

**PERSEPSI MAHASISWA PPKn TERHADAP KONTEN NEGATIF
DI MEDIA SOSIAL**

(Skripsi)

Oleh

**DEWI OKTAVIANI HIDAYAT
1813032053**



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

2025

ABSTRAK

PERSEPSI MAHASISWA PPKn TERHADAP KONTEN NEGATIF DI MEDIA SOSIAL

Oleh

Dewi Oktaviani Hidayat

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana persepsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) terhadap konten negatif di media sosial. Media sosial sebagai sarana komunikasi modern tidak hanya menyebarkan informasi positif, tetapi juga rentan terhadap penyebaran konten negatif seperti ujaran kebencian, hoaks, dan kekerasan verbal. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa PPKn FKIP Universitas Lampung angkatan 2022–2024, dengan jumlah sampel sebanyak 63 responden yang dipilih secara purposive. Teknik pengumpulan data menggunakan angket sebagai instrumen utama dan wawancara sebagai pendukung untuk memperdalam temuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa terhadap konten negatif di media sosial berada pada kategori cukup baik. Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan memahami dampak negatif dari konten tersebut serta memiliki kesadaran untuk bersikap kritis dalam menerima dan menyebarkan informasi. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan, seperti kemampuan literasi digital dan keterlibatan aktif dalam menanggulangi penyebaran konten negatif. Temuan ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi institusi pendidikan dalam meningkatkan kesadaran digital dan etika bermedia sosial di kalangan mahasiswa.

Kata kunci: Persepsi, Mahasiswa PPKn, Konten Negatif, Media Sosial

ABSTRACT

CIVIC EDUCATION STUDENT'S PERCEPTION OF NEGATIVE CONTENT ON SOCIAL MEDIA

By

Dewi Oktaviani Hidayat

This study aims to determine the perceptions of students in the Civic Education (PPKn) Study Program regarding negative content on social media. As a modern communication platform, social media not only disseminates positive information but is also vulnerable to the spread of negative content such as hate speech, hoaxes, and verbal violence. This research employed a quantitative method with a descriptive approach. The subjects were students of the Civic Education Study Program at the Faculty of Teacher Training and Education, University of Lampung (FKIP Unila), from the 2022–2024 cohorts, with a sample of 63 respondents selected purposively. Data were collected using questionnaires as the main instrument and interviews as a supporting tool to gain deeper insights. The results showed that students' perceptions of negative content on social media were categorized as fairly good. Students demonstrated the ability to identify and understand the negative impacts of such content and showed awareness in critically responding to and sharing information. However, certain aspects still require improvement, such as digital literacy skills and active engagement in countering the spread of negative content. These findings are expected to serve as input for educational institutions in enhancing digital awareness and promoting ethical social media use among students.

Keywords: *Perception, Civic Education Students, Negative Content, Social Media*

**PERSEPSI MAHASISWA PPKn TERHADAP KONTEN NEGATIF
DI MEDIA SOSIAL**

**Oleh
Dewi Oktaviani Hidayat**

Skripsi

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

Pada

**Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi

: **PERSEPSI MAHASISWA PPKN TERHADAP KONTEN
NEGATIF DI MEDIA SOSIAL**

Nama Mahasiswa

: **Dewi Oktaviani Hidayat**

NPM

: **1813032053**

Program Studi

: **Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

Jurusan

: **Pendidikan IPS**

Fakultas

: **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Pembimbing I,

Pembimbing II,

Drs. Berchan Pitoewas, M.H.
NIP 19611214 199303 1 001

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

2. Mengetahui

**Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial**

**Ketua Program Studi
Pendidikan PKn**

Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.
NIP 19741108 200501 1 003

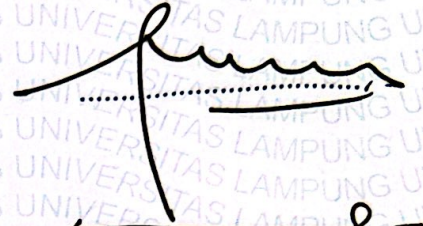
Dr. Yunisca Nurmalisa, M.Pd.
NIP 19870602 200812 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

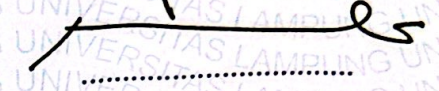
Ketua

: Drs. Berchah Pitoewas, M.H.



Sekretaris

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



Penguji

Bukan Pembimbing

: Dr. Yunisca Nuralisa, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



: Dr. Albert Maydiantoro, M.Pd.

NIP 19870504 201404 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 16 Juni 2025

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dewi Oktaviani Hidayat
NPM : 1813032053
Prodi/Jurusan : Pendidikan PKn/ Pendidikan IPS
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa di dalam skripsi ini tidak terdapat karya orang lain yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.



Dewi Oktaviani Hidayat
NPM. 1813032053

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Bandar Lampung, pada tanggal 31 Oktober 1999 yang merupakan anak kedua dari empat bersaudara buah cinta kasih dari pasangan Bapak Hidayat, S.E., M.M. dan Ibu Suwardiyanti, S.E.

Penulis menyelesaikan pendidikan formalnya di Sekolah Dasar Al-Kautsar pada tahun 2011, kemudian Sekolah Menengah Pertama Al-Kautsar pada tahun 2014, dan Sekolah Menengah Atas Al-Kautsar Bandar Lampung pada tahun 2017. Pada tahun 2018 penulis diterima di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung, pada Program Studi PPKn Jurusan Pendidikan IPS melalui jalur SBMPTN.

Penulis melaksanakan Kunjungan Kerja Ilmiah (KKI) dengan tujuan Yogyakarta-Bandung-Jakarta Tahun 2020 dan melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) pada tahun 2021 di Kelurahan Kemiling Permai, Kecamatan Kemiling, Kota Bandar Lampung serta melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMP Negeri 28 Bandar Lampung.

PERSEMBAHAN

Bismillaahirrahmaanirrahiim. Dengan Mengucap Puji Syukur Kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga saya diberikan kekuatan dan inspirasi dalam proses menyelesaikan skripsi ini.

Dengan kerendahan hati, saya persembahkan skripsi ini kepada:

Bapak Hidayat dan Ibu Suwardiyanti

Sebagai tanda bakti dan terima kasih atas segala perjuangan yang telah diberikan sehingga semua terasa tercukupkan dalam hidupku. Kupersembahkan karya kecil ini kepada kedua orang tuaku yang selalu memberikan cinta, semangat, dan doa yang tidak pernah terputus untuk kesuksesan dan kebahagiaanku. Semoga aku dapat membuat kalian bangga di setiap langkahku.

Kepada kakak dan adik-adikku tersayang, yang mendukung dan memberikan semangat dalam proses pengerjaan skripsi ini.

Teruntuk teman-temanku yang selalu kebersamai sampai sejauh ini.

Untuk almamaterku tercinta Universitas Lampung, tempatku menimba ilmu dan memberikan pelajaran berharga menuju kesuksesan.

MOTTO

“She remembered who she was and the game changed”

(Unknown)

“Set the bar high so you can be protected from low quality experiences”

(Dewi Hidayat)

“I am my own daddy, I make my own sugar”

(Dewi Hidayat)

SANWACANA

Puji Syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Persepsi Mahasiswa PPKn Terhadap Konten Negatif di Media Sosial”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung.

Terselesaikannya penulisan skripsi ini tidak terlepas dari hambatan yang datang baik dari luar maupun dari dalam diri penulis. Berkat bimbingan, saran, motivasi dan bantuan baik moral maupun spiritual serta arahan dari berbagai pihak sehingga segala kesulitan dapat terlewati dengan baik. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, S. Pd., M. Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
2. Bapak Bambang Riadi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan bidang Keuangan dan Umum Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
3. Bapak Dr. Riswandi, M. Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerja Sama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
4. Bapak Hermi Yanzi, S. Pd., M. Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
5. Bapak Dr. Dedy Miswar, S. Si., M. Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
6. Ibu Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi PPKn Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, sekaligus selaku Dosen Pembahas 1 Penulis yang telah memberikan dukungan, motivasi, bimbingan dan saran serta kritik untuk perbaikan skripsi ini;

7. Bapak Drs. Berchah Pitoewas, M.H., selaku pembimbing I, terimakasih atas bimbingan, dukungan, semangat, ilmu, waktu, tenaga, arahan, dan nasihatnya selama ini untuk terus semangat menggapai mimpi-mimpi serta memberikan kekuatan dalam penyelesaian penulisan skripsi ini;
8. Ibu Nurhayati S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing II terimakasih atas bimbingan, dorongan, semangat, dukungan serta saran dan masukannya selama ini;
9. Bapak Febra Anjar Kusuma, S.Pd., M.Pd. selaku pembahas II terimakasih atas saran dan masukannya selama ini;
10. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, terimakasih atas segala ilmu yang telah diberikan, saran, motivasi, serta segala bantuan yang diberikan;
11. Yang teristimewa, kedua orang tuaku tercinta, Bapak Hidayat, S.E., M.M. dan Ibu Suwardiyanti, S.E. yang tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta. Terimakasih telah memberikan banyak pengorbanan, semangat, selalu mendukung, dan bekerja keras serta tak putus berdoa untuk kesuksesan penulis. Dan terimakasih telah selalu percaya diatas keraguan penulis bahwa semuanya pasti bisa dilewati;
12. Teruntuk kakakku, Kurnia Ryandani Hidayat, S.T., Terimakasih karena tidak pernah membiarkan penulis sendirian, seorang kakak yang selalu menjadi garda terdepan untuk penulis. Dan untuk adik-adikku, Rima Sabrina Hidayat, A.Md.Tra., lalu M. Yusuf Rayyan Akhtar, dan Jimmy Dexter, terimakasih telah menjadi penghibur yang luar biasa. Menjadikan Mahkota kakak yang kuat untuk adik-adiknya serta penyemangat untuk penulis menyelesaikan skripsi ini;
13. Teman-teman Girls Squad, Dinda, Jihan, Kenia, Manda, Shalsa, Sintia, Yulisa untuk selalu memberikan dukungan berupa ejekan demi mendorong Penulis secepatnya melaksanakan Wisuda.
14. Terima kasih untuk teman-teman 7icon, Azzahra, Dhea, Nadila, Oderesta, dan Nisa yang menemani setiap proses perkuliahan ini dari awal sampai

Akhir. Semoga apa yang kita cita-citakan dapat terwujud dan kelak kita dapat sukses bersama, Aamiin;

15. Kepada Member Arisan Masjid Al-Ikhlas, Adinda, Bela, Galuh, Veny, dan Vira. Terimakasih selalu sabar mengingatkan, memberikan semangat, dan selalu siap mendengarkan keluh kesah serta menemani penulis dalam hal apapun;
16. Tak lupa kuselipkan temanku Nur Sofan Sofyan, yang tak pernah keberatan untuk menjelaskan hal-hal yang membingungkan terkait perkuliahan.
17. Teman-Teman Program Studi PPKn angkatan 2018, terimakasih atas kebersamaan dan kekeluargaannya selama ini, juga atas semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diberikan.;
18. Teman-teman KKN Kemiling Permai, Nisa, Eji, Putri, dan Anya. Terima kasih atas pengalaman yang tak terlupakan dan berharga bagi penulis;
19. Staf Program Studi PPKn Universitas Lampung yang telah membantu penulis selama mengadakan penelitian;
20. Mahasiswa PPKn FKIP Unila yang telah menjadi lokasi penelitian guna menyelesaikan skripsi ini;
21. Serta semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga penulisan ini dapat terselesaikan. Semoga ketulusan bapak, ibu, serta rekan-rekan mendapatkan pahala dari Allah SWT;
22. Terakhir, terima kasih yang sebesar- besarnya kepada Dewi Oktaviani Hidayat untuk tetap melakukan semua ini bahkan ketika sedih, patah, lelah, marah, kosong, takut, atau tidak bermotivasi. Terima kasih karna selalu yakin untuk terus berjalan dan tidak berhenti.

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

Bandar Lampung, 16 Juni 2025

Penulis



Dewi Oktaviani Hidayat
NPM. 1813032053

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul “Persepsi Mahasiswa PPKn Terhadap Konten Negatif di Media Sosial” yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi penulis.

Penulis menyadari bahwa proposal skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Semoga Allah SWT selalu memberkahi langkah kita dan memberikan kesuksesan serta kelancaran dalam melakukan segala hal di masa mendatang. Semoga penulisan proposal skripsi ini juga dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar lampung, 16 Juni 2025
Penulis,



Dewi Oktaviani Hidayat
NPM. 183032053

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK.....	ii
COVER JUDUL	iv
HALAMAN PERSETUJUAN.....	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
HALAMAN PERNYATAAN	vii
RIWAYAT HIDUP.....	viii
PERSEMBAHAN	ix
MOTTO.....	x
SANWACANA.....	xi
KATA PENGANTAR	xiv
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Kegunaan Penelitian.....	6
1. Kegunaan Praktis.....	6
2. Kegunaan Teoritis	6
1.7 Ruang Lingkup Penelitian	7
1. Ruang Lingkup	7
2. Ruang Lingkup Subjek Penelitian	7
3. Ruang Lingkup Objek Penelitian	7
4. Ruang Lingkup Tempat Penelitian.....	7
5. Ruang Lingkup Waktu Penelitian	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Deskripsi Teori	8
2.1.1 Tinjauan Umum tentang Persepsi.....	8
1. Kajian Persepsi.....	9
2. Proses terjadinya Persepsi.....	10
3. Syarat-syarat terjadinya persepsi	12
2.1.2 Tinjauan Umum tentang Nilai.....	13

1. Pengertian Nilai.....	13
2. Jenis-jenis Nilai.....	14
3. Hierarki Nilai	15
4. Karakteristik Nilai.....	16
5. Kaitan Nilai dengan Pendidikan.....	16
2.1.3 Tinjauan Umum tentang Moral	17
1. Pengertian Moral.....	17
2. Identitas Moral.....	19
3. Nilai-nilai Moral	19
4. Penyimpangan Moral di media Sosial	20
5. Macam-macam penyimpangan moral.....	22
2.1.4 Tinjauan Umum tentang Media Sosial.....	24
1. Pengertian Media Sosial	24
2. Fungsi Media Sosial.....	26
3. Jenis-jenis Media Sosial.....	27
4. Karakteristik Media Sosial.....	29
5. Konten Media Sosial.....	31
2.2 Kajian Penelitian yang relevan.....	34
2.3 Kerangka Pikir.....	37

III. METODOLOGI PENELITIAN 38

3.1 Metode Penelitian.....	38
3.2 Populasi dan Sampel	38
1. Populasi	38
2. Sampel.....	39
3.3 Definisi Konseptual dan Definisi Operasional Variabel	40
1. Definisi Konseptual	40
2. Definisi Operasional.....	40
3.4 Instrumen Penelitian	41
3.5 Teknik Pengumpulan Data	41
1. Kuesioner	41
2. Wawancara	42
3.6 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas.....	42
1. Uji Validitas	42
2. Uji Reliabilitas.....	43
3.7 Teknik Analisis Data	44
3.8 Langkah-langkah Penelitian	45
1. Persiapan Pengajuan Judul	45
2. Penelitian Pendahuluan	45
3. Pengajuan Rencana Penelitian.....	46
4. Penyusunan Alat Pengumpulan Data	46
5. Pelaksanaan Uji Coba Penelitian.....	47
a. Uji Coba Validitas Angket.....	47
b. Uji Coba Reliabilitas Angket.....	49

IV. PEMBAHASAN 52

4.1 Deskripsi Data Penelitian	52
1. Pengumpulan Data	52
2. Penyajian Data.....	52
a. Penyajian Data Persepsi Mahasiswa (Variabel X).....	52
1) Indikator Pemahaman.....	52
2) Indikator Penerimaan.....	54
3) Indikator Evaluasi.....	56
4) Akumulasi Penyajian Data Variabel (X)	58
b. Penyajian Data Konten Negatif di Sosial Media	61
1) Indikator Ujaran Kebencian.....	61
2) Indikator <i>Cyberbullying</i>	63
3) Indikator Hoax.....	65
4) Akumulasi Penyajian Data Variabel (Y)	66
c. Penyajian Data Persepsi Mahasiswa PPKn Terhadap Konten Negatif di Media Sosial	69
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	71
4.3 Keterbatasan Penelitian	74
V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	75
5.1 Kesimpulan.....	75
5.2 Saran.....	75

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel

Halaman

3.1 Jumlah Mahasiswa PPKn Setiap Angkatan.....	39
3.2 Jumlah Sampel Penelitian.....	39
3.3 Skala Likert Tanggapan Responden	42
3.4 Koefisien Uji Reliabilitas	44
3.5 Klasifikasi Kategori Variabel	45
3.6 Hasil Uji Validitas Variabel (X) dan (Y) diluar sampel	47
3.7 Hasil Uji Reliabilitas Variabel (X) dan (Y).....	49
4.1 Distribusi Frekuensi Indikator Pemahaman	53
4.2 Distribusi Frekuensi Indikator Penerimaan	55
4.3 Distribusi Frekuensi Indikator Evaluasi	57
4.4 Distribusi Frekuensi Akumulasi Variabel (X) Persepsi.....	59
4.5 Distribusi Frekuensi Indikator Ujaran Kebencian	62
4.6 Distribusi Frekuensi Indikator <i>Cyberbullying</i>	64
4.7 Distribusi Frekuensi Indikator Hoax	65
4.8 Distribusi Frekuensi Akumulasi Variabel (Y) Konten Negatif	68
4.9 Distribusi Frekuensi Gabungan Variabel X dan Y	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

1.1 Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tahun 2024.....	3
2.1 Kerangka Berpikir	37

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat dan Dokumen Pendukung Penelitian
- Lampiran 2 Tabulasi Data Validitas dan Reliabilitas
- Lampiran 3 Hasil Uji Angket 63 Responden
- Lampiran 4 Tabel Distribusi Frekuensi Variabel X
- Lampiran 5 Tabel Distribusi Frekuensi Variabel Y
- Lampiran 6 Instrumen Penelitian dan Pedoman Wawancara
- Lampiran 7 Pengisian Google Formulir Oleh Responden

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Lahir dan berkembangnya teknologi informasi membawa sebuah perubahan dalam kalangan muda. Dengan adanya teknologi informasi, perilaku mengalami perubahan. Perubahan itu terjadi baik di tataran pola pikir, pola merasa, maupun pola bertindak manusia. Perubahan atau pergeseran pun terjadi pada beberapa aspek kehidupan manusia, misalnya aspek budaya, etika, nilai dan norma-norma tertentu. Salah satu jenis teknologi informasi yang mengalami perkembangan yang cukup pesat adalah media sosial. Media sosial adalah seperangkat alat komunikasi dan kolaborasi baru yang memungkinkan terjadinya berbagai jenis interaksi yang sebelumnya tidak tersedia bagi orang awam. Media sosial merupakan suatu wadah yang memiliki berbagai jenis aplikasi didalamnya dan sudah didukung penuh oleh suatu sistem jaringan internet yang akan memungkinkan sesuatu tercipta dan terjadi pergantian *User Generated Content* atas apa yang dibagikan di media sosial itu sendiri (Natasha, 2020).

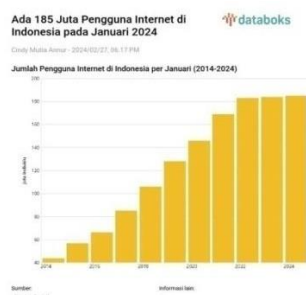
Teknologi hadir untuk memenuhi kebutuhan manusia khususnya dalam bidang informasi. Perkembangan ini terlihat dari semakin canggihnya alat komunikasi dan penyampaian informasi. Kemajuan tersebut mempermudah individu dalam berinteraksi dan memperoleh informasi yang merupakan bagian dari proses komunikasi manusia sebagai makhluk sosial. Dengan demikian, teknologi informasi mampu menciptakan komunikasi yang lebih efektif. Salah satu inovasi penting dalam perkembangan teknologi adalah internet yang mendukung komunikasi massa dengan menghadirkan berbagai program seperti media sosial untuk membentuk dunia baru di ranah maya. Kehadirannya memberikan kemudahan bagi individu untuk berinteraksi, mengakses berbagi informasi, serta mengekspresikan opini secara bebas.

Namun, di balik kemudahan tersebut, media sosial juga menjadi wadah bagi beredarnya berbagai konten yang bertentangan dengan nilai moral.

Era modern saat ini, sudah banyak situs jejaring social yang beredar di internet misalnya *tiktok*, *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, *WhatsApp* dan sebagainya. Banyak manfaat positif yang bisa diperoleh melalui jejaring sosial ini, misalnya mulai dari menambah teman baru, bertemu dengan teman lama, mempererat komunikasi dengan saudara yang berjauhan, saling bertukar foto dan bertukar informasi. Selain mempunyai dampak positif, jejaring sosial juga memiliki dampak negatif yakni, membawa pengaruh malas berkomunikasi di dunia nyata, lahan pornografi, penipuan, *carding*, perjudian, dan menjadi tempat predator anak melakukan kejahatan (Abriyawan Y, 2021).

Pengguna internet di Indonesia awal tahun 2024 tercatat bertambah sekitar 1,5 juta orang atau naik 0,8% dibanding Januari 2023. Media sosial di Indonesia memiliki 185 juta orang pada Januari 2024 pengguna aktif. Jumlah tersebut setara dengan 66,5% dari populasi di dalam negeri yang berjumlah 278,7 Juta orang. Laporan *Hootsuite We Are Social* mengungkapkan bahwa rata-rata waktu penggunaan internet di Indonesia bervariasi saat mengakses media digital. Rata-rata waktu yang dihabiskan untuk mengakses internet setiap harinya adalah 7 jam 42 menit. Sedangkan rata-rata waktu yang dihabiskan untuk mengakses media sosial setiap harinya adalah 3 jam 11 menit. Pendapat lainnya bahwa pada saat ini Indonesia menempati posisi ke sepuluh dengan rata-rata waktu penggunaan Media sosial 197 menit atau sekitar 3,2 jam per hari (Annur 2022).

Gambar 1.1. Jumlah pengguna internet
Sumber : Hasil survei APJII, 2024



Pengguna internet di Indonesia sebagian besar didominasi oleh kalangan usia produktif yaitu remaja dan dewasa awal dengan memanfaatkan layanan internet sebagai sarana edukasi sampai sarana hiburan. Beberapa alasan seseorang menggunakan media sosial yaitu sebagai salah satu bentuk sarana media guna berbagi informasi namun tidak bisa dipungkiri munculnya banyak permasalahan ditengah penggunaan media sosial salah satunya mudahnya menerima berbagai isu-isu sosial atau berita *hoax* bahkan menjadi pelaku dari penyebaran berita *hoax* sehingga dapat merugikan diri sendiri serta pengguna media sosial lainnya (Susilo dan Putranto, 2017). Alasan lainnya adalah menganggap bahwa menggunakan berbagai *platform* di media sosial sebatas trend atau gaya hidup di era digital (Kurniasih, 2017).

Penggunaan media sosial yang tidak terkontrol dapat membawa berbagai dampak negatif yang memengaruhi aspek psikologis, sosial, dan intelektual seseorang. Salah satu dampak yang paling sering terjadi adalah *cyberbullying*, yaitu tindakan perundungan atau pelecehan yang dilakukan secara daring. Karena anonimitas yang disediakan oleh media sosial, pelaku merasa lebih leluasa dalam menyerang korban melalui komentar negatif, hinaan, ancaman, atau bahkan penyebaran informasi pribadi tanpa izin. Akibatnya, korban dapat mengalami tekanan mental, kehilangan rasa percaya diri, kecemasan, bahkan dalam kasus ekstrem, dapat mendorong seseorang untuk melakukan tindakan berbahaya seperti menyakiti diri sendiri atau bunuh diri.

Selain *cyberbullying*, media sosial juga menjadi tempat yang subur bagi penyebaran berita hoaks, terutama yang mengandung fitnah atau pencemaran nama baik. Berita palsu menyebar dengan cepat karena algoritma media sosial sering kali memprioritaskan konten yang menarik perhatian, tanpa mempertimbangkan kebenarannya. Banyak orang yang mudah terpengaruh oleh informasi yang belum terverifikasi, sehingga hoaks dapat menciptakan keresahan di masyarakat dan menurunkan tingkat kepercayaan terhadap media serta institusi pemerintahan. Dampak negatif lainnya adalah menurunnya kemampuan seseorang dalam bersosialisasi dan beradaptasi di dunia nyata. Ketergantungan terhadap media sosial membuat banyak orang lebih nyaman

berkomunikasi secara daring dibandingkan secara langsung. Akibatnya, seseorang mungkin mengalami kesulitan dalam menjalin hubungan baru, menghadapi situasi sosial yang kompleks, atau bahkan mengalami kecanggungan saat berhadapan dengan orang lain di dunia nyata.

Selain mengganggu kehidupan sosial, penggunaan media sosial yang berlebihan juga dapat menyebabkan kesulitan dalam berkonsentrasi dan menurunkan produktivitas kerja atau belajar. Akibatnya, banyak orang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan pekerjaan dengan efisien, sering menunda-nunda tugas, dan merasa lebih mudah terdistraksi. Hal ini dapat berdampak negatif pada kinerja akademik maupun profesional karena fokus yang terpecah menghambat kemampuan seseorang dalam berpikir mendalam dan menyelesaikan tugas dengan optimal. Dampak lain adalah menurunnya kemampuan berpikir kritis. Media sosial menyajikan berbagai informasi dalam bentuk yang cepat dan instan sehingga banyak pengguna hanya menerima informasi tanpa melakukan analisis lebih lanjut.. Akibatnya, individu menjadi malas dalam berpikir dan bergantung dengan sepenuhnya pada media sosial. Jika dibiarkan, kondisi ini dapat menyebabkan pola pikir yang sempit dan menghambat kemampuan seseorang dalam mengambil keputusan yang rasional berdasarkan data yang valid.

Menurut Survei yang dilakukan di Indonesia sejak 9 Maret hingga 4 April 2019 dengan melibatkan 5.900 responden menunjukkan bahwa ternyata 49 % mengalami *cyberbullying* di media sosial baik di *Instagram*, *Tiktok*, *Facebook* dan media sosial lainnya serta atau *bully back* (APJII, 2019). Permasalahan berikutnya yang sering ditemukan adalah *Hoax*. Mengutip data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika, Lukman mengemukakan, pada akhir 2016 terdapat sedikitnya 800 laman yang diduga menjadi produsen virus *hoax*, berita palsu, dan ujaran kebencian. Tulisan atau berita dari situs-situs tersebut tersebar melalui *Facebook*, *Twitter*, hingga grup-grup WA. Virus-virus itu langsung menyerang otak dan mengoyak nalar insani. Menurut survey mastel tentang wabah nasional *hoax* beberapa jenis *hoax* yang sering diterima masyarakat adalah *hoax* mengenai pemerintah atau sosial dan politik,

hoax mengenai sara, *hoax* mengenai kesehatan, *hoax* terhadap makanan dan minuman, *hoax* untuk penipuan dan keuangan, *hoax* untuk menjatuhkan suatu perusahaan dan masih banyak berita *hoax* yang terjadi. (Mastel.id, 2017).

Berdasarkan hasil pra penelitian yang telah dilakukan di Jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Lampung, hampir seluruh mahasiswa PPKn memiliki dan menggunakan media sosial. Mahasiswa PPKn memiliki akun media sosial seperti *Instagram*, *Facebook*, *Twitter* dan lainnya yang digunakan sebagai media untuk berkomunikasi dan membagikan informasi terkait diri sendiri dan orang lain. Banyak dari mahasiswa di jurusan PPKn setuju bahwa media sosial dapat mempengaruhi moralitas para penggunanya dikarenakan paparan negative dari konten-konten seperti pelanggaran moral yang banyak dilakukan contohnya *hoax*, *cyberbullying*, pornografi, konten kekerasan yang merajalela. Mahasiswa PPKn sangat sadar bahwa mereka bisa saja terpengaruh oleh informasi-informasi negatif yang ada di media sosial. Hal ini membuat mereka perlu terus memfilterisasi hal tersebut agar tidak berdampak pada perubahan etika dan sikap. Oleh karena itu perlu dilakukan penelitian lebih dalam lagi dengan judul “persepsi mahasiswa PPKn terhadap konten negatif di media sosial”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas penelitian ini mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Maraknya konten negatif di media sosial seperti rasis, *Cyberbullying*, *hoax*, pornografi, dan konten kekerasan lainnya
2. Adanya berbagai paparan terhadap konten di media sosial yang bertentangan dengan nilai moral dalam bermasyarakat
3. Adanya kebergantungan terhadap media sosial mendorong munculnya karakter introvert dan rendahnya kemampuan bersosialisasi.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah dijelaskan, maka penelitian ini akan dibatasi pada persepsi mahasiswa PPKn terhadap konten negatif di media

sosial, yaitu rasisme, *cyberbullying*, hoaks, pornografi, dan konten kekerasan. Konten negatif lainnya yang tidak berkaitan dengan nilai moral tidak menjadi fokus penelitian. Fokus penelitian hanya pada persepsi mahasiswa PPKn terhadap konten negatif di media sosial, bukan pada pengguna media sosial secara umum.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, dengan ini peneliti merumuskan permasalahan menjadi:

1. Bagaimana persepsi mahasiswa PPKn terhadap konten negatif di media sosial?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana persepsi Mahasiswa PPKn terhadap konten negatif di media sosial.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk memperluas wawasan mengenai konsep, teori, dan prinsip pendidikan kewarganegaraan yang berkaitan dengan perilaku, sikap, norma, dan etika khususnya dalam menerima informasi dari media sosial.

2. Manfaat praktis

- a. Secara praktis, penelitian ini diharapkan menjadi sumber bahan referensi atau tambahan dalam mengetahui banyaknya berbagai macam informasi yang menyimpang di media sosial yang bisa berdampak bagi sikap seseorang.
- b. Penelitian ini merupakan salah satu syarat untuk melengkapi dan memenuhi sebagai persyaratan guna menyelesaikan studi pada

- tingkat starta 1 (S1) pada jurusan Pendidikan Kewarganegaraan fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Lampung
- c. Kiranya seluruh mahasiswa FKIP PPKN bisa memiliki moralitas yang tinggi dalam bersosial media sehingga bisa memiliki kualitas diri yang baik bagi lingkungannya.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

1. Ruang lingkup Ilmu

Penelitian ini termasuk kedalam ruang lingkup pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang mengkaji tentang nilai dan moral yang berkaitan dengan perkembangan teknologi informasi.

2. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa jurusan PPKN pada angkatan 2022, 2023, 2024 di Universitas Lampung.

3. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah persepsi mahasiswa terhadap konten yang bertentangan dengan nilai moral di media sosial.

4. Tempat Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di Universitas Lampung yang berlokasi di Jl.Prof. Dr.Sumantri Brojonegoro, No.1 Bandar Lampung

5. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan setelah dikeluarkannya surat izin penelitian pendahuluan oleh Dekan Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Deskripsi Teori

2.1.1 Tinjauan Umum Tentang Persepsi

Sebagai makhluk yang memiliki pikiran dan keingintahuan menjadikan manusia dapat mengevaluasi sesuatu. Menurut Walgito (2010) persepsi merupakan suatu proses diterimanya stimulus oleh individu melalui alat indera atau juga disebut proses sensoris. Namun proses itu tidak berhenti begitu saja, melainkan stimulus tersebut diteruskan dan proses itu disebut persepsi. Ketika seseorang memberikan suatu penilaian berupa persepsi terhadap sesuatu yang dilihat ataupun yang didengar, maka hal tersebut akan menstimulasikan suatu sikap kearah positif atau negatif tergantung dari individu itu sendiri. Menurut Young (2010) persepsi merupakan sebuah aktivitas berupa mengindra, mengintegrasikan serta memberikan penelitian pada objek-objek fisik ataupun sosial. Penginderaan tersebut biasanya tergantung dari stimulus fisik dan sosial yang berada di dalam lingkungannya. Sensor dari lingkungan inilah yang akan diolah bersama-sama dengan hal lainnya yang sudah dipelajari sebelumnya baik berupa harapan, nilai, ingatan, sikap dan lainnya.

Persepsi sejatinya cenderung lebih bersifat psikologis daripada hanya merupakan proses penginderaan saja, maka ada beberapa faktor yang mempengaruhi seperti perhatian yang selektif, individu yang memusatkan perhatiannya pada hal tertentu bahkan disesuaikan dengan pengalaman dari seorang individu itu sendiri. Menurut Rahmadani (2015) persepsi sendiri mengenai apa yang dipikirkan, dilihat, dan dirasakan. Hal tersebut berarti bahwa persepsi menentukan apa yang

akan diperbuat seseorang untuk memenuhi berbagai kepentingan baik untuk diri sendiri, keluarga, maupun lingkungan masyarakat tempatnya berinteraksi. Persepsi inilah yang membedakan seseorang dengan yang lain. Persepsi dihasilkan dari kongkretisasi pemikiran, kemudian melahirkan konsep atau ide yang berbeda-beda dari masing-masing orang meskipun obyek yang dilihat sama.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa persepsi adalah proses dimana alat indera menerima stimulus dari luar untuk kemudian ditafsirkan oleh masing-masing individu. Sehingga antara individu satu dengan lainnya penafsirannya dapat berbeda. Suatu persepsi yang baik akan memberikan dampak baik bagi sesuatu yang dinilai. Sebaliknya jika persepsi yang diberikan kurang baik akan memberikan penilaian buruk terhadap sesuatu yang dituju.

1. Proses Terjadinya Persepsi

Persepsi merupakan suatu proses penilaian dari seseorang terhadap sesuatu informasi yang diterimanya. Di dalam memberikan suatu persepsi terdapat beberapa proses yang dilalui. Menurut Walgito (2010) terjadinya persepsi terjadi dalam tahap-tahap berikut:

- a. Tahap pertama, merupakan tahap yang dikenal dengan nama proses fisik, merupakan suatu proses ditangkapnya suatu stimulus oleh alat indera manusia.
- b. Tahap kedua, merupakan tahap yang dikenal dengan proses fisiologis, merupakan proses diteruskannya stimulus yang diterima oleh reseptor (alat indera) melalui saraf-saraf sensoris.
- c. Tahap ketiga, merupakan tahap yang dikenal dengan nama proses psikologis, merupakan proses timbulnya kesadaran individu tentang stimulus yang diterima reseptor.
- d. Tahap ke empat, merupakan hasil yang diperoleh dari proses persepsi yaitu berupa tanggapan dan perilaku.

Di samping itu menurut Devito (2009) adapun proses terjadinya persepsi sebagai berikut :

- a. Stimulasi, yaitu sebuah rangsangan dalam mempersepsikan apa yang sedang terjadi menjadi perhatian seseorang. Pada tahap ini, orang akan menghubungkan rangsangan sensorik dengan rangsangan tertentu dengan mengolah dan menggambarkan melalui penglihatan, suara, penciuman, dan rasa secara sistematis. Stimulasi dapat dikategorikan sebagai perhatian selektif dan paparan selektif.
- b. Organisasi, persepsi diatur oleh aturan dan skema. Persepsi diatur oleh aturan ketika orang melihat sesuatu secara fisik, mereka akan membuat unit di otak mereka. Kemudian mereka akan mengembangkannya dari pengalaman nyata dan pengalaman masa lalu. Otak mereka akan memproses unit ini menjadi skema. Dalam mengolah skema, terkadang otak seseorang melakukan kesalahan karena membiarkan otaknya melihat hal-hal yang kurang luas.
- c. Interpretasi dan evaluasi. Pada tahap ini seseorang akan memiliki suatu interpretasi dan mengevaluasi sesuatu yang diperhatikan. Biasanya dengan menggambarkan atau memberikan reaksi terhadap sesuatu yang dilihat atau diperhatikan.
- d. Mengingat, pada tahap ini seseorang akan mengingat hal-hal yang sudah terkonsep oleh pikiran seseorang tersebut dan akan menghubungkan hal tersebut dengan pengalaman diri sendiri.
- e. Mengingat kembali, adalah proses dimana seseorang mulai mengingat hal yang terjadi pada diri sendiri dimasa lalu dan menghubungkannya di masa kini.
- f. Persepsi tidak terjadi begitu saja, hal ini selaras dengan pendapat yang diberikan oleh Parek (1984) bahwa proses terjadinya persepsi adalah adanya proses menerima rangsangan, menyeleksi, mengorganisasi, menafsirkan, mencocokkan dan bereaksi terhadap rangsangan.

Dari penjelasan diatas bisa disimpulkan bahwa tahap awal terjadinya persepsi disebut proses fisik, proses fisiologis, proses psikologis dan yang terakhir berupa perilaku dari stimulus yang sudah diterima. Proses tersebut terjadi karena adanya proses menerima rangsangan, menyeleksi, mengorganisasi, menafsirkan, mencocokkan dan reaksi terhadap rangsangan.

2. Syarat-Syarat Terjadinya Persepsi

Syarat terjadinya persepsi menurut Suryono (2004) adalah sebagai berikut:

a. Objek yang dipersepsikan

Dengan adanya objek yang dipersepsikan maka objek tersebut menimbulkan stimulus yang mengenai alat indera.

b. Adanya perhatian

Dengan adanya perhatian sebagai langkah awal untuk mengadakan persepsi, perhatian merupakan pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktifitas individu.

c. Adanya alat indera

Alat indera sebagai penerima stimulus dan syaraf sensori sebagai alat untuk meneruskan stimulus yang diterima reseptor ke pusat susunan syaraf yaitu sebagai pusat kesadaran.

Disamping penjelasan tersebut, Sunaryo dalam Sudarsono (2015) juga menjelaskan syarat terjadinya persepsi, yaitu sebagai berikut :

- a. Adanya objek yang dipersepsi
- b. Adanya perhatian yang merupakan langkah pertama sebagai suatu persiapan dalam mengadakan persepsi
- c. Adanya alat indera/ reseptor yaitu alat untuk menerima stimulus
- d. Saraf sensoris sebagai alat untuk meneruskan stimulus ke otak, yang kemudian sebagai alat untuk mengadakan respon.

Secara lebih lengkap, Alex Sobur (2003) menyatakan adapun syarat terjadinya persepsi adalah pengenalan suatu benda mengharuskan penggolongannya kedalam kategori dan pendasarannya dalam bentuk benda. Pada awal pengenalan menggunakan sistem visual atau menggunakan retina untuk mendeskripsikan objek dalam pengertian, ciri, seperti garis dan sudut. Selanjutnya sistem mencocokkan deskripsi bentuk yang disimpan di memori untuk menentukan yang paling cocok.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan salah satunya proses persepsi diperlukan adanya syarat yang dipenuhi agar terciptalah hasil persepsi yang bisa dipercaya dan maksimal. Dari beberapa penjelasan adapun syarat terjadinya persepsi adalah adanya objek, perhatian, penilaian, alat indra, dan stimulus yang akan menghasilkan suatu penilaian terhadap sesuatu yang sudah dipikiran dan distimulasikan di dalam pikiran seseorang.

3. Aspek Persepsi

Pada dasarnya, persepsi memiliki tiga aspek. Menurut Walgito (2010) persepsi memiliki indikator-indikator sebagai berikut

a. Penyerapan terhadap rangsangan atau objek dari luar individu.

Rangsangan atau objek tersebut diserap atau diterima oleh panca indera, baik pengelihat, pendengaran, peraba, pencium dan pengecap. Dari hasil penyerapan atau penerimaan oleh alat-alat indera tersebut akan mendapatkan gambaran, tanggapan, atau kesan didalam otak.

b. Pengertian atau pemahaman

Setelah terjadi gambaran-gambaran di dalam otak, maka gambaran tersebut diorganisir, digolong-golongkan (diklasifikasi), dibandingkan, lalu diinterpretasikan, sehingga terbentuk pengertian atau pemahaman. Proses terjadinya pemahaman tersebut sangat unik dan cepat. Pemahaman yang terbentuk tergantung juga pada gambaran-gambaran lama yang telah dimiliki individu sebelumnya yang disebut apersepsi.

c. Penilaian atau evaluasi

Setelah terbentuk pengertian atau pemahaman, terjadilah penilaian dari individu. Individu membandingkan pengertian atau pemahaman yang baru diperoleh tersebut dengan kriteria atau norma yang dimiliki individu secara subjektif. Penilaian individu berbeda-beda meskipun objeknya sama. Oleh karena itu persepsi bersifat individual.

Menurut Chalhoun dan Acocella di dalam Wulandari (2014) menjelaskan bahwa ada 3 jenis indikator persepsi yaitu sebagai berikut :

a. Pengetahuan

Pengetahuan adalah salah satu pembelajaran yang didapatkan dari kegiatan pembelajaran, perbuatan atau pengalaman seperti perasaan, motivasi, dan lainnya.

b. Ekspektasi

Ekspektasi adalah seseorang yang memiliki impian atau harapan yang diinginkan, sehingga menjadikan seseorang tersebut akan berusaha mendapatkan apa yang menjadi harapannya tersebut.

c. Evaluasi

Penilaian adalah tahap akhir dari suatu persepsi, hal ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana proses dan hasil dari suatu harapan yang diinginkan seseorang tersebut.

Berdasarkan penjelasan terkait persepsi menurut Walgito yaitu , menerima, mengerti atau memahami, dan evaluasi atau penilaian. Ketiga indikator tersebut digunakan untuk mengetahui persepsi yang telah dilakukan dengan menstimulus reseptor, yaitu indra penerimaan yang diikuti oleh pemahaman dan yang dihasilkan adalah suatu penilaian atau persepsi.

2.1.2 Tinjauan Umum tentang Nilai

1. Pengertian Nilai

Banyak pengertian nilai telah dihasilkan oleh sebagian para ahli dan sengaja dihadirkan dalam pembahasan ini dalam rangka memperoleh pengertian yang lebih utuh. Secara umum nilai erat hubungannya dengan pengertian-pengertian dan aktivitas manusia yang kompleks dan sulit ditentukan batasannya. Dalam kehidupan sehari-hari, nilai merupakan sesuatu yang berharga, bermutu, menunjukkan kualitas, dan berguna bagi manusia. Nilai adalah sesuatu yang bersifat abstrak, ideal, bukan benda kongkrit, bukan fakta, tidak hanya persoalan benar dan salah yang menuntut pembuktian empiric, melainkan soal penghayatan yang dikehendaki dan tidak dikehendaki, disenangi dan tidak disenangi (Isna M, 2001:98).

Menurut Ngalim Purwanto dalam Qiqi Yuliati menyatakan bahwa nilai yang ada pada seseorang dipengaruhi oleh keberadaan adat istiadat, etika, kepercayaan, dan agama yang dianutnya. Kesemuanya mempengaruhi sikap, pendapat, dan bahkan pandangan hidup individu yang selanjutnya akan tercermin dalam tata cara bertindak, dan bertingkah laku dalam pemberian penilaian (Qiqi dkk.,2014:14).

Sedangkan menurut Zaim El-Mubarak, secara garis besar nilai di bagi dalam dua kelompok; pertama, nilai nurani (*values of being*) yaitu nilai yang ada dalam diri manusia dan kemudian nilai tersebut berkembang menjadi perilaku serta tata cara bagaimana kita memperlakukan orang lain. Yang termasuk dalam nilai nurani adalah kejujuran, keberanian, cinta damai, potensi, disiplin, kemurnian. Kedua, nilai-nilai memberi (*values of giving*) adalah nilai yang perlu dipraktikkan atau diberikan yang kemudian akan di terima sebanyak yang diberikan. Yang termasuk nilai-nilai memberi adalah setia, dapat di percaya, ramah, adil, murah hati, tidak egois, peka, penyayang (Zaim, 2013:7).

2. Jenis-jenis nilai

Meskipun nilai-nilai tersebut kadang terlihat oleh kita sebagai sesuatu yang beragam sesuai dengan beragamnya perhatian kita, namun sesungguhnya itu dapat dikelompokkan dalam tiga nilai besar, yang

secara umum dijadikan manusia sebagai standar (norma) bagi perilaku mereka, yaitu :

- a. nilai kebenaran, di mana setiap orang dalam masyarakat manapun selalu mencari kebenaran dan menolak kepalsuan, kesalahan, dan kebohongan.
- b. nilai kebaikan, di mana setiap manusia mencintai kebaikan. Jika nilai kebaikan itu tidak orang lain, maka pertama-tama untuk dirinya sendiri. Manusia juga membenci keburukan, baik untuk dirinya maupun untuk orang yang dicintainya.
- c. nilai keindahan, bahwa setiap manusia dapat merasakan keindahan dan bahagia dengan keindahan itu. Manusia mempunyai sensasi terhadap keindahan saat mereka bertemu dengan sesuatu yang indah tersebut.

Jadi ketiga nilai tersebut ada dalam diri manusia seluruhnya, karena manusia bersatu dalam sebuah karakter, yaitu karakter kemanusiaan. Kemanusiaan mengisyaratkan adanya penggabungan antara akal dan sensasi secara bersama. Sementara itu pembahasan tentang nilai atau aksiologi dalam filsafat, menurut Farid Fuad Ismail, juga dibagi ke dalam tiga cabang:

- a. Logika, yang membahas tentang nilai kebenaran yang membantu kita untuk berkomitmen pada kebenaran dan menjauhi kesalahan, serta menerangkan bagaimana seharusnya berfikir secara benar itu.
- b. Etika, yang membahas nilai kebaikan dan berusaha membantu kita dalam mengarahkan perilaku yang seharusnya dilakukan dan membatasi makna kebaikan, keburukan, kewajiban, perasaan, serta tanggung jawab moral.
- c. estetika, yang membahas nilai keindahan dan berusaha membantu kita dalam meningkatkan rasa keindahan dengan membatasi tingkatan-tingkatan yang menjadi standar dan sesuatu yang indah.

2. Hirarkir Nilai

Terdapat beberapa pandangan yang berkaitan dengan tingkatan/hierarki nilai. Menurut Muhammad Hatta ada tiga tingkatan:

- a. Kaum idealis. Mereka berpandangan secara pasti terhadap tingkatan nilai, di mana nilai spiritual lebih tinggi daripada nilai non spiritual (nilai material).
- b. Kaum realis. Mereka menempatkan nilai rasional dan empiris pada tingkatan atas, sebab membantu manusia menemukan realitas objektif, hukum-hukum alam dan aturan berfikir logis.
- c. Kaum pragmatis. Menurut mereka, suatu aktivitas dikatakan baik seperti yang lainnya, apabila memuaskan kebutuhan yang penting, dan memiliki nilai instrumental. Mereka sangat sensitif terhadap nilai-nilai yang menghargai masyarakat (Muhammad, 194:39-40).

Sementara menurut Max Scheller dalam Kaelan menyebutkan hirarki nilai tersebut terdiri:

- a. Nilai kenikmatan yaitu nilai yang mengenakan atau tidak mengenakan, berkaitan dengan indra manusia yang menyebabkan manusia senang atau menderita.
- b. Nilai kehidupan yaitu nilai yang penting bagi kehidupan.
- c. Nilai kejiwaan, yaitu nilai yang tidak bergantung pada keadaan jasmani maupun lingkungan.
- d. Nilai kerohanian, yaitu moralitas nilai dari yang suci dan tidak suci.

Adapun dalam Notonagoro membagi hirarki nilai pada tiga tingkatan:

1. Nilai material, yaitu segala sesuatu yang berguna bagi unsur jasmani manusia.
2. Nilai vital, yaitu segala sesuatu yang berguna bagi manusia untuk dapat mengadakan kegiatan.
3. Nilai kerohanian, yaitu segala sesuatu yang berguna bagi rohani manusia.

4. Karakteristik Nilai

Menurut Uyoh Sadullah, ada beberapa karakteristik nilai yang berkaitan teori nilai, yaitu:

1. Nilai objektif atau subjektif. Nilai itu objektif jika ia tidak bergantung pada subjek atau kesadaran yang menilai; sebaliknya nilai itu subjektif jika eksistensinya, maknanya, dan validitasnya tergantung pada reaksi subjek yang melakukan penilaian, tanpa mempertimbangkan apakah ini bersifat psikis atau fisik.
2. Nilai absolut atau abadi. Suatu nilai dikatakan absolut atau abadi, apabila nilai yang berlaku sekarang sudah berlaku sejak masa lampau dan akan berlaku serta abadi sepanjang masa, serta akan berlaku bagi siapapun tanpa memperhatikan ras, maupun kelas sosial.
3. Di pihak lain ada yang beranggapan bahwa semua nilai relatif sesuai dengan keinginan atau harapan manusia (Notonagoro, 1982:47).

5. Kaitan Nilai dengan Pendidikan

Secara garis besar, nilai dibagi ke dalam dua kelompok yaitu nilai-nilai nurani (*values of being*) dan nilai-nilai memberi (*values of giving*). Nilai-nilai nurani adalah nilai yang ada dalam diri manusia kemudian berkembang menjadi perilaku serta cara kita memperlakukan orang lain. Yang termasuk dalam nilai-nilai nurani adalah kejujuran, keberanian, cinta damai, keandalan diri, potensi, disiplin, tahu batas, kemurnian, dan kesesuaian. Nilai-nilai memberi adalah nilai yang perlu dipraktikkan atau diberikan yang kemudian akan diterima sebanyak yang diberikan. Yang termasuk pada kelompok nilai-nilai memberi adalah setia, dapat dipercaya, hormat, cinta, kasih sayang, peka, tidak egois, baik hati, ramah, adil dan murah hati.

Nilai ada di mana-mana dalam pendidikan; ada dalam setiap aspek praktik persekolahan; nilai adalah dasar dari seluruh materi pilihan dan pembuatan keputusan. Dengan menggunakan nilai, guru mengevaluasi siswa dan siswa mengevaluasi guru. Masyarakat mengevaluasi mata pelajaran, program sekolah, dan kompetensi pengajaran; dan masyarakat itu sendiri dievaluasi oleh pendidik. Pendidikan mengandung suatu pengertian yang luas, menyangkut seluruh aspek kepribadian manusia termasuk hati nurani, nilai-nilai, perasaan, pengetahuan dan keterampilan. Sehingga dengan pendidikan manusia berusaha untuk meningkatkan, mengembangkan, serta memperbaiki nilai-nilai dalam kehidupannya.

Pendidikan mencakup kegiatan mendidik, mengajar, dan melatih. Dalam kegiatan tersebut terjadi usaha untuk mentransformasikan nilai-nilai dalam kehidupan manusia. Nilai tersebut antara lain nilai-nilai religi, kebudayaan, sains dan teknologi, seni, dan keterampilan. Nilai-nilai tersebut dapat mempertahankan, mengembangkan bahkan mengubah kebudayaan yang dimiliki masyarakat. Disini akan berlangsung pendidikan dalam kehidupan manusia.

2.1.3 Tinjauan Umum tentang Moral

1. Pengertian Moral

Moral merupakan standar perilaku yang dapat berubah seiring waktu. Menurut Syahidin (2009) moral memiliki asal kata dari Mores dari bahasa latin yang memiliki arti sebagai suatu aturan dalam menjalani kehidupan. Dewey memberikan masukan terkait hal itu bahwa moral merupakan suatu nilai yang berlaku didalam kesusilaan. Moral merupakan tindakan yang membicarakan suatu kebenaran dan kesalahan seseorang. Bisa disimpulkan bahwa baik buruknya seseorang disebut sebagai moral. Sedangkan menurut pendapat Ernawati (2005) dijelaskan bahwa moral merupakan suatu tindakan yang dilakukan oleh manusia berdasarkan dari tata cara, adat istiadat,

akhlak yang menyangkut kepada perbuatan dan disesuaikan dengan nilai masyarakat sehingga membentuk suatu sikap dan perbuatan tanpa paksaan dari dalam diri di sebut dengan moral.

Bisa disimpulkan bahwa moral memiliki kaitan antara suatu perilaku yang menyangkut kebenaran dan kesalahan suatu individu, atau bisa dilihat dari baik dan buruknya seseorang. Karena menurut Syahidin (2009) sesuatu yang bermoral terintergrasi dengan suatu kebaikan, dengan demikian moral merupakan kendali dalam bertingkah laku. Ernawati (2005) menyatakan bahwa regulasi diri moral dapat tidak aktif dengan melalui mekanisme yang saling berkaitan, berikut penjelasannya:

- a. Justifikasi moral merupakan suatu proses dimana seorang individu melakukan penyimpangan moral, namun proses tindakan tersebut tampak dibenarkan secara moral. Misalnya seseorang mencuri dengan alasan karna ingin menghidupi keluarganya.
- b. Penghalusan istilah, seseorang menggunakan bahasa verbal atau ungkapan yang lebih halus agar terlihat baik. Misalnya seorang dokter tidak “membunuh” pasiennya tetapi “menghilangkan penderitaan” pasiennya.
- c. Perbandingan yang menguntungkan, seseorang membandingkan pelanggaran moral dengan pelanggaran lain yang lebih berat, sehingga individu tersebut dapat membenarkan diriya. Misalnya seseorang membandingkan antara pencuri dengan kejahatan yang lebih besar yang dilakukan oleh koruptor.
- d. Melemparkan tanggung jawab, perbuatan seorang individu yang tidak ingin disalahkan dan menolak untuk bertanggungjawab karena ada seseorang yang memiliki otoritas lebih tinggi.
- e. Mengaburkan tanggung jawab. Seorang yang berfikir bahwa ia bukan satu-satunya orang yang melakukan suatu kesalahan. Contohnya siswa yang tidak merasa bersalah ketika melakukan tawuran bersama teman-temannya

- f. Selalu menyalahkan pihak lain, tindakan seorang individu yang tidak ingin dirinya disalahkan sehingga selalu menyalahkan orang lain atas pelanggaran moral yang dilakukan. Misalnya seseorang melakukan tindakan pemerkosaan karena menganggap korbannya menggunakan pakaian dan berperilaku menggoda.
- g. Dehumanisasi atau tidak bersikap manusiawi, tindakan seseorang yang tidak manusiawi pada orang yang menjadi korban. Misalnya seorang anak yang berbadan besar mengejek, meminta uang pada orang yang lebih kecil, atau kakak kelas yang sering mengganggu adik kelasnya.

Dapat disimpulkan bahwa suatu tindakan menormalisasikan penyimpangan moral terutama dalam tindakan kejahatan akan terus terjadi guna memberikan keringanan terhadap satu pihak dan akan merugikan pihak yang lainnya.

2. Identitas Moral

Identitas merupakan salah satu bentuk karakteristik dari sesuatu yang memiliki nilai baik dan buruk. Menurut Blasi & Nucci (2016) moral berasal dari tindakan individu itu sendiri. Ketika seseorang berusaha melakukan sesuatu demi mempertahankan integritas, hal itu akan mempengaruhi tindakannya melalui konsistensi diri. Ketika seseorang melakukan hal yang tidak bermoral demi suatu kepentingan, maka integritasnya akan rusak akibat ia gagal menjaga konsistensi diri. Di samping itu Widjaja (1985) memberikan pernyataan bahwa identitas moral adalah suatu nilai yang berasal dari dalam diri seseorang terkait nilai, akhlak, budi pekerti, atau susila yang diajarkan berdasarkan baik buruknya suatu perbuatan.

Seperti yang sudah dijelaskan di atas bahwa nilai moral adalah nilai terhadap sesuatu yang dilakukan oleh individu dengan memberikan hal positif dari apa yang di lakukannya tersebut, sebaliknya ketika

seseorang melakukan kegiatan yang mengarah kepada hal negatif maka disebut penyimpangan nilai moral karena perilaku tersebut akan berdampak buruk bagi dirinya bahkan lingkungan sekitar. Suatu kegiatan yang tidak sesuai dari norma dan aturan yang berlaku di dalam suatu kehidupan disebut perilaku penyimpangan seharusnya tidak dilakukan oleh seseorang (Nurseno, 2009).

3. Nilai – Nilai Moral

Persepsi serta penilaian yang diberikan atas suatu perbuatan, senantiasa berdasarkan pada pernyataan apakah perbuatan itu benar atau salah?, apakah kebenaran atau kesalahan tersebut dapat dipertanggungjawabkan secara moral?. Dapat dikatakan bahwa moralitas mencakup kualitas dalam setiap perbuatan manusia yang di dalamnya mencakup pula pengertian baik atau buruknya perbuatan dengan norma atau hukum batiniah yang dipandang sebagai kewajiban dan sekaligus pencerminan budi pekerti. Menurut Tjahjadi (1991) nilai moral merupakan budi pekerti seseorang yang memiliki sifat dan perilaku yang manusiawi dan bermoral. Di samping itu Helden (1977) menyampaikan bahwa nilai moral akan terlihat ketika diri memiliki rasa peduli dan peka terhadap sesuatu hal yang terjadi di lingkungannya terkait baik dan buruknya sesuatu yang dikerjakan atau apa yang terjadi. Dari penjelasan tersebut Atkinson (1969) menambahkan bahwa nilai moral adalah bagaimana seseorang bisa membedakan baik buruk, benar dan salahnya apa yang dapat dan tidak dapat dilakukan oleh manusia.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai moral adalah suatu nilai yang memiliki hubungan dengan perbuatan baik dan buruk yang menjadi dasar atau kebiasaan hidup manusia dan masyarakat, yang mana istilah manusia dimaksudkan untuk orang lainya dalam tindakan yang bersifat baik atau buruk. Nilai moral juga

dikenal sebagai budi pekerti seseorang dalam berbuat sesuatu serta sebuah penilaian baik atau buruknya suatu perilaku.

4. Penyimpangan Moral di Media Sosial

Aktivitas manusia yang menyebabkan ketidakseimbangan dalam pemikiran dan perbuatan diantara dirinya dan orang lain disebut sebagai sesuatu penyimpangan. Ketika seseorang melakukan suatu tindakan diluar batas aturan, kegiatan tersebut masuk pada kegiatan yang tidak benar. Dalam kehidupan di dalam masyarakat, semua tindakan manusia dibatasi oleh aturan untuk berbuat dan berperilaku sesuai dengan sesuatu yang dianggap baik oleh masyarakat. Namun ditengah kehidupan masyarakat, dewasa ini seringkali kita temukan tindakan-tindakan atau perilaku remaja (siswa) bertentangan dengan norma bahkan tidak segan-segan untuk melanggar aturan.

Dewasa ini kegiatan dalam bersosial media, sudah banyak penggunaanya dalam melakukan penyimpangan dalam postingan bahkan pesan yang diberikan. Sebab kondisi tersebut ada banyaknya permasalahan yang muncul dan berdampak bagi sikap dan kejiwaan seseorang. Menurut Nata (2008) penyimpangan merupakan suatu tindakan seseorang yang tidak memperhatikan aturan sehingga akan membawa dampak buruk bagi seseorang yang melihat dan melakukan tindakan tersebut. Berdasarkan penjelasan diatas bisa disimpulkan bahwa penyimpangan merupakan kejahatan yang dilakukan seseorang terkait penggunaan atau membagikan sesuatu diluar aturan dan jika diindahkan akan berdampak pada orang lain dalam jumlah banyak.

Menurut Kartini (2015) menyatakan bahwa di era globalisasi ini semakin banyaknya pemerosotan moral di indonesia, hal ini seperti yang diketahui bahwa penyimpangan adalah sesuatu yang tidak diperkenankan dan di legalkan untuk dilakukan dalam segala jenis aktivitas. Seseorang yang melakukan kegiatan menyimpang dan merugikan orang lain serta jauh dari nilai-nilai moral yang ada akan

menyebabkan kerugian untuk sekitarnya. Oleh karena itu, kegiatan seperti itu tidak boleh di kembangkan dan di biarkan guna ketertiban, keamanan, dan keselamatan masyarakat.

Disamping itu Marimbi (2009) memberikan penjelasan bahwa penyimpangan moral adalah suatu respon individu terhadap suatu stimulus atau tindakan yang dapat diamati dan mempunyai frekuensi spesifik durasi dan tujuan tertentu pada arah yang salah atau ke arah negatif. Selaras dengan pendapat Darwis (2006) Sehingga penyimpangan moral dapat dikatakan adalah suatu tindakan atau prilaku yang merugikan diri sendiri dan orang lain dan akan menimbulkan masalah yang serius bagi banyak pihak. Karena penyimpangan moral merupakan sisi negatif dari bentuk kegiatan atau prilaku positif, dalam hal ini merupakan bentuk prilaku yang dilakukan oleh seseorang yang tidak sesuai dengan norma atau nilai sosial yang berlaku dalam masyarakat.

Di era globalisasi ini sistem informasi dan komunikasi sudah berkembang dengan masuknya media sosial yang bisa di gunakan dimana saja meski hanya dengan mengakses melalui jaringan. Dan di zaman ini juga pengikisan terjadi secara besar-besaran terkait nilai moral yang seharusnya berlaku bagi setiap individu. Sosial media yang seharusnya digunakan sebagai bentuk pengerjaan ke hal positif menjadi negatif karena kurangnya cerminan norma dan nilai moral yang dilakukan individu di dalam bersosial media. Bisa disimpulkan bahwa jika moral tidak lagi di indahkan oleh setiap pengguna sosial media, itu akan mengikis dan memberikan kekacauan bagi khalayak ramai serta kehidupan bangsa itu sendiri. Karena ketika moral telah diabaikan, maka dapat dipastikan yang ada hanya kebobrokan di segala bidang sisi kehidupan.

5. Macam-Macam Penyimpangan Moral

Beraneka ragam tingkah laku atau perbuatan yang menyimpang dari moral sering menimbulkan kegelisahan dan permasalahan terhadap orang lain. Penyimpangan moral tersebut dapat terwujud sebagai kenakalan atau kejahatan. Berikut beberapa pelanggaran atau penyimpangan moral yang sering terjadi dan muncul pada media pemberitaan.

- a. Perkosaan. Perkosaan (*rape*) berasal dari bahasa latin *rapere* yang berarti mencuri, memaksa, merampas atau membawa pergi. Perkosaan adalah suatu usaha untuk melampiaskan nafsu seksual yang dilakukan oleh seorang laki-laki terhadap perempuan dengan cara yang dinilai melanggar menurut moral dan hukum.
- b. Tawuran. Istilah tawuran sering dilakukan pada sekelompok remaja terutama para pelajar sekolah yang akhir-akhir ini sudah tidak lagi menjadi pemberitaan dan pembicaraan yang tidak asing lagi. Kekerasan dengan cara tawuran sudah dianggap sebagai solusi dari masalah yang dilakukan oleh para remaja. Hal ini seolah menjadi bukti nyata bahwa seorang yang terpelajar pun leluasa melakukan hal-hal yang bersifat anarkis, premanis dan rimbanis. Tentu saja perilaku buruk ini tidak hanya merugikan orang yang terlibat dalam perkelahian atau tawuran itu sendiri tetapi juga merugikan orang lain yang tidak terlibat secara langsung.
- c. Pergaulan Bebas. Pergaulan bebas yang mengarah pada perilaku sex pra nikah seperti kegiatan seksual yang biasanya hanya dilakukan oleh pasangan suami istri sudah menjadi sesuatu yang biasa padahal hal tersebut tidak boleh terjadi.
- d. Penggunaan Narkoba. Globalisasi dan modernisasi tidak dapat dipungkiri lagi telah mendatangkan keuntungan bagi manusia. Arus informasi yang masuk ke negeri ini semakin sulit dibendung. Dampak negatifnya, banyak remaja yang

terjerumus mengikuti budaya asing yang tidak sesuai dengan budaya Indonesia, misalnya maraknya penyalahgunaan narkoba.

- e. Menyontek. Menyontek merupakan tindak kecurangan, melalui pemanfaatan informasi yang berasal dari luar secara tidak sah. Perilaku menyontek harus dihilangkan, sebab hal tersebut sama artinya dengan tindakan kriminal karena mencuri hak orang lain.
- f. Mabuk-mabukan. Pergaulan remaja juga berpotensi menimbulkan keresahan sosial karena tidak sedikit para remaja yang terlibat pergaulan negatif seperti mabuk-mabukan. Tindakan ini selain mengganggu ketertiban sosial juga sangat merugikan kesehatan mereka sendiri.

Berdasarkan penjelasan diatas, terdapat beberapa penyimpangan moral dalam sosial media, Hidayatullah (2011) mengatakan sebagai berikut :

- a. Penyebaran *Hoax* . Kebebasan berbicara setiap individu dalam mengeluarkan pendapat di internet yang tidak sesuai dengan fakta dan data disebut *Hoax*. Kegiatan tersebut dilakukan oleh seseorang ataupun kelompok dengan beragam tujuan, yang pasti kegiatan ini masuk kedalam kejahatan yang menyimpang dari nilai moral. Karena hal ini bisa merugikan orang lain dengan memunculkan propaganda, pembentukan opini publik. Herlinda (2017) memberikan penjelasan bahwa “media sosial merupakan platform yang banyak digunakan dan bisa diakses oleh seluruh kalangan, sehingga siapa saja bisa menjadi pengendali suatu berita hanya dengan memposting atau membagikan informasi terkait. Namun, jika informasi tersebut menyimpang dari data yang ada opini tersebut di anggap *hoax*.”
- b. Konten Pornografi. Salah satu penyimpangan sosial media yang marak sekarang ini adalah postingan yang berisi pornografi yang mudah diakses dan di lihat oleh banyak kalangan bahkan mulai dari usia yang belum seharusnya melihat hal tersebut. Istilah pornografi berasal dari bahasa yunani yaitu *pornographia*, yang secara harfiah diartikan sebagai tulisan atau penggambaran

tentang pelacur atau tubuh manusia dan perilaku seksual manusia dengan tujuan untuk membangkitkan rangsangan seksual. Pornografi dapat menggunakan berbagai media yang tertulis maupun lisan, foto-foto, ukiran, gambar, video, dan suara. Dalam hal ini sosial media disalahgunakan oleh beberapa oknum yang tidak menyadari bahaya yang akan merusak generasi bangsa tentunya.

- c. **Konten Kekerasan.** Penyimpangan moral dalam bersosial selanjutnya yakni maraknya konten terkait kekerasan yang dilakukan terhadap manusia bahkan hewan. Salah satu informasi yang sedang marak yakni terjadi pemubunuhan terhadap seekor anjing yang menjadi penjaga pantai di daerah lombok, hal ini menjadi salah satu pemicu munculnya *hate comment* atau ujaran kebencian sehingga akan berdampak bagi generasi muda. Terlebih kekerasan lainnya seperti kekerasan fisik yang menyebabkan cedera seseorang, hal ini akan berdampak pada psikologis dan sikap yang melihat konten tersebut.
- d. **Cyberbullying.** Mudahnya akses dalam bersosial media menjadikan siapa saja bisa memberikan komentar terkait segala bentuk postingan. Dengan begitu rentan bagi siapa saja akan mendapatkan komentar yang tidak baik bagi kesehatan mental dan dirinya sendiri. Contohnya, hal ini sering terjadi ketika seseorang yang memposting *selfie* dirinya sendiri namun sayangnya ia *dibully* karena adanya kekurangan di dalam dirinya. Hal ini yang akan memberikan dampak buruk bagi dirinya dan orang lain. Menurut Sejiwa (2017) *bullying* adalah situasi penyalahgunaan kekuatan/kekuasaan suatu kelompok. Kekuatan yang dimiliki bukan hanya kekuatan fisik, namun juga mental. Perilaku tersebut membuat korban menjadi merasa tertekan, trauma dan merasa tak berdaya.

2.1.4 Media Sosial

1. Pengertian Media Sosial

Zaman semakin berkembang, dan teknologi semakin berinovasi dalam mengeluarkan karya terbaik sesuai dengan kebutuhan manusia. Salah satu dampak dari pesatnya perkembangan teknologi adalah dengan adanya media sosial, saat ini seluruh ilmuwan dan ahli teknologi sedang berlomba-lomba memberikan performa terbaik demi menciptakan suatu alat baru yang bisa digunakan oleh manusia. media sosial adalah salah satu perantara yang digunakan oleh manusia sebagai media guna memberikan informasi terkait dirinya dan lain hal. Arsyad (2009) memberikan pendapat bahwa media sosial merupakan bentuk media komunikasi dalam bentuk visual dan audio visual serta peralatannya. Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media sosial adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan/informasi dari pengirim ke penerima sehingga dapat menstimulus pikiran, perasaan, perhatian serta minat penerima informasi tersebut.

Sedangkan sosial merupakan salah satu hal terkait hubungan individu dengan individu lainnya dengan melakukan interaksi dan berbagi informasi antara sesama guna mencapai suatu tujuan tertentu. Dalam kehidupan bermasyarakat, manusia dituntut untuk berinteraksi dengan sesama secara baik agar terciptanya masyarakat tentram dan damai. Menurut Arif & Sadiman (2003) media sosial adalah media yang memungkinkan pengguna untuk merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerjasama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain, dan membentuk ikatan sosial secara virtual. Bisa disimpulkan bahwa media sosial merupakan media yang didesain untuk memudahkan interaksi sosial bersifat interaktif dengan berbasis teknologi internet yang mengubah pola penyebaran informasi dari sebelumnya bersifat *broadcast media monologue* (satu ke banyak *audiens*) ke *media social dialogue* (banyak *audiens* ke banyak *audiens*).

Media sosial turut mendukung terciptanya perubahan informasi dan ilmu pengetahuan yang mengubah perilaku audiens dari yang sebelumnya mengonsumsi konten beralih menjadi memproduksi konten. Nasrullah & Rudi (2015) memaparkan bahwa media sosial sebagai kumpulan perangkat lunak yang memungkinkan individu maupun komunitas untuk berkumpul, berbagi, berkomunikasi, dan dalam kasus tertentu saling berkolaborasi atau bermain. Media sosial memiliki kekuatan pada *user-generated content* (UGC) atau interaksi konten yang dihasilkan oleh pengguna, bukan oleh editor sebagaimana di media massa.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa sosial media merupakan suatu teknologi yang berinovasi berkembang guna memenuhi kebutuhan manusia dan mempermudah aktivitas manusia dalam membagikan kabar berita, informasi, dan aktivitas secara pribadi dan pengguna sosial media sendiri yang menjadi peran utama dalam kegiatan bersosial media. Dapat disimpulkan bahwa media sosial adalah sarana bagi konsumen untuk berbagi informasi teks, gambar, video dan audio dengan satu sama lain dan dengan perusahaan dan sebaliknya

2. Fungsi Media Sosial

Pola pikir dan sudut pandang manusia dipaksa untuk beradaptasi guna menyesuaikan perannya dengan teknologi yang semakin berkembang saat ini. Adapun fungsi dari media sosial diantaranya sebagai berikut :

- a. Media sosial memberikan kontribusi di bidang informasi dan pengetahuan yang menjadikan manusia memiliki peran sebagai pengguna dan pencipta pesan itu sendiri.
- b. Salah satu alat yang memiliki fungsi sebagai sarana guna memperluas informasi dan relasi manusia dengan mengandalkan internet dan teknologi.

- c. Media sosial berhasil mentransformasikan praktik komunikasi searah terkait praktik komunikasi terarah antara satu institusi kepada banyak *audience*.

Selain itu pendapat lain menurut Puntoadi (2011) yaitu pengguna media sosial berfungsi sebagai berikut :

- a. Keunggulan membangun personal branding melalui media sosial adalah tidak mengenal trik atau popularitas semu, karena audienslah yang menentukan. Berbagai media sosial menjadi media untuk orang berkomunikasi, berdiskusi dan bahkan memberikan sebuah popularitas di media sosial.
- b. Media sosial memberikan sebuah kesempatan yang berfungsi untuk berinteraksi lebih dekat dengan konsumen. Media sosial menawarkan sebuah konten komunikasi yang lebih individual. Melalui media sosial pula berbagai para pemasar dapat mengetahui kebiasaan dari konsumen mereka dan melakukan suatu interaksi secara personal, serta dapat membangun sebuah ketertarikan yang mendalam.

Penjelasan lain terkait fungsi sosial media disampaikan oleh Mc Quail dalam Denis (1992) bahwa fungsi media sosial bagi masyarakat adalah sebagai berikut :

- a. Informasi
- b. Korelasi
- c. Kesenambungan
- d. Hiburan
- e. Mobilisasi

Berdasarkan penjelasan yang disampaikan dapat disimpulkan bahwa sesuatu yang telah diciptakan sudah pasti memiliki manfaat atau fungsi tersendiri, dan media sosial adalah salah satu teknologi yang berperan dalam proses kehidupan saat ini. Adapun fungsi dari sosial media yaitu

sebagai wadah atau tempat untuk berbagi informasi, komunikasi, sebagai tempat hiburan, bahkan mobilisasi atau bisnis yang banyak dirasakan dampak baiknya oleh banyak pemilik *online shop* di sosial media.

3. Jenis-Jenis Media Sosial

Perkembangan teknologi menciptakan media sosial yang beragam dengan kelebihan dan fungsi yang berbeda-beda. Menurut Kotler & Keller (2010) ada tiga jenis platform yang utama untuk media sosial, yaitu :

a. Forum dan komunitas Online

Mereka datang dengan minat dan praktik yang sama yang berkomunikasi secara terorganisir melalui postingan, *instant messaging*, dan juga *chatting* untuk berdiskusi.

b. Blogs

Blog merupakan salah satu penyedia akun *website* gratis dimana seseorang dapat mengunggah konten berupa artikel, video, dan foto.

Selain itu menurut Puntodi (2011) bahwa terdapat beberapa macam jenis media sosial, yaitu sebagai berikut :

- a. Blog
- b. Social Network
- c. Micro Blogging
- d. Media Sharing
- e. Layanan forum
- f. Layanan Kolaborasi

Melalui situs-situs konten sharing tersebut orang-orang menciptakan berbagai media dan juga publikasi untuk berbagi kepada orang lain.

Berikut beberapa contoh dari aplikasi media sosial tersebut:

- a. *Facebook*. Layanan jejaring sosial yang diluncurkan pada februari 2004 oleh Mark Zuckerberg ini memiliki lebih dari satu miliar pengguna aktif dan lebih dari separuhnya menggunakan telepon genggam untuk mengaksesnya. Disini pengguna dapat membuat

profil pribadi, menambahkan teman, bertukar pesan serta berbagi informasi.

- b. *WhatsApp*. Aplikasi pesan lintas platform sejak kemunculannya tahun 2009 hingga saat ini, yang memungkinkan kita bertukar pesan tanpa biaya pulsa karena menggunakan data internet, dengan menggunakan WhatsApp kita dapat dengan mudah untuk berinteraksi melalui pesan teks maupun suara dan hingga saat ini dilengkapi dengan fitur *video call*, yang mana kita dapat bertatap muka ketika melakukan komunikasi dengan lawan bicara.
- c. *Line*. Hampir serupa dengan whatsapp, line diluncurkan pada tahun 2011 oleh perusahaan jepang. Yang membedakannya jika whatsapp tidak memiliki karakter-karakter emoji dalam pesan, maka Line memiliki fasilitas tersebut, sehingga terlihat lebih seru ketika menggunakannya dalam menyampaikan pesan.
- d. *Youtube* . Sebuah situs web berbagi video yang dibuat oleh mantan karyawan *PayPal* pada februari 2005 ini memungkinkan pengguna untuk mengunggah, menonton serta berbagi video. Konten video positif apapun bisa diakses melalui aplikasi tersebut.
- e. *Twitter*. Layanan jejaring sosial dan *microblog* daring yang hampir serupa dengan facebook, yang memungkinkan penggunaanya untuk mengirim dan membaca pesan berbasis teks hingga 280 karakter. Didirikan pada maret 2006 oleh Jack Dorsey.
- f. *Instagram*. Instagram adalah platform aplikasi jejaring sosial yang memungkinkan penggunaanya untuk mengambil foto, mengedit, menerapkan filter digital, dan mengunggahnya dengan berbagai fitur, seperti kolom komentar, dan fitur DM atau *Direct Message* yang memungkinkan penggunaanya untuk bertukar pesan.

Kemudian, Andreas (2010) menyebutkan beberapa jenis media sosial yang berdasarkan ciri-ciri penggunaanya adalah sebagai berikut

- a. Proyek kolaborasi website, di mana user-nya diizinkan untuk dapat mengubah, menambah, atau pun membuang konten-konten yang termuat di website tersebut, seperti Wikipedia.
- b. *Blog dan microblog*, dimana user mendapat kebebasan dalam mengungkapkan suatu hal di blog itu, seperti perasaan, pengalaman, pernyataan, sampai kritikan terhadap suatu hal, seperti Twitter.
- c. Konten atau isi, di mana para user di website ini saling membagikan konten-konten multimedia, seperti e-book, video, foto, gambar, dan lain-lain seperti Instagram dan Youtube.
- d. Situs jejaring sosial, di mana user memperoleh izin untuk terkoneksi dengan cara membuat informasi yang bersifat pribadi, kelompok atau sosial sehingga dapat terhubung atau diakses oleh orang lain, seperti misalnya Facebook.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa ada banyak jenis media sosial yang terus berkembang sesuai dengan kebutuhan manusia, yaitu beberapa diantaranya adalah blog, jejaring sosial seperti *Facebook, Instagram, TikTok, Twitter, Line* dan lain sebagainya adalah salah satu hasil dari program kerja yang dihasilkan oleh perusahaan ternama dunia dalam mengembangkan keahlian dan teknologi yang ada.

4. Karakteristik Media Sosial

Media sosial memiliki beberapa karakter yang tidak dimiliki oleh beberapa jenis media lainnya. Ada batasan maupun ciri khusus yang hanya dimiliki oleh media sosial. Berikut beberapa karakteristik media sosial yaitu (Asrullah, 2004)

- a. Jaringan. Media sosial terbangun dari struktur sosial yang terbentuk dalam jaringan atau internet. Karakter media sosial adalah membentuk jaringan diantara penggunanya sehingga kehadiran

media sosial memberikan media bagi pengguna untuk terhubung secara mekanisme teknologi.

- b. Informasi. Informasi menjadi hal yang penting dari media sosial karena dalam media sosial terdapat aktifitas memproduksi konten hingga interaksi yang berdasarkan informasi.
- c. Arsip bagi pengguna media sosial. Arsip merupakan sebuah karakter yang menjelaskan bahwa informasi telah tersimpan dan bisa diakses kapanpun dan melalui perangkat apapun.
- d. Interaksi. Karakter dasar dari media sosial adalah terbentuknya jaringan antar pengguna. Fungsinya tidak sekedar memperluas hubungan pertemanan maupun memperbanyak pengikut di internet. Bentuk sederhana yang terjadi di media sosial dapat berupa memberi komentar dan lain sebagainya.
- e. Simulasi Sosial. Media sosial memiliki karakter sebagai media berlangsungnya masyarakat di dunia virtual (maya). Ibarat sebuah negara, media sosial juga memiliki aturan dan etika bagi para penggunanya. Interaksi yang terjadi di media sosial mampu menggambarkan realita yang terjadi akan tetapi interaksi yang terjadi adalah simulasi yang terkadang dapat berbeda.
- f. Konten oleh Pengguna. Karakteristik ini menunjukkan bahwa konten dalam media sosial sepenuhnya milik dan juga berdasarkan pengguna maupun pemilik akun. Konten oleh pengguna ini menandakan bahwa di media sosial khalayak tidak hanya memproduksi konten mereka sendiri melainkan juga mengonsumsi konten yang diproduksi oleh pengguna lain.
- g. Penyebaran. Penyebaran adalah karakter lain dari media sosial, tidak hanya menghasilkan dan mengonsumsi konten tetapi juga aktif menyebarkan sekaligus mengembangkan konten oleh penggunanya.

Disamping itu Kotler dan Keller (2009) juga menyebutkan karakteristik sosial media

- a. Partisipasi. Mendorong kontribusi dan umpan balik dari setiap orang yang tertarik atau berminat menggunakannya, hingga dapat mengaburkan batas antara media dan audience.
- b. Keterbukaan. Kebanyakan dari media sosial yang terbuka bagi umpan balik dan juga partisipasi melalui sarana-sarana voting, berbagi dan juga komentar. Terkadang batasan untuk mengakses dan juga memanfaatkan isi pesan.
- c. Perbincangan. Selain itu, kemungkinan dengan terjadinya perbincangan ataupun pengguna secara dua arah.
- d. Keterhubungan. Mayoritas dari media sosial tumbuh dengan subur lantaran terjadi suatu kemampuan yang dapat melayani keterhubungan antara pengguna, melalui suatu fasilitas tautan (links) ke website, sumber informasi dan bagi pengguna-pengguna lainnya

Disamping itu Van Dijk dan Poel (2013) menyebutkan karakteristik yang ada pada media sosial adalah berbasis program (*Programmability*), dapat meningkatkan popularitas individu (*populairty*), konektivitas (*connectivity*), dan terdapat banyak data di dalamnya (*datafication*).

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media sosial telah mengambil alih dan berkembang sebagai media yang profesional berbeda dengan media konvensional yang ada, dengan karakteristik kecepatan dalam membagikan dan menerima informasi, berkomunikasi, berbagi aktivitas atau konten serta terjalinya suatu interaksi, kehadiran, hubungan, reputasi dan terciptanya suatu kelompok.

5. Konten Media Sosial

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) konten adalah informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik. Penyampaian konten dapat dilakukan melalui berbagai media, baik secara langsung maupun tidak langsung seperti internet, televisi, CD audio, bahkan sekarang sudah melalui telepon genggam (*handphone*). Menurut Gahrhan (2005) konten adalah suatu ide, topik atau fakta yang di buat oleh seseorang yang

memiliki tujuan tertentu dengan media gambar, suara, video, dan kata-kata yang diucapkan oleh tubuh melalui suatu media. Dari sini bisa disimpulkan bahwa konten adalah salah satu bahan atau *trend* yang menyampaikan suatu gambar, kata-kata atau informasi melalui media yang akan dibagikan kepada khalayak ramai di sosial media. Konten tersebut mengarah kepada *viewer* atau penonton yang bisa melihat isi dari foto, video, atau kata-kata tersebut. Di samping itu menurut Cahyono (2019) menjelaskan bahwa konten merupakan suatu karya yang dihasilkan dari pemikiran seseorang melalui kata-kata sehingga bisa menghasilkan tulisan, foto atau video yang bisa dibagikan ke khalayak ramai guna dilihat oleh pengguna lainnya. Karena semakin luasnya jejaring sosial dan kurangnya batasan dalam bersosial media, maka saat ini sangat mudah ditemukan konten di dalam media sosial yang mengarah kepada hal yang tidak bermanfaat tetapi justru merugikan orang lain atau bahkan diri sendiri. Di balik kemudahan akses dalam bersosial media menjadikan siapa saja bisa memberikan komentar, membagikan konten serta menjadi peran penting dalam memberikan hak suara terhadap sesuatu. Jika kurangnya pengetahuan dan etika dalam bermain sosial media akan menyebabkan adanya konten tidak bermanfaat atau konten negatif. Di samping hal itu ada banyak juga konten yang membahas tentang pendidikan, pengetahuan, dan teknologi sehingga bisa memberikan manfaat bagi orang lain disebut konten positif.

1) Konten positif

Sudah seharusnya bagi manusia memberikan manfaat kepada manusia lain di dalam kehidupan. Media sosial memberikan dampak baik kepada orang yang bisa memanfaatkannya dengan tepat. Salah satunya, dengan membuat konten positif di media sosial. Konten positif merupakan suatu karya berupa kata-kata, foto dan video yang dibagikan ke sosial media guna memberikan manfaat kepada orang lain dan diri sendiri, salah satu contohnya dengan membuat konten positif yang berisi tentang edukasi terkait bagaimana cara belajar bahasa Inggris, belajar menggunakan sosial media dan lainnya. Dari

konten tersebut seseorang akan merasa terbantu dan mendapatkan efek baik dari apa yang telah dilihatnya, dengan begitu konten positif tetap harus di lestarikan dan kedepankan demi kebaikan bersama. Menurut D Rahawan (2019) di saat beberapa potensi untuk mendapatkan keuntungan lewat media digital sudah semakin besar. Misalnya saja, teknologi media digital dianggap dapat melahirkan *entrepreneurship* media baru (Conway, 2014), melahirkan anak-anak muda yang dapat memperoleh penghasilan besar dari kanal *YouTube* mereka (Putri, 2018), maupun ikut serta dalam beragam kegiatan ekonomi digital yang sedang berkembang di Indonesia (Freischlad, 2017).

Dalam perspektif *uses and gratification*, dikatakan bahwa setiap individu memiliki alasan atau motivasi yang berbeda dalam keputusannya untuk mengonsumsi media. Meskipun demikian, berbagai kajian mengatakan bahwa salah satu keputusan utama yang mendasari seseorang dalam mengonsumsi media, terutama adalah karena mereka mencari suatu konten yang dapat membuat mereka terhibur, senang, dan melupakan sejenak berbagai macam persoalan yang ada dalam hidupnya (eskapisme) atau dengan kata lain konten yang menghibur adalah salah satu jenis konten yang paling digemari manusia (Rubin, 2009). Konten yang menghibur, misalnya seperti film dengan genre komedi yang mampu membuat khalayaknya tertawa terbahak-bahak, film aksi yang menegangkan, ataupun film percintaan yang romantis, dapat dengan mudah kita terima dan kategorikan sebagai konten yang dapat memicu perasaan yang menyenangkan dan membuat kita terhibur.

Penjelasan lain yang juga memungkinkan untuk diterima adalah bahwa kita terkadang tidak hanya mencari konten untuk kesenangan dan pemuasan keinginan terkait hiburan (hedonistik) namun kita juga memiliki kemungkinan untuk lebih menyukai dan mencari

konten media yang ‘bermakna’, dan mampu membuat kita ‘tergerak’, ‘tersentuh’, dan tidak sekadar terhibur (eudaimonik) (Oliver & Raney, 2011).

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa konten positif harus dijadikan sebagai wadah atau kegiatan yang diprioritaskan daripada konten negatif lainnya, karena pemanfaatan dari konten positif tersebut akan berdampak baik bagi siapa saja yang melihat konten di sosial media orang lain. Karena konten media sosial yang membuat hal positif dapat meningkatkan perasaan kagum, terkesima, dan rasa berterima kasih seseorang sebagai bentuk inspirasi dari apa yang diunggah di media sosial.

2) Konten negatif

Di samping itu, karena perkembangan ilmu teknologi semakin pesat dan banyaknya pengguna media sosial, menyebabkan rendahnya tingkat pengetahuan terkait bagaimana cara bersosial media yang baik. Penyebab dari kemudahan akses ini menjadikan siapa saja bisa melontarkan kata-kata, foto atau video yang bersifat negatif ke media sosial tanpa batasan. Akibatnya ada moral dan kepribadian orang lain yang akan terpengaruh secara jelas jika terus melihat konten negatif tersebut.

Detta & Anisa (2019) menyebutkan bahwa ada beberapa konten negatif yang masuk kedalam larangan yaitu diantaranya konten yang melanggar privasi, konten berisi kekerasan, isu SARA (Suku Agama, Ras, dan Antar Golongan) serta konten yang dianggap dapat menimbulkan keresahan masyarakat secara luas. Kemudian Yin (2019) menyebutkan bahwa konten negatif yang ada dan tersebar di media sosial adalah seperti *shopping*, *game*, maupun pengaksesan konten negatif (*sex*). Ketiga konten tersebut jika diakses secara terus menerus akan menimbulkan perasaan kegembiraan yang berakhir

candu atau ketagihan, sedangkan menurut Kominfo No 19 (2014) bahwa jenis konten negatif adalah Pornografi/ Pornoaksi, kekerasan atau *Bullying*, Bertia Bohong (Hoax) dan ujaran kebencian (*Hate Speech*).

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa konten negative adalah salah satu perbuatan terlarang atau perbuatan menyimpang dari nilai moral sebagai manusia dan Agama yang bisa merugikan diri sendiri dan orang lain dengan skala yang cukup besar. Adapun jenis konten negative yang sering ditemui di media sosial seperti berita *Hoax*, *Bullying*, ujaran kebencian, serta pornografi.

2.2 Penelitian Yang Relevan

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian terdahulu karena memiliki unsur penting dalam melakukan sebuah penelitian. Selain mempermudah peneliti juga agar terhindar dari kesalahan penelitian sebelumnya serta mempermudah penulisan untuk menentukan langkah yang sistematis dalam penyusunan penelitian dari segi teori maupun konsep. Berikut adalah tabel penelitian terdahulu yang dijadikan bahan referensi menunjang peneliti untuk melakukan penelitian terkait dengan penelitian ini yakni sebagai berikut :

1. Penelitian yang pertama peneliti mengambil dari Hendrawan, Adi, & Edi tahun 2018 dengan judul “Intensitas Media Sosial Terhadap Perkembangan Moral Siswa”. Penelitian ini menggunakan desain quasi eksperimen dimana peneliti ingin mencari pengaruh penggunaan media sosial yang terlalu sering terhadap perkembangan moral siswa di SMP Islam Ma’Maartif dan di SMP NU Bululawang. Dari hasil penelitian di dapat berdasarkan uji F Nilai hitung sebesar 11,36% dengan sig sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga penelitian ini menghasilkan informasi yang akurat, terperinci, dan terpercaya serta bisa memberikan manfaat yang baik tentang bagaimana cara menggunakan media yang baik dan benar.

Dari hasil penelitian di dapati bahwa intensitas media sosial memilih pengaruh yang positif terhadap perkembangan moral siswa. Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah terkait moral yang dihasilkan dari intensitas media sosial, karena penelitian ini akan mengangkat tema yang sama yakni terkait moral, namun perbedaannya penelitian ini terfokus untuk membahas persepsi terkait konten yang menyimpang dari nilai moral.

2. Penelitian kedua yakni dari Nabilah tahun 2018 dengan judul “Pengaruh Media Sosial di Era Digital Terhadap Moralitas Anak Bangsa” penelitian ini menggunakan desain kualitatif deskriptif dimana peneliti ingin mencari tahu pengaruh dari media sosial terhadap moralitas anak bangsa. Dari hasil analisa yang dilakukan peneliti menemukan bahwa peran etika sangat diperlukan dalam bermain sosial media hal ini dilakukan agar tidak terjadi penyimpangan dari penggunaan sosial media. Dan terdapat pengaruh bahwa media sosial di era saat ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan moralitas anak bangsa khususnya di jurusan PPKN. Persamaan dari penelitian terdahulu dan penelitian ini adalah terkait moralitas anak jika diulas kembali pada pembahasan awal penelitian ini akan terfokuskan pada moral anak bangsa terutama mahasiswa PPKN di Universitas Lampung dalam menginterpretasikan konten yang menyimpang dari media sosial. Adapun perbedaan dari penelitian relevan dengan penelitian ini adalah pada jenis penelitiannya, jika penelitian relevan menganalisa permasalahan terkait penggunaan media sosial di era digital terhadap moralitas anak bangsa, pada penelitian ini akan berfokus pada persepsi mahasiswa terkait konten yang menyimpang dari nilai moral di sosial media.
3. Penelitian ketiga dari Drakel tahun 2018 dengan judul “Perilaku Mahasiswa Dalam Menggunakan Media Sosial di Universitas Sam Ratulangi Manado” penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu bagaimana perilaku mahasiswa dalam menggunakan media sosial. Dari

hasil penelitian di dapatkan bahwa ketika mahasiswa menggunakan media sosial itu akan berpengaruh terhadap sikap dan perilakunya. Hal ini terlihat dari banyaknya kegiatan yang berasal dari dunia media sosial yang sedang *trendy*. Persamaan dari penelitian relevan dengan penelitian ini adalah pada variabel dependen yang mana pada penelitian relevan menggunakan media sosial dan penelitian ini akan menggunakan media sosial sebagai variabel dependen juga. Meskipun begitu terdapat perbedaan pada objek yang akan diteliti, jika penelitian relevan mencari tau mengenai perilaku mahasiswa, namun penelitian ini akan berfokus pada bagaimana persepsi mahasiswa terhadap konten yang menyimpang pada nilai moral di media sosial.

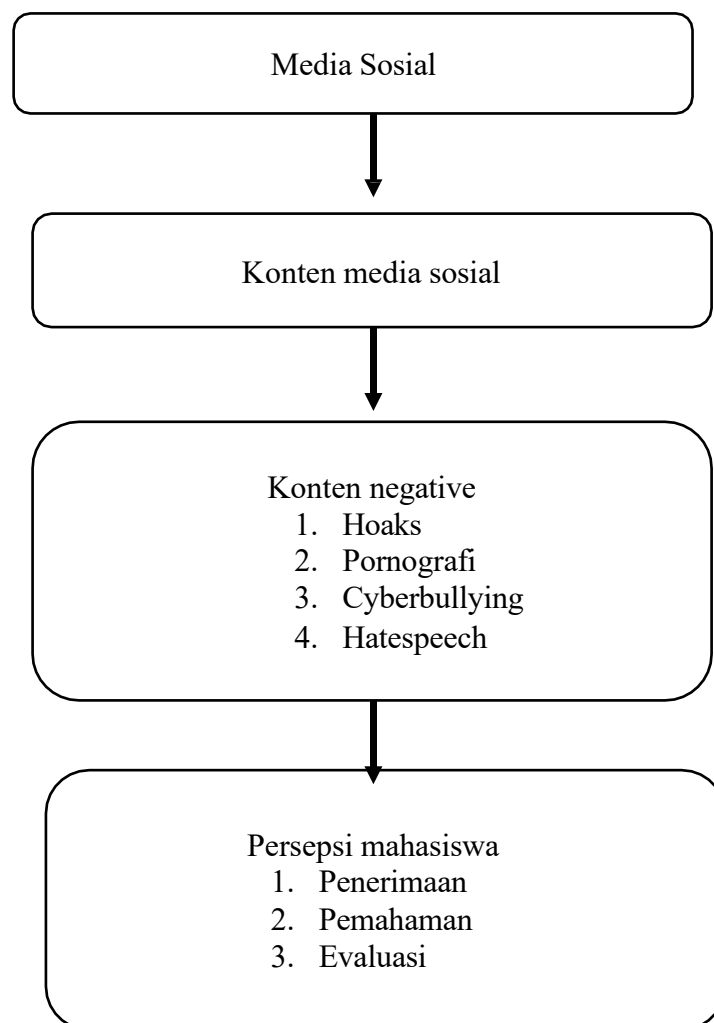
4. Penelitian terakhir dari Istiqomah tahun 2018 dengan judul “Proses Persepsi Sosial di Media Sosial Instagram (studi kasus pada mahasiswa IPS UIN Syarif Hidayatullah Jakarta) penelitian ini bertujuan untuk membahas terkait persepsi sosial mahasiswa di instagram, dan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses terbentuknya persepsi sosial mahasiswa pada saat menggunakan instagram. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi . Dari hasil penelitian ini menunjukan bahwa persepsi terbentuk pada saat menggunakan instagram berlangsung melalui pertemanan, interaksi instagram serta postingan orang lain. Persamaan penelitian relevan dengan penelitian ini adalah terkait media sosial dan persepsi pada penggunaan media sosial khususnya instagram, perbedaan dari kedua penelitian ini adalah fokus dari penelitiannya, karna penelitian ini fokus pada konten yang menyimpang pada moral di media sosial tidak hanya di instagram namun juga aplikasi lainnya.

2.3 Kerangka Pikir

Penggunaan sosial media memudahkan segala informasi bisa masuk tanpa bisa dikendalikan, maka dari itu munculnya berbagai informasi yang menyimpang dari nilai moral menjadikan seseorang bisa

terpengaruh untuk turut melakukan, menggunakan bahkan membagikan informasi yang kurang baik tersebut. Beberapa jenis penyimpangan nilai moral seperti informasi terkait pornografi, penyebaran hoaks, tindakan *cyberbullying*, dan konten kekerasan yang marak muncul di jagat maya. Dari munculnya konten penyimpangan moral tersebut, akan muncul persepsi yang berbeda dari setiap individu. Perbedaan persepsi ini muncul karena setiap individu menjalani pengalaman yang berbeda serta memiliki kemampuan berfikir yang berbeda pula sehingga membuat proses penerimaan, pemahaman, evaluasi yang tidak sama dari masing-masing individu meskipun menerima stimulus yang sama. Kaitan antar variabel dalam penelitian ini dapat dikerangkan sebagai berikut :

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian



III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. "Metode penelitian deskriptif digunakan untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapi pada masa sekarang dan yang akan datang, dilakukan dengan langkah pengelolaan data, membuat gambaran tentang sesuatu dengan cara objektif" (Ali, 1984). Metode deskriptif dipilih dalam penelitian ini karena meneliti masalah-masalah aktual yang sedang berlangsung di lapangan khususnya mengenai persepsi mahasiswa terhadap informasi yang menyimpang dari nilai moral di dalam sosial media di Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Program studi PPKn, Universitas Lampung Tahun 2025, sehingga penggunaan metode deskriptif tepat untuk menggambarkan serta mengetahui persepsi mahasiswa dalam menyikapi informasi yang menyimpang dari nilai moral.

3.2 Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan hal yang paling penting dalam penelitian ini, karena keberadaannya menentukan validitas data yang diperoleh. Dalam hal ini Notoatmodjo dalam Riansen (2012) mengemukakan bahwa "populasi adalah subjek yang hendak diteliti dan memiliki sifat-sifat yang sama". Populasi adalah keseluruhan objek penelitian, baik yang berupa manusia, benda, peristiwa, atau berbagai gejala yang terjadi, karena hal ini merupakan suatu variabel yang diperlukan dalam memecahkan masalah atau menunjang keberhasilan dalam penelitian. Objek penelitian ini adalah mahasiswa di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program

Studi PPKn, Universitas Lampung. Arikunto (2011) menyampaikan bahwa apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil seluruhnya sehingga penelitian ini merupakan penelitian populasi. Selanjutnya bila subjeknya lebih besar dari 100, dapat diambil 10%-12% atau 20%25%, tergantung dari:

- a. Kemampuan peneliti dilihat dari segi waktu, tenaga, dan dana.
- b. Sempitnya wilayah pengamatan dari setiap subjek karena menyangkut hal banyak sedikitnya data.
- c. Besar kecilnya resiko yang ditanggung peneliti.

Berdasarkan pertimbangan pendapat tersebut, maka populasi dalam penelitian ini menggunakan populasi sesuai dengan data jumlah mahasiswa mahasiswi FKIP PPKn dengan total 321 orang.

Tabel 3.1 Jumlah Mahasiswa PPKn Angkatan 2022 s.d 2024

NO.	Angkatan	Mahasiswa
1.	2022	122 orang
2.	2023	92 orang
3.	2024	107 orang
Total		321 Orrang

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2001) “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Dalam penelitian ini jumlah populasinya sebanyak 321 mahasiswa di Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Program Studi PPKn angkatan 2022-2024. Namun, sampel yang akan digunakan hanya 20% dari setiap angkatan sehingga, total sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 58 mahasiswa dari seluruh mahasiswa di angkatan 2022, 2023, dan 2024. Penjelasan ada pada tabel berikut:

Tabel 3.2 Jumlah Sampel Penelitian

No	Angkatan	Mahasiswa	20% total Sampel
----	----------	-----------	------------------

1	2022	122 orang	24 orang
2	2023	92 orang	18 orang
3	2024	107 orang	21 orang
Total		321 Orang	63 orang

3.3 Definisi Konseptual dan Definisi Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual diperukan dalam penelitian karena definisi itu akan mempertegas Masalah apa yang akan diteliti. Dalam penelitian ini membahas tentang:

- a. Persepsi mahasiswa (X) terhadap konten yang menyimpang di dalam media sosial, dengan beberapa aspek penilaian yakni penerimaan, pemahaman dan evaluasi mengenai objek atau situasi yang terjadi. Persepsi merupakan suatu penilaian terhadap sesuatu yang dinilai baik dan buruk dan akan berdampak bagi sesuatu yang dinilai.
- b. Penyimpangan nilai moral (Y) adalah istilah yang digunakan sebagai bentuk aktivitas yang jauh dari norma dan aturan yang berlaku di suatu daerah tertentu sehingga akan menyebabkan kecenderungan untuk merugikan diri sendiri ataupun suatu kelompok. Kegiatan yang menyimpang dari nilai moral salah satunya yaitu kekerasan, pornografi, *cyberbullying*, penyebaran berita palsu dan lain sebagainya merupakan salah satu kegiatan dapat merugikan banyak orang karena sudah keluar dari peraturan dan norma serta nilai moral yang ada.

2. Definisi Operasional Variabel

Agar dapat memberikan objek permasalahan dengan jelas maka adapun definisi operasional adalah sebagai berikut:

- a. Persepsi mahasiswa terhadap informasi yang menyimpang dengan nilai moral dalam sosial yang dinilai berdasarkan aspek penilaian

berupa: Penerimaan, Pemahaman dan Evaluasi. Hal ini akan berdampak bagi hubungannya dalam memberikan penilaian terhadap objek-objek tertentu serta memberikan arah pada tindakan selanjutnya.

- b. Penyimpangan nilai moral kerap terjadi di media sosial yang sifatnya terbuka dan tanpa batasan. Pelanggaran itu meliputi beberapa kasus seperti: Hoax, Pornografi, *Cyberbullying*, *Hatespeech*. Semua kegiatan diatas memiliki tujuan yang bisa berdampak buruk pada tindakan diri sendiri dan merugikan orang lain dan akan berdampak pada kekerasan, penghilangan nyawa serta konflik yang besar.
- c.

3.4 Instrumen Penelitian

Arikunto (Hasan, 2017) instrumen adalah alat-alat untuk memperoleh data pada waktu penelitian dengan menggunakan suatu metode. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Angket

Menurut Arikunto (2019) Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang hal-hal yang ingin diketahui. Teknik angket ini bertujuan untuk mendapatkan data dan informasi langsung dari responden. Sasaran dalam penelitian atau pemberian angket ini yaitu mahasiswa Pendidikan PKn Universitas Lampung.

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Melengkapi penelitian ini, digunakan beberapa teknik pengumpulan data. Hal ini dimaksudkan untuk mendapatkan hasil data yang lengkap yang nantinya akan mendukung keberhasilan penelitian ini. Untuk mendapatkan data yang sesuai dengan masalah penelitian ini, maka pengumpulan datanya akan dilakukan dengan beberapa cara, yaitu:

1. Kuesioner

Menurut Ahmadi (2002) kuesioner adalah suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengajukan daftar pertanyaan untuk dijawab responden. Untuk mengumpulkan data mengenai persepsi mahasiswa PPKn terhadap konten yang bertentangan dengan nilai moral di media sosial. Skala likert digunakan untuk mengukur pendapat responden diminta untuk menunjukkan tingkatan dimana mereka setuju atau tidak setuju pada setiap pernyataan dengan 3 (tiga) pilihan skala dengan jenis alternative jawaban (sangat setuju, setuju, tidak setuju). Kemudian, responden akan memberikan tanda ceklis terkait pilihan jawaban yang sesuai dengan kriteria dan fakta dari responden itu sendiri.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dengan metode skala likert yang diperoleh dari penyebaran kuesioner dan sudah ditanggapi oleh responden. Skala likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang terkait suatu objek atau fenomena tertentu (Siregar, 2017:138). Fenomena tersebut dijelaskan secara jelas oleh penulis dan disebut sebagai variabel penelitian. Berikut tabel skala likert yang ditetapkan penulis untuk tanggapan kuesioner.

Tabel 3.3. Skala Likert Tanggapan Responden

Pernyataan	Skor
Sangat Setuju (SS)	3
Setuju (S)	2
Tidak Setuju (TS)	1

Pernyataan	Skor
Sering (3)	1
Kadang-Kadang (K)	2
Tidak Pernah (TP)	3

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan langsung kepada responden. Dalam prosesnya, penulis mengumpulkan data atau informasi dengan cara melakukan tanya jawab dan bertatap muka secara langsung dengan informan sehingga informasi yang diperoleh lebih jelas. Adapun isi dari wawancara tersebut telah disiapkan oleh peneliti, sehingga wawancara ini bisa dikategorikan dengan wawancara tertutup. Teknik ini digunakan untuk melengkapi data yang kurang jelas dari hasil jawaban angket. Teknik wawancara ini juga digunakan untuk memperoleh data dasar dalam membuat pendahuluan, khususnya mengenai latar belakang masalah.

3.6 Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument (Arikunto, 2011). Dengan istilah lain, validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan serta kesahihan suatu instrumen. Dengan demikian untuk menentukan item soal dilakukan kontrol langsung terhadap teori-teori yang melahirkan indikator yang dipakai (Arikunto, 2011).

Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah *logical validity*, yaitu dengan dosen pembimbing, berdasarkan konsultasi tersebut dilakukan perbaikan. Uji validitas angket dilakukan dengan mengkonsultasikan pernyataan-pernyataan yang sesuai dengan indikator-indikator yang ada di dalam penelitian ini kepada beberapa dosen pembimbing yang dalam penelitian ini merupakan dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, khususnya dosen pembimbing I dan dosen pembimbing II. Setelah dinyatakan valid maka angket tersebut dipergunakan sebagai alat pengumpulan data penelitian ini.

2. Uji Reliabilitas

Penelitian yang menggunakan uji coba angket dan angket skala likert, dalam pelaksanaannya memerlukan suatu alat pengumpulan data yang harus diuji reliabilitasnya. Uji reliabilitas merupakan instrumen yang dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data, karena instrumen tersebut sudah cukup baik sehingga mampu mengungkapkan data yang terpercaya (Arikunto, 2011). Menurut Sugiono (2012) pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan internal *Consistency* dengan teknik belah dua (*Split half*) yang dianalisis dengan rumus *Spearman Brown*. Jika nilai sigma dibawah 0,05 maka instrumen tersebut tidak reliabel sebaliknya jika sig diatas 0,05 maka instrumen dikatakan reliabel. Rumus reliabilitas :

$$r = \frac{n (\sum AB - (\sum A)(\sum B))}{\sqrt{[n\sum A^2 - (\sum A)^2][n\sum B^2 - (\sum B)^2]}}$$

Dimana keterangan:

R = Korelasi *Pearson Product Moment*

N = banyaknya sampel

A = Variabel ganjil

B = Variabel genap

$\sum A$ = Jumlah total skor belahan ganjil

$\sum B$ = Jumlah total skor belahan genap

$\sum A^2$ = jumlah kuadrat skor belahan ganjil

$\sum B^2$ = jumlah kuadrat skor belahan genap

$\sum AB$ = jumlah perkalian skor jawaban belahan ganjil dan belahan kedua genap

Kemudian koefisien korelasinya dimasukan ke dalam rumus *Spearman Brown* dalam (sugiyono, 2001) :

$$r_i = \frac{2 \cdot rb}{1 + rb}$$

Dimana keterangannya :

r_i = Nilai reliabilitas

rb = Korelasi produk momen antara belahan pertama dan belahan kedua

Adapun dalam penelitian ini uji reliabilitas akan diformulasikan menggunakan formula *Cronbach Alpha* dan akan di distribusikan menggunakan bantuan *software* SPSS versi 20. Adapun dengan inteprestasi sebagai berikut :

Tabel 3.4 Koefisien Uji Reliabilitas

Internal Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00-0,19	Sangat rendah
0,29-0,39	Rendah
0,40-0,59	Sedang
0,60-0,79	Tinggi
0,80-1,00	Sangat tinggi

(Arikunto, 2011)

3.7 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini analisis data dilakukan setelah data terkumpul yaitu dengan mengidentifikasi data, menyeleksi, dan selanjutnya dilakukan klasifikasi data kemudian menyusun data. Untuk menentukan klasifikasi skor (nilai tinggi, sedang, atau rendah) menggunakan rumus interval, yaitu:

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

Keterangan :

I : Interval

NT : Nilai Tinggi

NR : Nilai Terendah

K : Kategori

(Hadi, 1989)

Kemudian persentase menggunakan formula sebagai berikut :

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

Keterangan :

P = Persentase

F = Frekuensi pada klasifikasi atau kategori variabel yang bersangkutan

N = Jumlah frekuensi dari seluruh klasifikasi kategori variabel
(sugiyono, 2001)

Untuk mengklasifikasikan persentase yang diperoleh maka digunakan kriteria sebagai berikut :

Tabel 3.5 Klasifikasi kategori variabel

Alternatif Jawaban	Skor	Kriteria
Baik	5	61% - 100%
Cukup	4	31% - 60%
Kurang Baik	3	0% - 30%

(Sumber : Sugiono, 2019:93)

3.8 Langkah-Langkah Penelitian

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

1. Persiapan Pengajuan Judul

Langkah awal penelitian ini penulis mengajukan judul yang terdiri dari dua alternatif pilihan kepada dosen pembimbing akademik. Setelah mendapat persetujuan dari dosen pembimbing akademik, selanjutnya penulis mengajukan judul tersebut kepada Ketua program studi PPKn dan disetujui pada tanggal 1 Oktober 2021 sekaligus ditentukan dosen pembimbing utama yaitu Bapak Drs. Berchah Pitoewas, M.H. dan pembimbing pembantu yaitu Ibu Nurhayati, S.Pd., M.Pd.

2. Penelitian Pendahuluan

Setelah mendapatkan surat izin penelitian pendahuluan dari Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung dengan nomor 6481/UN26.13/PN.01.00/2021 pada tanggal 20 September 2021, maka penelitian ini dimulai dengan melaksanakan penelitian pendahuluan di lokasi penelitian yaitu Program Studi PPKn FKIP 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. Penelitian ini ditunjang oleh beberapa literatur dan arahan dari dosen pembimbing.

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 17 Januari 2025 dan Pembimbing I pada tanggal 24 Januari 2025. Lalu, seminar proposal dilaksanakan pada tanggal 31 Januari 2025. 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 Pengumpulan Data

Penulis menggunakan angket sebagai alat bantu dalam pengumpulan data. Kemudian angket diberikan kepada seluruh responden yang berjumlah 63 Mahasiswa dengan 20 butir pernyataan, dalam rangka penyusunan angket tersebut, penulis melakukan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Membuat kisi-kisi angket tentang Persepsi Mahasiswa PPKn Terhadap Konten Negatif di Media Sosial.
2. Membuat beberapa item pernyataan angket mengenai Persepsi Mahasiswa PPKn Terhadap Konten Negatif di Media Sosial. Kemudian mengkonsultasikan angket ke Pembimbing I dan Pembimbing II, setelah angket tersebut disetujui oleh Pembimbing I dan pembimbing II. Kemudian mengadakan uji coba kepada 10 orang responden diluar dari sampel yang sebenarnya.

5. Pelaksanaan Uji Coba Penelitian

Pelaksanaan ujicoba penelitian dilaksanakan pada tanggal 2 Mei 2025, dalam penelitian ini penulis melakukan uji coba angket kepada 10 responden diluar sampel yang sebenarnya. Pada penelitian ini dilakukan uji coba yaitu uji coba validitas dan uji coba reliabilitas.

a. Ujicoba Validitas Angket

Uji validitas ini dilakukan dengan perhitungan data menggunakan bantuan Microsoft Excel dalam instrumen yang berbentuk angket untuk variabel yaitu Persepsi Mahaiswa (Variabel X) dan Penyimpangan nilai Moral (Variabel Y). Pengujian ini menggunakan taraf signifikansi 0,05 dengan kriteria pengambilan keputusan yaitu apabila $r^{\text{hitung}} \geq r^{\text{tabel}}$ maka instrumen dapat dinyatakan valid. Sedangkan apabila $r^{\text{hitung}} \leq r^{\text{tabel}}$ 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. Hasil uji coba angket yang telah diisi oleh sepuluh orang responden diluar sampel dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas (Variabel X dan Y) Kepada 10 Responden diluar sampel Penelitian menggunakan Aplikasi SPSS versi 20

Item	R hitung	R tabel	Keputusan
Q1	0.818	0,632	Valid
Q2	0.758	0,632	Valid
Q3	0.790	0,632	Valid
Q4	0.740	0,632	Valid
Q5	0.720	0,632	Valid
Q6	0.700	0,632	Valid
Q7	0.255	0,632	Tidak Valid
Q8	0.944	0,632	Valid
Q9	0.890	0,632	Valid
Q10	0.174	0,632	Tidak Valid

Q11	0.683	0,632	Valid
Q12	0.717	0,632	Valid
Q13	0.864	0,632	Valid
Q14	0.680	0,632	Valid

Item	R hitung	R tabel	Keputusan
Q15	0.933	0,632	Valid
Q16	0.877	0,632	Valid
Q17	0.386	0,632	Tidak Valid
Q18	0.920	0,632	Valid
Q19	0.298	0,632	Tidak Valid
Q20	0.901	0,632	Valid
Q21	0.686	0,632	Valid
Q22	0.920	0,632	Valid
Q23	0.799	0,632	Valid
Q24	0.862	0,632	Valid
Q25	0.750	0,632	Valid
Q26	0.933	0,632	Valid
Q27	0.810	0,632	Valid
Q28	0.655	0,632	Valid

Hasil perhitungan data dengan menggunakan SPSS versi 20, maka untuk angket Persepsi sebagai variabel (X) diperoleh item yang valid sebanyak 12 Item dari item pernyataan yang dibuat. Sementara untuk Variabel Penyimpangan Nilai Moral sebagai Variabel (Y) diperoleh 12 item valid. Item-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. Sehingga akumulasi item yang dapat digunakan untuk penelitian adalah 24 item Pernyataan.

b. Ujicoba 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. 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 sepuluh diluar sampel, dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas Variabel (X dan Y) kepada sepuluh Responden diluar sampel Penelitian

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	43.5000	134.056	.955	.974
VAR00002	43.5000	134.056	.955	.974
VAR00003	44.3000	144.678	.283	.978
VAR00004	43.5000	134.056	.955	.974
VAR00005	44.2000	142.622	.259	.979
VAR00006	43.5000	134.056	.955	.974
VAR00007	43.3000	132.900	.793	.976
VAR00008	43.3000	135.789	.818	.975
VAR00009	44.0000	139.111	.620	.977
VAR00010	43.5000	134.056	.955	.974
VAR00011	43.1000	130.989	.810	.976
VAR00012	43.1000	130.989	.810	.976
VAR00013	43.5000	134.056	.955	.974
VAR00014	43.5000	134.056	.955	.974
VAR00015	43.5000	134.056	.955	.974
VAR00016	43.5000	134.056	.955	.974
VAR00017	44.0000	139.111	.620	.977
VAR00018	43.3000	132.900	.793	.976
VAR00019	43.3000	135.789	.818	.975

VAR00020	43.1000	135.433	.703	.976
VAR00021	44.0000	139.111	.620	.977
VAR00022	43.5000	134.056	.955	.974
VAR00023	43.1000	130.989	.810	.976
VAR00024	43.1000	130.989	.810	.976

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	10	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	10	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0.977	24

Hasil uji coba angket yang dilakukan dengan menggunakan rumus Cronbach's Alpha. Hasil dari angket/kuesioner 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 menunjukkan hasil akhirnya untuk variabel X dan Variabel Y nya adalah 0,977 dengan jumlah 24 item pernyataan.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa mayoritas mahasiswa PPKn memiliki persepsi yang cukup baik terhadap konten negatif yang ada di media sosial, seperti ujaran kebencian, *cyberbullying*, dan Penyebaran berita palsu. Mereka menyadari dampak buruk yang ditimbulkan, baik terhadap individu maupun masyarakat, serta peran aktif dalam menyaring dan melaporkan konten semacam itu. Kesadaran ini mencerminkan pemahaman mahasiswa terhadap nilai-nilai moral dan Pancasila serta tanggung jawab sebagai warga negara yang cerdas dan bermoral dalam era digital. Secara keseluruhan, persepsi mahasiswa PPKn terhadap konten negatif di media sosial menunjukkan bahwa mereka telah memiliki kesadaran kritis yang cukup baik, yang berakar pada pembelajaran nilai-nilai Pancasila, kewarganegaraan, dan etika sosial. Meskipun demikian, persepsi positif ini perlu diimbangi dengan penguatan literasi digital secara praktis, mengingat tantangan di era digital sangat dinamis. Pendidikan kewarganegaraan berbasis digital dan kegiatan-kegiatan yang mendorong mahasiswa untuk berperan aktif dalam menciptakan ekosistem media sosial yang sehat menjadi langkah penting ke depan. Dengan begitu, mahasiswa PPKn tidak hanya menjadi pengguna media sosial yang bijak, tetapi juga agen perubahan yang mampu menularkan nilai-nilai toleransi, kebenaran, dan keadilan di ruang digital.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dijelaskan oleh peneliti diatas, maka saran yang dapat peneliti berikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Mahasiswa

Kepada mahasiswa PPKn hendaknya selalu meningkatkan literasi digital agar dapat melakukan tindakan dengan cermat terhadap konten negatif yang ada. Mahasiswa juga diharapkan menjadi agen yang berperan aktif

mengedukasi masyarakat sekitar mengenai etika bermedia sosial serta berkolaborasi dengan pihak kampus untuk menyelenggarakan seminar atau pelatihan terkait bahaya konten negatif beserta cara penanggulangannya di media sosial.

2. Bagi Dosen

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai persepsi mahasiswa PPKn terhadap konten negatif di media sosial, peneliti memberikan beberapa saran kepada dosen, khususnya dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), agar lebih optimal dalam membentuk karakter dan literasi digital mahasiswa.

- a. Pertama, dosen diharapkan dapat mengintegrasikan isu-isu aktual mengenai konten negatif di media sosial, seperti cyberbullying, hoaks, dan ujaran kebencian, ke dalam materi pembelajaran. Pembelajaran yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan digital mahasiswa akan mendorong pemahaman yang lebih mendalam dan sikap yang lebih kritis terhadap fenomena tersebut. Dosen juga dapat mengaitkan isu-isu tersebut dengan nilai-nilai Pancasila dan prinsip-prinsip kewarganegaraan digital, agar mahasiswa dapat melihat hubungan antara etika digital dan ideologi bangsa.
- b. Kedua, dosen disarankan untuk memfasilitasi diskusi terbuka atau forum reflektif di kelas mengenai pengalaman mahasiswa dalam menggunakan media sosial. Melalui pendekatan ini, mahasiswa diberi ruang untuk menyampaikan pandangan dan pengalaman pribadi, yang kemudian dapat diproses secara edukatif melalui arahan dosen. Pendekatan ini juga membantu membangun empati sosial dan kesadaran kolektif akan pentingnya menjaga etika dan tanggung jawab dalam ruang digital.
- c. Ketiga, dosen perlu mendorong mahasiswa untuk aktif dalam kegiatan literasi digital, baik di dalam maupun di luar kampus. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan tugas proyek berbasis kampanye digital, pembuatan konten edukatif, atau kerja sama

dengan komunitas literasi media. Dengan demikian, mahasiswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga terlibat secara langsung dalam upaya menciptakan lingkungan media sosial yang sehat dan konstruktif.

- d. Dosen dapat berperan sebagai teladan dalam penggunaan media sosial secara bijak. Sebagai figur akademik, perilaku dosen di media sosial akan menjadi contoh yang diamati oleh mahasiswa. Oleh karena itu, dosen diharapkan dapat menunjukkan sikap positif, inklusif, dan bertanggung jawab dalam komunikasi digital, serta mendorong nilai-nilai etika dan kewarganegaraan digital melalui perilaku pribadi maupun profesional.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengkaji penelitian lebih lanjut mengenai Persepsi terhadap Penyimpangan nilai moral (konten negatif) di media sosial dan mengkaji lebih banyak sumber referensi yang terkait. Selain itu, peneliti juga dapat melakukan penelitian lebih lanjut mengenai Konten negatif seperti meneliti lebih lanjut sub indikator yang lain seperti pornografi, kekerasan atau sub indikator lain diluar dari sub indikator yang diteliti dalam tulisan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Darwis (2006) perubahan perilaku dan moral yang menyimpan murid sekolah dasar : Jakarta Direktorat Pendidikan Tinggi
- Ahmadi. (2002). Psikologi Sosial. Jakarta : Rineka Cipta.
- Ali. (1984). Analisis Enelitian Kualitatif. Jakarta : Global Pedia.
- Ambriyawan, Y. 2021. Persepsi Mahasiswa Universitas Islam Riau (UIR) Terhadap akun Alter di media sosial Twitter. Yayasan Lembaga Pendidikan Islam (Ylpi) : Universitas Islam Riau Fakultas Ilmu Komunikasi
- Arif & Sadiman. (2003). Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatan. Jakarta : PT Raja Grafindo.
- Arikunto, S. (2011). Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif. Jakarta : Dunia Adventure.
- Arsyad, A. (2009). Media Pembelejaran. Jakarta : Rajawali Press.
- Asrullah. (2004). Teknologi. Jakarta: Adventure.
- Blasi & Nucci. (2016). Nilai Moral Dan Pertimbanganya. Jakarta: Pustaka Cendekia.
- Cahyono, A. S. (2019). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial. Journal UPI.
- Damitati. (2017). Perilaku Konsumen. Depok: Rajawali Press
- Dewi dan Hartati (2021). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Proses Pembelajaran Mahasiswa Dalam Era Revolusi Industri 4.0. Jurnal MEKOM: Media Komunikasi Pendidikan Kejuruan, 24-29.
- Drakel, W. J. (2018). Perilaku Mahasiswa Dalam Menggunakan Media Sosial Di Universitas Sam Ratulangi Manado. Holistik.
- Ernawati. (2005). Moral Dan Aturannya. Bogor: Pustaka.
- Gahran. (2005). Perkembangan IT Dunia. Yogyakarta: Global Press.
- Hadi, S. (1989). Metodologi Research Jilid III. Yogyakarta: Diantama Press.

- Hanum Marimbi.(2009). Sosiologi dan Antropologi Kesehatan. Yogyakarta: Nuha Medika
- Hendrawan, Adi, & Edi. (2018). Intensitas Media Sosial Terhadap Perkembangan Moral Siswa. Moral Kemasyarakatan.
- Herlinda. (2017). Hoax Dan Asal Usulnya. Jakarta: Pustaka Press.
- Hidayatullah, A. F. (2011). Mengidentifikasi Konten Negatif Pada Twitter Dengan Deep Learning. Unii.
- Isna Mansur, Diskursus Pendidikan Islam (Yogyakarta : Global Pustaka Utama, 2001), 98.
- Istiqomah. (2018). Proses Persepsi Sosial Di Media Sosial Instagram (Studi Kasus Mahasiswa IPN UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. UIN SYARIF.
- Kartini. (2015). Patologi Sosial. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Kurniasih, N. (2017). “Internet Addiction, Lifestyle or Mental Disorder? A Phenomenological Study on Social Media Addiction in Indonesia” dalam The International Conference on Design and Technology, KnE Social Sciences:135–144. DOI 10.18502/kss.v2i4.879.
- Kurtines & Gewitz. (1991). Handbook Of Moral Behaviour And Development . London: Globalic Published.
- Muhammad Hatta, Pengantar ke Jalan Ilmu Pengetahuan, (Jakarta: t.p. 1954), hlm. 39- 40.
- Nabilah. (2018). Pengaruh Media Sosial Di Era Digital Terhadap Moralitas Anak Bangsa. Research Gate, 12.
- Nasrullah & Rudi. (2015). Media Sosial; Perspektif Komunikasi Budaya Dan Sosiobiologi. Bandung: Simbiosis Rektama Media.
- Nata. (2008). Penyimpangan Dalam Kehidupan. Jakarta: Dunia Express.
- Natasha, M. G. (2020). Pemanfaatan Media Sosial Oleh Komunitas Historia Indonesia. Prologia.
- Ningrum, D. P., Pitoewas, B., & Putri, D. S. (2024). Pengaruh Media Sosial Terhadap Etika Komunikasi Peserta Didik. *Journal of Management Education Social Sciences Information and Religion*, 1(1), 1-10.
- Notonagoro, Beberapa Hal Mengenai Falsafah Pancasila, Cet ke-10, (Jakarta, Pantjuran, Tudjuh, 1982), hlm. 47.

- Nurhayati, N., Yanzi, H., & Nurmalisa, Y. (2015). Peran Lembaga Sosial Terhadap Moral Remaja Di Desa Bangunrejo. *JURNAL KULTUR DEMOKRASI (JKD)*, 3(1).
- Nurseno. (2009). Kesiapan Dalam Menghadapi Kehidupan. Bandung: Pertiwi.
- Prasojo & Riyanto. (2011). Informasi Sebagai Sarana Masa Kini. Jakarta: Global.
- Puntoadi. (2011). Perkembangan Ilmu Teknologi Di Era 4.0. Malang: Global.
- Qiqi Yulianti Zakiyah dan A. Rusdiana, Pendidikan Nilai; Kajian Teori dan Praktik Di Sekolah (Bandung: Pustaka Setia, 2014), 14.
- Riansen, U. (2012). Metode Pengambilan Sampel Dalam Populasi. Malang: Merdeka Press .
- Santock. (2003). Perkembangan Remaja Edisi Keenam. Jakarta: Erlangga.
- Sari, A. S., Wibowo, A. T., & Gupita, E. C. (2020). Workout From Home Sebagai Aktivitas Mahasiswa Menjaga Kebugaran Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani (JPJ)*, 1(2), 94-100.
- Sugiyono. (2001). Metode Penelitian Terapan. Jakarta: Denika Merdeka.
- Suryono. (2004). Dasar-Dasar Persepsi. Yogyakarta: Dunia Pustaka.
- Susilo, D dan Teguh Dwi Putranto. (2017). "Indonesian Youth on Social Media: Study on Content Analysis" dalam International Seminar on Social Science and Humanities Research (SSHR 2017) Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 113.
- Sutarman. (2009). Teknologi Dan Informasi. Bogor: Cindekia.
- Syahidin. (2009). Hakikat Moral. Jakarta: Publiknas.
- Walgito. (2010). Pengantar Psikologi Umum. Yogyakarta: CV Andi.
- Widjaja. (1985). Kesadaran Hukum Manusia dan Masyarakat Pancasila. Jakarta: Urban Design Progress.
- Young. (2010). The Handbook Of Evaluation Of Students In Learning.
- Yuliana, R., & Prasetio. (2019). Media Sosial Pemicu Ketidakstabilan Kecemasan Sosial Generasi Z (Usia Remaja). *Proceedings of PsychoNutrition Student Summit*, 1(1), 200-208.

Zaim Elmubarak, Membumikan Pendidikan Nilai; Mengumpulkan Yang Terserak
, Menyambung Yang Terputus dan Menyatukan Yang Tercerai
(Bandung: Alfabeta, 2013), 7.