purbohastuti, Arum Wahyuni. 2019. Perilaku Mahasiswa Terhadap Sosial Media. *Jurnal Manajemen dan Bisnis*. Vol. XI No 2. Juni 2019
- Raharjo, W dan Silalahi Y.B. 2007. *Perilaku Hedonis pada Pria Metroseksual Serta Pendekatan dan Strategi yang Digunakan untuk Mempengaruhinya*. Jakarta: Universitas Gunadarma.
- Rahayu, Ani S. 2017. *Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan (PPKn)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Rani, Yeny Chintya. 2016. Pengaruh Gaya Hedonisme Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa. *Skripsi*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Pasundan, Bandung.
- Rasyidah, D.S. 2017. Pengaruh Penggunaan Media Sosial dan Jenis-Jenis Media Sosial Terhadap Intensitas Belajar PAI Siswa Kelas VII di SMPN 3 Karangdowo Klaten Tahun Pelajaran 2016/2017. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah. Institut Agama Islam Negeri Surakarta, Surakarta.
- Rektor Universitas Lampung. 2017. *Format Panduan Karya Tulis Ilmiah*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Resita, Ritma. 2016. Perilaku Hedonisme Remaja di Mall Panakukang Makassar. *Skripsi*. Fakultas Dakwah dan Komunikasi. Universitas Islam Negeri Alauudin Makassar, Makassar.
- Robbins, Sthephen P. 2008. *Perilaku Organisasi*. Jakarta: Salemba Empat.
- Rukayat, Ajat. *Pendekatan Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Deepublish .
- Russel J. 2004. *Human Resource Management*. New Jarsey: IEUSR
- Sarwono, Jonathan. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Penelitian Kuantatif dan Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sarwono, S. W. 1989. *Perilaku Remaja*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Shabur. 2020. *Pengertian Hedonisme*. Diambil dari <https://dosenpendidikan.co.id>. Diakses pada 19 Januari 2021 pukul 06.30 WIB.
- Siregar, Sofyan. 2010. *Statistika Deskriptif Untuk Penelitian*. Jakarta: Pt. Rajagrafindo Persada.
- Soliha, Silvia F. 2015. Tingkat Ketergantungan Pengguna Media Sosial dan Kecemasan Sosial. *Jurnal Ilmu Komunikasi*. Vol 4 No 1.
- Sugiyono. 2008. *Penelitian Kuantatif dan Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

- Sujarweni, V., Endrayanto, P. 2012. *Statistika Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Grajha Ilmu.
- Sulianta, Feri. 2015. *Keajaiban Sosial Media*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Suseno, Magnis, Fransz. 1987. *Etika Dasar: Masalah-Masalah Pokok Filasafat Moral*. Yogyakarta. Kanisius.
- Syamsudi, M Hasyim. 2015. *Akhalak Tasawuf: Dalam Kontruksi Piramida Ilmu Islam*. Malang: Madani Media.
- Tambingon, Joulanda. 2018. Gaya Hidup Hedonisme Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Ratulangi di Kota Manado. *Jurnal Administrasi Publik*. Vol 1 No 43. 2018
- Tosepu, Yusrin Ahmad. 2018. *Media Baru Dalam Komunikasi Politik (Komunikasi Politik di Dunia Virtual)*. Surabaya: CV Jakad Publishing.
- Trimartati, Novita. 2014. Studi Kasus Tentang Gaya Hedonisme Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Angkatan 2011 Universitas Ahmad Dahlan. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*. Vol 3 No 1. Juni 2014.
- Walgito, B. 2013. *Psikologi Sosial Suatu Pengantar*. Yogyakarta: Andi Offest.
- Wasis, Himawanto. 2017. *Stastistik Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Wibowo. 2012. *Manajemen Kinerja*. Jakarta: Rajawali Pers
- Widada, Cahyana Kumbul. 2018. Mengambil, Manfaat Media Sosial Dalam Pengembangan Layanan. *Jurnal of Documentation and International Science*. Vol. 2 No 1. Maret 2018.
- Widjaja, Bernard T. 2009. *Life Style Marketing*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Zein, Mohamad Fadhilah. 2019. *Panduan Menggunakan Media Sosial untuk Generasi Emas Milenial*. Penerbit: Mohammad Fadhilah Zei

