

**PENGARUH INTENSITAS AKSES MEDIA SOSIAL TERHADAP *CIVIC*
VIRTUE MAHASISWA PPKN UNIVERSITAS LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh

**REJEKI CHARISTIAS SIREGAR
2213032081**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

**PENGARUH INTENSITAS AKSES MEDIA SOSIAL TERHADAP *CIVIC*
VIRTUE MAHASISWA PPKN UNIVERSITAS LAMPUNG**

Oleh

REJEKI CHARISTIAS SIREGAR

Skripsi

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

Pada

**Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

PENGARUH INTENSITAS AKSES MEDIA SOSIAL TERHADAP *CIVIC VIRTUE* MAHASISWA PPKN UNIVERSITAS LAMPUNG

Oleh

REJEKI CHARISTIAS SIREGAR

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menjelaskan pengaruh intensitas akses media sosial terhadap *civic virtue* mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) Universitas Lampung. Jenis penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Pengambilan sampel menggunakan teknik *probability sampling* dengan metode *simple random sampling* dan alokasi proporsional, sehingga diperoleh sampel sebanyak 76 mahasiswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket (kuesioner) dan wawancara.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas akses media sosial terhadap *civic virtue* mahasiswa PPKn Universitas Lampung, sebesar 79,4% dan 20,6% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini. Dari hasil penelitian ini ditemukan bahwa intensitas akses media sosial yang tidak diterapkan dengan bijak dapat menurunkan penerapan *civic virtue* mahasiswa.

Hal ini terlihat dari kurangnya pemahaman tentang bahaya media sosial, akses media sosial yang berlebih, serta kebiasaan untuk selalu mengecek media sosial, menyebabkan munculnya perilaku-perilaku buruk, seperti kurang bertanggung jawab, munculnya sikap individualisme, dan sulit berinteraksi dengan masyarakat sebagai warga negara yang baik. Dengan demikian, intensitas akses media sosial terbukti menjadi salah satu faktor penting yang mempengaruhi *civic virtue* mahasiswa.

Kata Kunci: Intensitas Akses Media Sosial, *Civic Virtue*, Mahasiswa PPKn.

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF SOCIAL MEDIA ACCESS INTENSITY ON THE CIVIC VIRTUE OF PPKn STUDENTS AT THE UNIVERSITY OF LAMPUNG

By

REJEKI CHARISTIAS SIREGAR

This study aimed to determine and explain the influence of the intensity of social media access on the civic virtue of students in the Pancasila and Civic Education (PPKn) Study Program at the University of Lampung. This research was descriptive in nature, employing a quantitative approach. The sampling technique utilized was probability sampling with the simple random sampling method and proportional allocation, resulting in a sample of 76 students. Data collection techniques included questionnaires and interviews. The results indicated that there was a significant influence of social media access intensity on the civic virtue of PPKn students at the University of Lampung, accounting for 79.4%, while the remaining 20.6% was influenced by other factors outside the scope of this study. The findings revealed that the intensity of social media access, if not managed wisely, could diminish the implementation of students' civic virtue. This was evident from a lack of understanding regarding the dangers of social media, excessive usage, and the habit of constantly checking social media. These factors led to the emergence of negative behaviors, such as irresponsibility, a rise in individualism, and difficulty interacting with society as good citizens. Therefore, the intensity of social media access was proven to be a crucial factor influencing students' civic virtue.

Keywords: *Social Media Access Intensity, Civic Virtue, PPKn Students.*

Judul Skripsi : **PENGARUH INTENSITAS AKSES MEDIA SOSIAL TERHADAP CIVIC VIRTUE MAHASISWA PPKN UNIVERSITAS LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Rejeki Charistias Siregar**

NPM : **2213032081**

Program Studi : **Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

Jurusan : **Pendidikan IPS**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I,

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

Pembimbing II,

Rohman, S.Pd., M.Pd.
NIP 19840603 202421 1 015

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial

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

Koordinator Program Studi
Pendidikan PKN

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

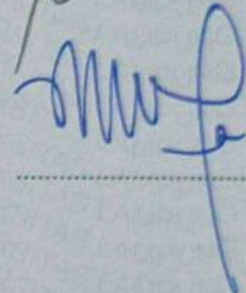
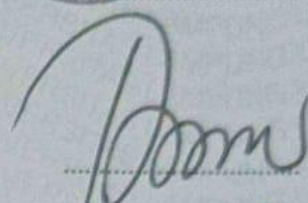
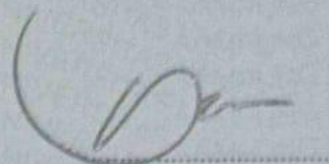
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Yunisca Nurmalisa, M.Pd.

Sekretaris : Rohman, S.Pd., M.Pd.

**Penguji
Bukan Pembimbing : Ana Mentari, S.Pd., M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.
NIP. 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 23 Januari 2026

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, adalah :

Nama : Rejeki Charistias Siregar
NPM : 2213032081
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Alamat : Siring Itik, Rt. 02/ Rw. 12, Kecamatan Bakauheni,
Kabupaten Lampung Selatan, Lampung.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana disuatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Bandar Lampung, 30 Maret 2026


10000
Rp
METERAI
TEMPEL
FGA5FANX305008107
as Siregar
NPM 2213032081

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Rejeki Charistias Siregar, dilahirkan di Bakauheni pada tanggal 29 Juni 2004. Penulis merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara, anaknya pasangan Bapak Kenedi Siregar dan Ibu Winarsih.

Pendidikan formal yang telah ditempuh oleh penulis antara lain:

1. TK Bhakti Ibu yang lulus pada tahun 2010
2. SDS Bhakti Ibu yang lulus pada tahun 2016.
3. SMP Negeri 1 Bakauheni yang lulus pada tahun 2019.
4. SMK Negeri 1 Bakauheni yang lulus pada tahun 2022.

Pada tahun 2022 penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur masuk Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Selama menjadi mahasiswa, penulis aktif dalam organisasi FORDIKA (Forum Pendidikan Kewarganegaraan).

Pada tahun 2024 penulis melaksanakan program Kuliah Kerja Lapangan (KKL) dengan tujuan Solo-Yogyakarta-Jakarta. Kemudian pada tahun 2025 penulis mengikuti program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kampung Gedung Bandar Rejo, Kecamatan Gedung Meneng, Tulang Bawang dan melaksanakan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMPN SATAP 4 Gedung Meneng.

MOTTO

“Kalau berteman sama orang, jangan jauhi orangnya, tapi jauhi sifatnya. Bisa saja orang yang kamu tidak suka itu suatu saat adalah satu-satunya orang yang nolong kamu”

(Winarsih / Mama)

“Takut itu wajar, berpikirlah bahwa sesuatu yang kamu takuti di depan lama-kelamaan harus kamu lewati juga, jadi pilihannya dilakukan agar cepat selesai, atau kamu menunda karena takut, jadinya malah nggak selesai-selesai”

(Rejeki Charistias Siregar)

“Pakailah uangmu untuk 2 hal ini; kesehatan dan ilmu”

(dr. Tirta Mandira Hudhi)

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kupersembahkan karya ini sebagai tanda cinta dan baktiku kepada:

Kepada kedua orang tua hebat saya, yaitu Bapak Kenedi Siregar dan Ibu Winarsih, yang saya sayangi dan saya cintai. Terimakasih yang sebanyak-banyaknya untuk bapak sama mama yang sudah merawat saya dari kecil, sampai sekarang. Bisa sekolah yang tinggi, dan juga sehat-sehat sampai sekarang karena perjuangan bapak sama mama. Bapak sama mama bisa dibilang bukan orang tua yang berada, tapi ketika saya diterima kuliah, bapak sama mama bilang “Sudah kuliah saja, ada kok duit kami”. Terlebih mama yang dari kecil selalu peduli sama pendidikan saya, dari TK sampai kuliah selalu mama yang mengurus semuanya, terkhusus di kuliah ini selalu dipastikannya saya tidak menahan lapar sedikitpun, dan buat bapak juga terimakasih udah usaha terus buat terus bekerja, apapun itu pekerjaannya. Saya berterimakasih kepada Tuhan karena kalianlah yang jadi orang tua saya, dukungan mungkin tidak terlihat secara megah kalian mendukung saya, tapi ternyata saya tetap merasakan itu, bagaimana saya ada sampai sekarang karena bapak sama mama. Sehat-sehat terus bapak sama mama, panjang umurnya, lancar terus rejekinya, dan selalu dalam lindungan Tuhan dalam hal apapun dan dijauhi dari marah bahaya apapun. Semoga nanti bapak sama mama bisa terus bareng sampai tua, sampai nanti saya bisa menyenangkan hati bapak sama mama, meskipun pasti apa yang sudah bapak sama mama lakukan selama hidup saya nggak bisa saya balas. Dengan rasa hormat, persembahkan ini untuk kalian, Bapak Kenedi Siregar dan Ibu Winarsih, sebab selain karena Tuhan, karena bapak sama mama juga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.

Serta Almamaterku tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Segala Puji dan syukur penulis kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan karunianya yang sangat berlimpah sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “**Pengaruh Intensitas Akses Media Sosial Terhadap Civic Virtue Mahasiswa PPKn Universitas Lampung**”. Skripsi ini dibuat sebagai syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung. terselesaikannya skripsi ini tentu tidak terlepas dari hambatan yang datang dari luar maupun dari dalam diri penulis. Berkat bimbingan, saran, bantuan baik secara moral maupun spiritual serta arahan dan motivasi dari berbagai pihak, sehingga segala kesulitan dapat terlewati dengan baik. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerja Sama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Ibu Dr. Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd., selaku Koordinator Program Studi PPKn Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, sekaligus sebagai Pembimbing Akademik, serta Pembimbing I terima kasih telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran, motivasi, saran dan masukan dalam penyelesaian skripsi ini.

6. Bapak Rohman, S.Pd., M.Pd, selaku Pembimbing II. Terima kasih telah membimbing, memberikan motivasi, ilmu, meluangkan waktu, tenaga, pikiran dan nasehat kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Ibu Ana Mentari, S.Pd., M.Pd., selaku Pembahas I. Terima kasih atas saran dan masukannya dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Bapak Fitra Endi Fernanda, M.Pd., selaku Pembahas II. Terima kasih atas saran dan masukannya dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Terima kasih atas segala ilmu yang telah diberikan, saran dan segala bantuan yang telah diberikan.
10. Staf Program Studi PPKn Universitas Lampung yang telah membantu penulis selama mengadakan penelitian.
11. Teristimewa untuk kedua orang tuaku tercinta, bapak Kenedi Siregar dan ibu Winarsih terima kasih atas segala kasih sayang, doa, perjuangan, dan pengorbanan yang tiada henti. Terima kasih telah menjadi sosok yang selalu menguatkan di setiap langkah, memberikan semangat, dan tidak pernah lelah mendoakan.
12. Teruntuk kakak dan abang, Novi Christy Br. Regar, dan Kristyan Vyeri Siregar. Terima kasih selalu memberikan doa, semangat, perhatian dan dukungan baik dalam bentuk moril maupun materil.
13. Teman-teman Program Studi PPKn angkatan 2022 yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terima kasih atas perjalanan panjang yang telah dilalui selama 4 tahun ini, baik dalam keadaan sedih maupun senang. Banyak hal yang mungkin tidak bisa tertuangkan melalui tulisan maupun kata-kata untuk mewakili banyaknya rasa bersyukur atas bertemunya dengan kalian. Senang bisa belajar bersama kalian.
14. Teruntuk kakak dan adik tingkat PPKn angkatan 2019, 2020, 2021, 2023, 2024 dan 2025 yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih atas doa, dukungan dan semangat yang diberikan dalam proses perkuliahan dan pengerjaan skripsi ini.

15. Tara Marza Citra Dewi, yang memulai menjadi teman pertama penulis, dan ada ketika penulis sedih, marah, dan senang, terimakasih sudah hidup dan menerima.
16. Windah Basudara, DeanKT, dan Nastasia Adeline yaitu konten kreator yang menginspirasi penulis dalam menemukan judul skripsi ini, serta menemani penulis selama penulisan skripsi ini.
17. dr. Tirta, Cindy Gulla, Michael Charles, dan Garry Ang sebagai publik figur yang menginspirasi penulis tentang gaya hidup.
18. RM Hospital (Salman Al-Farizi, Agus Ananda, Bagus Putra, Yosia Agustant, Dea Resman, Natanael Sitinjak, Herbiyansah, Bagus Dewantara, Ari Setiawan, Ayyub Abdul, Regi Risnanda, Ramadhan Hidayattulloh, dan Leonardus Pandu) yang menjadi teman baik penulis.
19. Elisa Marlina dan Ririn Izzati Pangestuti yang sudah menjadi teman baik penulis sejak awal perkuliahan.
20. Serta semua pihak yang tidak penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dalam penyajiannya. Penulis berharap semoga dengan kesederhanaannya skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Bandar Lampung, 30 Maret 2026
Penulis

Rejeki Charistias Siregar
NPM. 2213032081

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Intensitas Akses Media Sosial Terhadap *Civic Virtue* Mahasiswa PPKn Universitas Lampung” yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi penulis.

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

Bandar Lampung, 30 Maret 2026

Penulis

Rejeki Charistias Siregar
NPM. 2213032081

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
SURAT PERNYATAAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN	x
SANWACANA	xi
KATA PENGANTAR	xiv
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
G. Ruang Lingkup Penelitian	9
II. TINJAUAN PUSTAKA	10
A. Tinjauan Tentang Kompetensi Kewarganegaraan	10
1. Pengertian Kompetensi Kewarganegaraan	10
2. Jenis-Jenis Kompetensi Kewarganegaraan	11
B. Tinjauan Tentang <i>Civic virtue</i>	14
1. Pengertian <i>Civic virtue</i>	14
2. Unsur-Unsur <i>Civic virtue</i>	15
C. Tinjauan Tentang Media Sosial	17
1. Pengertian Media Sosial	17
2. Jenis-Jenis Media Sosial	19
3. Pengertian <i>Instagram</i>	20

4. Pengertian <i>TikTok</i>	22
5. Pengertian <i>Youtube</i>	24
6. Intensitas Akses Media Sosial.....	27
7. Dampak dari Mengakses Media Sosial.....	28
D. Kajian Penelitian yang Relevan.....	30
E. Kerangka Pikir Penelitian.....	31
F. Hipotesis.....	32
III. METODOLOGI PENELITIAN.....	33
A. Jenis Penelitian.....	33
B. Populasi dan Sampel Penelitian.....	34
1. Populasi.....	34
2. Sampel.....	35
C. Variabel Penelitian.....	37
D. Definisi Konseptual dan Operasional.....	38
1. Definisi Konseptual.....	38
2. Definisi Operasional.....	39
E. Rencana Pengukuran Variabel.....	40
F. Teknik Pengumpulan Data.....	41
1. Teknik Pokok.....	41
2. Teknik Penunjang.....	41
G. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	42
1. Uji Validitas.....	42
2. Uji Reliabilitas.....	44
H. Uji Prasyarat.....	45
1. Uji Normalitas.....	45
2. Uji Linearitas.....	45
I. Teknik Analisis Data.....	46
1. Analisis Distribusi Frekuensi.....	46
2. Uji Regresi Linier Sederhana.....	47
3. Uji Hipotesis.....	48
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	50
A. Langkah-Langkah Penelitian.....	50
1. Persiapan Pengajuan Judul.....	50
2. Penelitian Pendahuluan.....	50
3. Pengajuan Rencana Penelitian.....	51
4. Penyusunan Alat Pengumpulan Data.....	51
5. Pelaksanaan Uji Coba Instrumen Penelitian.....	51
6. Pelaksanaan Penelitian.....	56
B. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	57
1. Sejarah Program Studi PPKn Universitas Lampung.....	57
2. Visi dan Misi Program Studi PPKn FKIP Universitas Lampung.....	57
3. Tujuan Program Studi PPKn FKIP Universitas Lampung.....	57
4. Sarana dan Prasarana Program Studi PPKn FKIP Universitas Lampung.....	58
5. Nama Dosen Program Studi PPKn Universitas Lampung.....	59
6. Kemahasiswaan dan Alumni.....	60
7. Forum Pendidikan Kewarganegaraan (FORDIKA).....	60

C. Gambaran Umum Responden.....	60
D. Deskripsi Data Penelitian	61
1. Pengumpulan Data	61
2. Penyajian Data	61
E. Hasil Analisis Data	89
1. Hasil Uji Prasyarat	89
2. Hasil Uji Hipotesis	90
G. Pembahasan Hasil Penelitian.....	92
V. KESIMPULAN DAN SARAN	111
A. Kesimpulan.....	111
B. Saran	113
DAFTAR PUSTAKA.....	115
LAMPIRAN.....	121

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	32

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Populasi Mahasiswa PPKn Universitas Lampung Angkatan 2022, 2023, dan 2024	34
Tabel 3.2 Skor Alternatif Jawaban Skala Likert.....	41
Tabel 3.3 Kriteria Reliabilitas	44
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Angket (Variabel X) Kepada 20 Responden di Luar Sampel	52
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Angket (Variabel Y) Kepada 20 Responden di Luar Sampel.....	53
Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas (Variabel X) Kepada 20 Responden di Luar Sampel	55
Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas (Variabel Y) Kepada 20 Responden di Luar Sampel.....	56
Tabel 4.5 Sarana dan Prasarana Prodi PPKn Universitas Lampung	58
Tabel 4.6 Daftar Nama Dosen Program Studi PPKn Universitas Lampung.....	59
Tabel 4.7 Jumlah Mahasiswa PPKn	60
Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Indikator Penghayatan Akses Media Sosial.....	63
Tabel 4.9 Distribusi Kategori Indikator Penghayatan Akses Media Sosial	64
Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Indikator Perhatian dalam Mengakses Media Sosial	67
Tabel 4.11 Distribusi Kategori Indikator Perhatian Akses Media Sosial	67
Tabel 4.12 Distribusi Frekuensi Indikator Durasi dalam Mengakses Media Sosial	70
Tabel 4.13 Distribusi Kategori Indikator Durasi dalam Mengakses Media Sosial	70
Tabel 4.14 Distribusi Frekuensi Indikator Frekuensi dalam Mengakses Media Sosial	73
Tabel 4.15 Distribusi Kategori Indikator Frekuensi dalam Mengakses Media Sosial	73
Tabel 4.16 Distribusi Frekuensi Variabel Intensitas Akses Media Sosial	76
Tabel 4.17 Distribusi Kategori Variabel Intensitas Akses Media Sosial	77
Tabel 4.18 Distribusi Frekuensi Indikator Civic Disposition.....	80
Tabel 4.19 Distribusi Kategori Indikator Civic Disposition	81
Tabel 4.20 Distribusi Frekuensi Indikator Civic Commitment.....	83
Tabel 4.21 Distribusi Kategori Indikator Civic Commitment.....	84
Tabel 4.22 Distribusi Frekuensi Variabel Civic Virtue Mahasiswa PPKn Universitas Lampung	86

Tabel 4.23 Distribusi Kategori Variabel Civic Virtue Mahasiswa PPKn Universitas Lampung.....	87
Tabel 4.24 Hasil Uji Normalitas Data Penelitian Menggunakan SPSS Versi 27 ..	89
Tabel 4.25 Hasil Uji Linearitas Data Penelitian Menggunakan SPSS Versi 27....	90
Tabel 4.26 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana Data Penelitian Menggunakan SPSS Versi 27	91
Tabel 4.27 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana Data Penelitian Menggunakan SPSS Versi 27.....	91

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	122
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	123
Lampiran 3. Surat Balasan Penelitian	124
Lampiran 4. Angket Penelitian.....	125
Lampiran 5. Lembar Wawancara	130
Lampiran 6. Hasil Uji Angket Penelitian	136
Lampiran 7. Dokumentasi Wawancara dengan Mahasiswa.....	146
Lampiran 8. Deskripsi Hasil Wawancara	148
Lampiran 9. Hasil Analisis Data dengan SPSS Versi 27.....	168

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kompetensi kewarganegaraan atau biasa disebut dengan kompetensi warga negara merupakan kompetensi yang harus dimiliki oleh semua warga negara untuk dapat menunjang kehidupan berdemokrasi. Demi mendukung berjalannya suatu negara yang baik, setiap warga negara harus bisa menerapkan kompetensi kewarganegaraan tersebut. Terdapat beberapa kompetensi kewarganegaraan yang harus dimiliki oleh setiap warga negara demi mewujudkan berjalannya suatu negara yang baik, salah satu dari kompetensi tersebut adalah *civic virtue*.

Menurut Dhiba (2021) mengemukakan bahwa pada dasarnya *civic virtue* merupakan nilai kebajikan kewarganegaraan dalam pola pikir untuk menjadi warga negara yang baik serta mampu mendahulukan kepentingan umum di atas kepentingan pribadi. Adanya *civic virtue* diperlukan guna membantu warga negara menata kebersamaan hidup dengan sesama warga agar tercipta kerukunan dan keharmonisan dalam kehidupan bernegara dan bermasyarakat. Dengan kata lain, *Civic virtue* mendorong individu untuk bertindak secara moral dan memberikan kontribusi positif bagi masyarakat. Kemajuan dan perkembangan suatu bangsa sangat ditentukan oleh keberadaan warga negara muda dalam mencapai keunggulan bangsa, yang tidak hanya unggul dari segi kognitifnya saja, melainkan juga afektif dan psikomotoriknya pula (Mentari, dkk., 2024). Ketika masyarakat bersama-sama berkontribusi untuk dapat menciptakan keharmonisan tersebut, akan timbul keseimbangan dan keselarasan dalam penyelenggaraan negara.

Dalam diri mahasiswa, lingkungan perkuliahan memiliki peran yang aktif dalam mendukung perkembangan *civic virtue* mereka. Perubahan terjadi ketika transisi dari tahap remaja menjadi warga negara dewasa yang aktif berperan dalam penyelenggaraan suatu negara, diantaranya mengikuti pemilihan umum, memiliki hak untuk menyuarakan pendapat, memiliki hak untuk menyelenggarakan diskusi yang berkaitan dengan isu-isu sosial menjadi wadah untuk mendukung mahasiswa mampu berpartisipasi aktif dalam pengawasan penyelenggaraan suatu negara, serta mendukung upaya menciptakan lingkungan masyarakat yang harmonis dan rukun.

Namun, saat ini perkembangan *civic virtue* mahasiswa di Indonesia mengalami degradasi atau penurunan implementasinya, terkhusus pada program studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Saputra dkk. (2023) dimana ditemukan jika saat ini mahasiswa PPKn memiliki permasalahan terhadap tanggung jawab moral, dimana mahasiswa masih belum dapat untuk membiasakan diri untuk menawarkan pertolongan kepada sesama mahasiswa lainnya, dan pada aspek disiplin diri, masih ditemukan bahwa mahasiswa PPKn masih sering mengerjakan tugasnya dengan terburu-buru atau mengerjakan ketika sudah mendekati tenggat pengumpulannya. Lalu, dalam aspek kesopanan serta kerjasama, ditemukan bahwa mahasiswa PPKn masih jarang melakukan tegur sapa antara sesama mahasiswa ketika bertemu dan pada saat melaksanakan tugas kelompok ditemukan jika masih ada mahasiswa yang kurang berkontribusi dalam mengerjakan tugas kelompok yang seharusnya dikerjakan bersama-sama.

Permasalahan tersebut juga ditemukan oleh peneliti dalam penelitian pendahuluan yang telah dilakukan. Melalui penelitian pendahuluan yang dilakukan dengan 31 narasumber mahasiswa PPKn Universitas Lampung dari angkatan 2022, 2023, dan 2024, ditemukan jika masih terdapat permasalahan yang hampir sama yang ditemukan oleh peneliti terkait implementasi *civic virtue* mahasiswa PPKn Universitas Lampung,

diantaranya mahasiswa PPKn Universitas Lampung ditemukan masih menunjukkan sikap individualismenya, lalu sekitar 87,1% ditemukan jika mahasiswa masih meninggalkan tanggung jawabnya sebagai mahasiswa, dan sekitar 80,6% mahasiswa masih kurang dalam menerapkan sikap demokratis, dan dalam hal komunikasi antar mahasiswa PPKn menunjukkan perilaku yang masih menggunakan kata kasar dalam komunikasinya.

Di era perkembangan digital saat ini, media digital memberikan tantangan baru terhadap upaya perkembangan *civic virtue* masyarakat, termasuk juga di kalangan mahasiswa. Kemajuan yang dibawa oleh media digital telah membawa perubahan yang banyak terhadap pola perilaku mahasiswa, mulai dari cara berkomunikasi, perilaku sehari-hari, serta pola pikir seseorang. Salah satu contoh dari kemajuan teknologi yang saat ini sangat populer adalah media sosial.

Media sosial adalah sarana digital yang memungkinkan individu, kelompok, dan organisasi untuk berinteraksi, berbagi informasi, dan membentuk komunitas secara *online* (Fahma dkk., 2024). Kemajuan yang dibawa oleh media sosial berpotensi mengubah pola perilaku mahasiswa, dikarenakan media sosial saat ini memiliki akses kemudahan yang mampu dilakukan dimana saja dan kapan saja, serta memiliki berbagai macam pilihan atau jenis konten media sosial untuk penggunaannya.

Kemudahan yang diberikan oleh media sosial tentunya akan memberikan dampak yang signifikan terhadap mahasiswa, mengingat mahasiswa adalah individu yang memiliki keuntungan atau peluang yang besar untuk dapat melaksanakan diskusi publik, bertukar pikiran, serta menyuarakan isu-isu sosial yang ada di masyarakat secara interaktif dan lebih inovatif. Keberagaman mahasiswa yang ada di lingkungan universitas juga memberikan peluang bagi mahasiswa untuk dapat bertukar pikiran atau berdiskusi dengan mahasiswa lainnya yang memiliki berbagai macam latar

belakang tanpa terbatas oleh jauhnya jarak. Media sosial adalah wadah penghubung bagi mahasiswa untuk dapat melakukan interaksi yang lebih interaktif dan inovatif terhadap mahasiswa lainnya atau bahkan masyarakat. Terlebih lagi Indonesia merupakan negara yang terkoneksi dengan internet dan sosial media yang sangat banyak dalam kategori mahasiswanya.

Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) 2024 terdapat 221.563.479 jiwa masyarakat Indonesia yang terkoneksi dengan internet dari total populasi penduduk Indonesia sebanyak 278.696.200 atau 79.50% dan sebanyak 82,75% penduduk Indonesia yang terkoneksi internet atau sebanyak 183.343.778 jiwa masyarakat Indonesia melakukan aktivitasnya dengan mengakses media sosial, termasuk mahasiswa dengan media sosial seperti *Facebook* 51,64%, *Instagram* 51,90%, *Youtube* 38,63%, dan *TikTok* 46,84%, adapun dalam masyarakat media chatting online seperti *WhatsApp* memiliki presentase sebanyak 97, 86% dan *Facebook Messenger* sebanyak 45,66% (APJII, 2024). Awalia dkk. (2022) juga menyatakan jika mahasiswa dapat menghabiskan waktunya sebanyak 10-15 jam dalam satu hari untuk mengakses media sosial, dan bahkan menghabiskan sekitar 70-105 jam dalam seminggu untuk mengakses media sosial.

Dalam lingkungan mahasiswa PPKn Universitas Lampung sendiri, berdasarkan penelitian pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti dengan 31 narasumber, ditemukan jika 96,9% mahasiswa PPKn Universitas Lampung adalah pengguna media sosial yang aktif yang mengakses media sosial lebih dari 3 jam dalam sehari. Dengan jenis aplikasi media sosial yang paling banyak digunakan adalah *Instagram* 100%, *WhatsApp* 93,5%, *TikTok* 87,1%, dan *Youtube* 80,6%.

Data di atas menunjukkan bahwa saat ini mahasiswa PPKn Universitas Lampung tergolong memiliki akses yang cukup tinggi dalam mengakses

media sosial. Mahasiswa PPKn Universitas Lampung adalah pengguna media sosial yang sangat aktif dilihat dari durasi yang dihabiskannya. Lamanya durasi dalam mengakses media sosial mahasiswa tentunya memiliki dampak yang berbeda-beda, tergantung bagaimana mahasiswa tersebut mampu memanfaatkan media sosialnya. Media sosial akan memiliki dampak yang sangat baik dan mampu mendukung dalam pengembangan *civic virtue* mahasiswa, jika digunakan sebagai sumber belajar, perolehan informasi terbaru yang mendukung kepekaan sosial mahasiswa, serta mampu mendukung kemampuan berpikir kritis mahasiswa dalam menanggapi isu-isu yang berkaitan dengan kewarganegaraan dan demokrasi.

Namun, media sosial yang diakses juga bisa mengakibatkan dampak buruk terhadap *civic virtue* mahasiswa, seperti gangguan belajar yang dapat mempengaruhi nilai akademik, berkurangnya kepekaan terhadap isu sosial atau lingkungan sekitar disebabkan karena penggunaan yang tidak produktif dalam mengakses media sosial, meninggalkan tanggung jawab disebabkan karena terlalu fokus dalam bermain media sosial, tanpa mengutamakan prioritas utamanya sebagai mahasiswa, dan gangguan emosional disebabkan karena kecanduan yang berlebih yang menyebabkan ketergantungan terhadap media sosial. Kemajuan teknologi digital telah mentransformasi pola pikir dan perilaku sosial manusia secara mendalam. Di sektor pendidikan, fenomena ini tidak hanya menawarkan efisiensi akses data, tetapi juga memicu dilema etika baru, termasuk maraknya hoaks, penyalahgunaan platform digital, serta tergerusnya empati sosial pada generasi milenial dan Gen Z (Putri, dkk., 2025). Jika tidak disikapi dengan baik, tentunya masalah negatif tersebut akan terus berdampak terhadap kualitas mahasiswa di Indonesia.

Hal tersebut menjadi penting untuk diangkat, mengingat masih kurangnya penerapan *civic virtue* pada mahasiswa PPKn saat ini, dan terdapat kecenderungan masalah yang sama yang ditemukan pada mahasiswa,

bahkan terdapat permasalahan baru terkait *civic virtue* yang ditemukan pada mahasiswa PPKn. Media sosial juga memiliki dampak yang signifikan terhadap perubahan pola perilaku mahasiswa, mulai dari dampak positif hingga negatif. Namun, saat ini masih minim penelitian yang secara spesifik mengukur hubungan pengaruh antara intensitas akses media sosial terhadap *civic virtue* pada mahasiswa. Kebanyakan penelitian terdahulu hanya berfokus kepada aspek digital tanpa menghubungkan dengan dimensi *civic virtue* yang ada pada mahasiswa.

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan sebelumnya, terdapat temuan jika mahasiswa PPKn masih ditemukan masalah terhadap penerapan *civic virtue* mereka. Dan saat ini akses media sosial di kalangan mahasiswa PPKn Universitas Lampung sangat tinggi, yang mampu mengakibatkan perubahan perilaku dan sikap penggunanya. Dampak-dampak buruk dari media sosial tentunya bisa dirasakan oleh mahasiswa sebagai pengguna aktif media sosial. Jika hal tersebut dibiarkan terus menerus terjadi maka bisa menimbulkan peningkatan maraknya kasus pelanggaran hukum, seperti korupsi, perusakan fasilitas umum, dan pelanggaran lalu lintas, yang menunjukkan rendahnya kesadaran akan tanggung jawab sosial. Dampaknya, kohesi sosial semakin melemah, konflik horizontal kerap terjadi, dan pembangunan nasional menjadi terhambat. Oleh karena itu, penting untuk mengangkat isu ini dan untuk memahami lebih lanjut dampak dari pengaruh intensitas akses media sosial terhadap mahasiswa, penulis berupaya menyajikannya dalam sebuah penelitian yang berjudul **"Pengaruh Intensitas Akses Media Sosial terhadap *Civic virtue* Mahasiswa PPKn Universitas Lampung"**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, identifikasi masalah yang ditemukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Tingkat kepedulian sosial mahasiswa PPKn masih rendah.
2. Interaksi sosial antar mahasiswa PPKn masih rendah.

3. Kurangnya tanggung jawab mahasiswa PPKn dalam melaksanakan tanggung jawabnya sebagai mahasiswa.
4. Intensitas Mahasiswa PPKn dalam mengakses media sosial tinggi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah ditemukan, maka batasan masalah dalam penelitian ini akan berfokus terhadap perilaku mengakses media sosial dilihat berdasarkan intensitasnya yaitu perhatian, penghayatan, durasi dan frekuensi dalam mengakses media sosial, serta pengaruhnya terhadap sikap *civic virtue* mahasiswa PPKn dengan unsur yang diamati adalah *civic disposition*, dengan karakteristik yang diteliti adalah kepribadian seperti tanggung jawab, kepedulian terhadap masyarakat, serta sikap demokratis, dan *civic commitment* dengan karakteristik yang diteliti adalah hak kebebasan, keadilan, dan cinta tanah air.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas, maka masalah yang diangkat penulis dalam penelitian ini adalah "Apakah ada pengaruh intensitas akses media sosial terhadap *civic virtue* mahasiswa di Program Studi PPKn Universitas Lampung?".

E. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menjelaskan "Pengaruh intensitas akses media sosial terhadap *civic virtue* mahasiswa PPKn Universitas Lampung".

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka dengan diadakannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan kewarganegaraan dan studi komunikasi digital. Hasil penelitian ini dapat memperkaya kajian tentang *civic virtue* di era digital, terutama mengenai dampak dari intensitas media sosial terhadap kesadaran hak dan kewajiban, kepedulian sosial, serta kemampuan berpikir kritis mahasiswa sebagai warga negara. Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan teori terkait media digital dan pembentukan karakter kewarganegaraan dalam konteks pendidikan tinggi.

2. Manfaat Praktis

a. Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran mahasiswa terhadap intensitas akses media sosial, khususnya dalam mengakses konten media sosial dengan bijak. Hasil penelitian ini diharapkan mendorong mahasiswa untuk lebih bijak dalam menggunakan media sosial serta memperkuat nilai-nilai *civic virtue* dalam kehidupan sehari-hari.

b. Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan referensi empiris mengenai hubungan antara intensitas akses media sosial dengan pembentukan *civic virtue*. Hal ini dapat membantu peneliti dalam memahami kompleksitas pengaruh media sosial terhadap sikap dan perilaku kewarganegaraan di kalangan generasi muda.

c. Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai landasan awal atau rujukan dalam melakukan penelitian lanjutan yang berkaitan dengan media sosial, *civic virtue*, dan pendidikan karakter. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan memperluas objek, variabel, atau pendekatan metodologis agar memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif.

G. Ruang Lingkup Penelitian

1. Ruang Lingkup Ilmu

Penelitian ini termasuk dalam ruang lingkup pendidikan nilai dan moral Pancasila karena menyangkut bagaimana intensitas akses media sosial pada mahasiswa dapat berpengaruh terhadap implementasi *civic virtue* mahasiswa di Program Studi PPKn Universitas Lampung.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi PPKn di Universitas Lampung.

3. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah intensitas akses media sosial dan implementasi *civic virtue* mahasiswa di Program Studi PPKn Universitas Lampung.

4. Ruang Lingkup Tempat

Ruang lingkup penelitian ini adalah lingkungan Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang beralamat di Jalan Soemantri Brojonegoro No.1, Gedung Meneng, Bandar Lampung, Lampung, 35141.

5. Ruang Lingkup Waktu

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan sejak dikeluarkannya surat izin penelitian pendahuluan oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Pada 09 Mei 2025 dengan nomor surat 4340/UN26.13/PN.01.00/2025.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Tentang Kompetensi Kewarganegaraan

1. Pengertian Kompetensi Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan secara hakikat merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan dirancang dengan intelektual hidup dan moral pembangunan setiap individu di suatu negara. Tujuannya adalah untuk membantu generasi muda membangun rasa kewarganegaraan serta memahami peranan politik negara dan kepekaan dalam kehidupan pribadi masing-masing (Kirani & Najicha, 2022). Pada prinsipnya, Pendidikan Kewarganegaraan sebagai mata pembelajaran pengembangan kepribadian di segala jenjang pendidikan membekali generasi muda dengan kemampuan atau kompetensi kewarganegaraan. Kompetensi kewarganegaraan atau biasa disebut dengan kompetensi warga negara merupakan kompetensi yang harus dimiliki oleh semua warga negara untuk dapat menunjang kehidupan berdemokrasi. Kompetensi kewarganegaraan merupakan suatu kemampuan yang harus dikuasai oleh setiap masyarakat di Indonesia, hal tersebut mencakup penguasaan terhadap aspek pengetahuan, sikap, nilai serta norma dan keterampilan untuk mencapai tujuan pembentukan karakter pribadi warga negara yang bertanggung jawab serta demokratis (Manalu & Gandamana, 2023).

Lebih luas lagi Nurhuda dkk. (2023) menyatakan kompetensi adalah kemampuan yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki dan diterapkan oleh

seseorang, khususnya guru, dalam menjalankan tugas profesionalnya sesuai dengan standar kerja yang dibutuhkan, sedangkan penjelasan dari Widiyanto & Istiqomah (2023) pendidikan kewarganegaraan memiliki kompetensi yang perlu dikuasai yaitu *civic knowledge*, *cognitives civic skiil*, *participatory civic skill*, dan *civic disposition*. Pembagian atas ketiga domain setara dengan tiga bagian yaitu kognitif, psikomotor dan afektif. Pengetahuan warga negara (*civic knowledge*) dapat searah dengan ranah kognitif, keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*) sejajar dengan bidang atau bidang psikomotorik, dan kepribadian warga negara sejalan dengan afektif.

Dalam ranah pendidikan, kompetensi kewarganegaraan ini wajib dikuasai oleh mahasiswa baik itu pengetahuan, nilai dan sikap, serta keterampilan siswa. Hal ini dikarenakan agar mahasiswa menjadi warga negara yang baik yakni partisipatif dan bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Menjadi warga negara yang baik bukan hanya dalam dimensi rasional, tetapi meliputi dimensi spiritual, dimensi emosional dan dimensi social.

2. Jenis-Jenis Kompetensi Kewarganegaraan

Dalam mendukung ketercapaian tujuan dalam pembelajaran, Pendidikan Kewarganegaraan memiliki kompetensi untuk membangun rasa kewarganegaraan dalam generasi muda serta memahami peranan politik negara dan kepekaan dalam kehidupan pribadi masing-masing. Kemampuan tersebut yaitu :

- a. *Civic knowledge* yaitu berkaitan dengan pengetahuan generasi muda khususnya hak dan kewajiban sebagai warga negara;
- b. *Civic Skill* yaitu berkaitan dengan keterampilan dan kecakapan dalam mengimplementasikan pengetahuan sebagai warga negara yang baik, serta;
- c. *Civic disposition* yaitu berkaitan dengan kepribadian atau karakter yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila.

Ketiga kemampuan tersebut merupakan nilai yang sangat penting bagi setiap individu.

Ginting (2023) juga menambahkan bahwa kewarganegaraan memiliki tiga kompetensi yang diantaranya adalah *Civic knowledge*, yaitu berkaitan dengan pengetahuan atau nilai-nilai yang perlu dimiliki oleh setiap warga negara. Komponen kedua adalah *Civic Skill*, yang mencakup keterampilan intelektual serta keterampilan untuk berpartisipasi secara aktif dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Sedangkan komponen ketiga, *Civic disposition*, mengacu pada sikap dan karakter kewarganegaraan yang justru menjadi aspek paling mendasar dan penting dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Oleh karena itu, penguatan watak kewarganegaraan menjadi aspek penting dalam membangun tatanan demokrasi yang sehat dan berkelanjutan.

Dalam konteks tersebut, Pendidikan Kewarganegaraan memiliki peran strategis sebagai pendukung pengembangan warga negara yang demokratis, hal tersebut ditunjukkan melalui tiga fungsi pokok pendidikan kewarganegaraan sebagai pendukung pengembangan warganegara yang demokratis yakni mengembangkan kecerdasan warganegara (*civic intellegence*), membina tanggung jawab warganegara (*civic responsibility*) dan mendorong partisipasi warganegara (*civic participation*) (Trisiana, 2020)

Untuk mewujudkan peran strategis tersebut secara efektif diperlukan pembentukan kompetensi dasar kewarganegaraan yang saling berhubungan dan berkelanjutan untuk pengembangan diri setiap individu. Ketiga kompetensi pokok tersebut saling berhubungan antara satu dengan yang lain karena merupakan proses dari pembangunan karakter bagi warga negara Indonesia. Di mulai dengan *civic knowledge*, dimana pengetahuan yang berkaitan dengan

kewarganegaraan harus diketahui oleh warga negara, misalnya tentang hak dan kewajiban warga negara. Selanjutnya, jika warga negara sudah mengetahui tentang pengetahuan kewarganegaraan, warga negara dapat mengambil sikapnya mengenai masalah yang dihadapinya dengan keterampilan intelektual dan keterampilan partisipasi, sehingga akan membentuk *civic skills*. Yang terakhir adalah warga negara akan terbiasa melakukan watak kewarganegaraan dalam kehidupan sehari-harinya atau kehidupan berpolitik.

Berdasarkan pemaparan di atas dalam implementasinya, *civic virtue* adalah kompetensi kewarganegaraan yang mengandung unsur *civic disposition* di dalamnya, dikarenakan dalam *civic virtue* mengandung pengembangan warga negara yang berhubungan dengan sikap sebagai warga negara. Dimana *civic virtue* membangun masyarakat untuk memiliki sikap untuk mengutamakan kepentingan sosial, diatas kepentingan pribadi (Astuti dkk., 2023). Hal tersebut juga didukung oleh pernyataan dari Quigley (1991; Dewi dkk., 2022), yang menyatakan bahwa terdapat dua unsur yang menjadi dasar *civic virtue* diantaranya adalah *civic disposition* dan *civic commitment*. *Civic Disposition* adalah sikap dan kebiasaan berpikir warga negara yang menopang berkembangnya fungsi sosial yang sehat dan jaminan kepentingan umum dari sistem demokrasi, sedangkan *civic commitment* sendiri adalah komitmen warga negara yang bernalar dan diterima dengan sadar terhadap nilai dan prinsip demokrasi konstitusional (Apandie & Karolina, 2021). Hal tersebut menegaskan bahwa keberadaan *civic virtue* menjadi hal yang penting dalam mendukung terwujudnya negara yang demokratis serta kehidupan masyarakat yang menjunjung nilai-nilai demokrasi.

B. Tinjauan Tentang *Civic virtue*

1. Pengertian *Civic virtue*

Secara umum *civic virtue* itu dimengerti sebagai kemauan warga negara untuk menempatkan kepentingan umum di atas kepentingan pribadi. Lebih lanjut, *Civic virtue* atau kebijakan kewarganegaraan adalah hubungan antara warga negara dan negara penduduk dengan beberapa komunitas di dalamnya. Kebijakan yang diyakini dan digunakan sebagai pedoman dalam pandangan hidup, pemikiran, sikap, ucapan, dan perilaku sehari-hari. *Civic virtue* adalah sikap atau perilaku warga negara yang mengutamakan kepentingan orang di atas kepentingan individu dalam suatu komunitas. *Civic virtue* mendukung terciptanya negara dengan kehidupan demokratis dan menjadikan kepentingan umum di atas kepentingan pribadi menjadi fokus utama, warga negara harus dilibatkan dari perspektif politik ke pemahaman bahwa negara harus bertindak aktif untuk lebih mementingkan kepentingan umum dibandingkan kepentingan pribadi (Astuti dkk., 2023). Quigley dan Bahmueller meyakini bahwa kebijakan kewarganegaraan (*civic virtue*) merupakan domain psikososial individu yang secara substantif memiliki dua unsur, yaitu watak kewarganegaraan (*civic disposition*) dan komitmen kewarganegaraan (*civic commitment*) (Apandie & Karolina, 2021). Menurut Montesquieu (dalam Ell : 2025) ingin menekankan pengertian kebijakan sebagai nilai-nilai positif yang bersumber dari kehendak dan kesepakatan bersama. Secara implisit berarti, apa yang dikehendaki dan diputuskan secara kolektif demi kepentingan dan kebaikan bersama dalam satu kesatuan politik, itulah kebijakan.

Kehadiran kebijakan warga negara (*civic virtue*) menurut Ell (2023) sangat diperlukan untuk membantu warga negara dalam membangun kehidupan bersama yang rukun dan harmonis dengan sesama. Hal ini bertujuan untuk menciptakan suasana kehidupan berbangsa dan bermasyarakat yang damai dan sejahtera. Dengan kata lain, *civic virtue*

berperan dalam mewujudkan kehidupan bersama yang harmonis dan penuh kesejahteraan.

Tujuan dari adanya kebajikan kewargaan atau kebijakan sipil atau *civic virtue* diperlukan guna membantu warga negara menata kebersamaan hidup dengan sesama warga agar tercipta kerukunan dan keharmonisan dalam kehidupan bernegara dan bermasyarakat. Menurut Hijran & Suntara (2025) *civic virtue* memiliki berbagai manfaat yang signifikan bagi individu dan masyarakat. Bagi individu, *civic virtue* menumbuhkan kesadaran akan tanggung jawab sosial dan kewarganegaraan, yang mendorong mereka untuk berperan aktif dalam menjaga keharmonisan dan kesejahteraan lingkungan sekitar. Ini mencakup perilaku yang menjunjung tinggi keadilan, menghormati hak-hak orang lain, serta menunjukkan kepedulian terhadap isu-isu sosial. *Civic virtue* mendorong individu untuk terlibat aktif dalam komunitas, berkontribusi pada kegiatan sosial, dan membantu menciptakan lingkungan yang saling mendukung. Dengan kata lain, tujuannya, membantu warga masyarakat menciptakan kehidupan bersama yang harmonis dan sejahtera. Untuk mewujudkan hal tersebut Ell (2023) menyatakan, *civic virtue* dapat dibentuk melalui pendidikan sipil atau pendidikan kewarganegaraan. Itu berarti, pendidikan kewarganegaraan ini memiliki peran yang besar dalam membentuk kebajikan kewargaan dalam menghadapi realitas masyarakat modern yang majemuk atau multikultural.

2. Unsur-Unsur *Civic virtue*

Dalam mewujudkan *civic virtue* pada generasi muda pendidikan kewarganegaraan memiliki keterlibatan khusus dalam mewujudkannya. Terdapat tiga aspek dalam pendidikan kewarganegaraan untuk membentuk *civic virtue* atau nilai-nilai kebajikan kewarganegaraan (Salsabila dkk., 2024), diantaranya :

- a. Aspek pengetahuan, berkaitan dengan hukum, politik, dan hukum moral.
- b. Aspek dimensi keterampilan kewarganegaraan, meliputi tugas warga negara untuk memberikan kontribusi dalam pembangunan bangsa.
- c. Aspek nilai-nilai kewarganegaraan, meliputi kemampuan mewujudkan diri sebagai warga negara Indonesia yang kompeten, dan komitmen dalam bela negara dan mewujudkan persatuan dan kesatuan bangsa.

Ahli lainnya juga berpendapat terkait unsur-unsur *civic virtue* adalah Quigley. Quigley (1991; Dewi, dkk., 2022) menyatakan ada dua unsur yang dimiliki oleh *civic virtue*, yakni :

- a. *Civic disposition*, yakni karakter atau sikap warga negara yang mendorong berkembangnya fungsi sosial yang sehat dan jaminan kepentingan umum dari sistem demokrasi. *Civic disposition* meliputi karakteristik kepribadian seperti tanggung jawab individu, disiplin diri, kepedulian terhadap masyarakat, keterbukaan pikiran, toleransi terhadap adanya keragaman, kesabaran dan keajekan, kemurahan hati, dan kesetiaan terhadap bangsa dan segala prinsipnya untuk pemeliharaan dan perbaikan pemerintahan serta kewarganegaraan yang demokratis.
- b. *Civic Commitment*, yakni komitmen warga negara yang menerima dengan sadar terhadap nilai dan prinsip demokrasi konstitusional. Kesiediaan warga negara untuk bisa menghormati hak-hak minoritas, kontrol dan penyeimbangan, persamaan kebaikan umum (dalam bidang politik, hukum, sosial, ekonomi), prinsip negara hukum, hak kebebasan, keadilan, dan cinta tanah air.

Berdasarkan tinjauan pustaka terhadap berbagai pandangan terkait unsur-unsur *civic virtue*, dapat disimpulkan jika *civic virtue* mengandung beberapa kompetensi yang terdapat pada pendidikan kewarganegaraan. *Civic disposition* mengacu pada karakteristik

kepribadian yang harus dimiliki seseorang untuk mewujudkan sikap kewarganegaraan yang demokratis, baik terhadap diri sendiri atau warga negara lainnya. Sedangkan, *civic commitment* menekankan terhadap pada sikap kontrol dan keputusan yang dimiliki oleh seseorang demi kepentingan bersama untuk mendukung nilai dan prinsip demokrasi konstitusional.

C. Tinjauan Tentang Media Sosial

1. Pengertian Media Sosial

Media sosial merupakan tempat atau sarana interaksi sosial seseorang dengan dunia luas melalui alat elektronik, seperti gawai. Menurut Mubarak (2022) media sosial adalah tempat bersosialisasi dimana dilakukan secara online sehingga banyak yang dapat diperoleh informasi dari media sosial, terlebih di dunia pendidikan sekarang banyak sekali informasi yang kita dapat dari media sosial seperti *Instagram, Facebook, Youtube*, dan yang lainnya, oleh karena itu kita bisa belajar dari berbagai media sosial. Selain itu menurut Handayani (2023) media sosial merupakan platform berbasis online yang memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi secara aktif dalam berbagi, menciptakan, dan bertukar informasi maupun konten. Media sosial mencakup berbagai bentuk seperti blog, jejaring sosial, wiki, forum, dan dunia virtual. Selain itu, media sosial juga mendukung interaksi sosial secara digital melalui komunikasi yang bersifat dua arah atau interaktif. Melalui media sosial, pengguna dapat berkomunikasi, membangun relasi, serta memperluas jaringan secara luas di dunia maya.

Hal tersebut mendukung bahwa media sosial digambarkan sebagai media online yang dapat meningkatkan hubungan sosial antar pengguna. Media sosial terutama digunakan oleh masyarakat umum untuk berinteraksi, berkolaborasi, berbagi informasi, dan membangun hubungan sosial virtual (Kartini dkk., 2020). Andlika dalam (Aldila

Safitri dkk., 2021) juga mendukung bahwa media sosial merupakan platform yang memungkinkan penggunaannya untuk merepresentasikan dirinya dengan berbagi, melakukan interaksi, berkomunikasi dengan pengguna lainnya, dan membentuk ikatan sosial secara virtual dengan menggunakan internet. Kemudahan interaksi yang diberikan oleh media sosial mendorong penggunaannya untuk mampu berinteraksi dengan masyarakat sosial secara lebih luas dengan cara yang lebih praktis, hal tersebut juga justru dapat mendorong sikap malas mereka untuk berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sosial yang nyata.

Media sosial juga menawarkan berbagai jenis konten atau sajian yang diberikan kepada penggunaannya, mulai dari teks atau tulisan, foto sampai video. Banyaknya jenis konten yang diberikan juga didukung oleh kemudahan akses yang diberikan seperti tanpa adanya batasan minimal usia pengguna untuk dapat mengakses berbagai konten yang tersebar di berbagai platform media sosial yang ada. Persebaran konten informasi yang beragam juga memberikan peluang bagi setiap penggunaannya untuk dapat menggali informasi yang dibutuhkan dengan lebih mudah, sehingga pengetahuan mereka dengan mudah dapat bertambah. Media sosial juga bukan hanya sebagai tempat untuk sekedar membagikan konten semata, tetapi sesama pengguna dapat melakukan interaksi yang beragam, seperti membalas postingan pengguna lainnya, membagikan konten ke sesama pengguna media sosial lainnya, serta melakukan panggilan video dengan pengguna lainnya. Hal tersebut menandakan banyaknya kemudahan untuk mendukung interaksi antar sesama yang diberikan oleh media sosial seiring dengan perkembangannya, tanpa harus berinteraksi atau kontak langsung dengan lingkungan sosial secara nyata. Seiring dengan perkembangan teknologi internet dan media komunikasi yang berkembang dengan berbasis internet, tentunya memberikan masyarakat pilihan dalam menggunakan maupun mengakses sebuah media (Aldila Safitri dkk., 2021).

2. Jenis-Jenis Media Sosial

Media sosial mendukung setiap penggunanya untuk dapat berinteraksi dengan berbagai cara yang beragam dan kemudahan yang diberikan berdasarkan fungsi dan tujuan penggunaannya. Terdapat beberapa jenis media sosial yang sering digunakan dalam berinteraksi antar sesama penggunanya (Qadir & Ramli, 2024), yaitu Jejaring Sosial (*Social Networking*), Media Berbagi Konten (*Content Sharing Platforms*), Blog dan *Microblogging*, Forum Diskusi (*Discussion Forums*), Media Kolaborasi (*Collaboration Platforms*), *Marketplace* atau Media Sosial Bisnis, dan Media Sosial Berbasis Game

Berdasarkan pemaparan di atas ditemukan fakta bahwa pengguna media sosial yang pernah dipublikasikan oleh salah satu media ternama Internasional, yaitu *we are social* menyatakan bahwa jumlah pengguna aktif media sosial di Indonesia mencapai 170 Juta orang dengan media sosial yang paling banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia dengan jenis media sosial sebagai media berbagi konten (*content sharing platform*) yaitu *Youtube*, *Facebook*, *Instagram*, dan *Twitter* (Siregar, 2022). Selain itu, Tik Tok juga adalah salah satu platform terpopuler saat ini. Sebagai media sosial, Tik Tok menyediakan cara untuk berbagi berbagai konten baik dari segi kreativitas, video tantangan, *lip sync*, lagu, menari, menyanyi dan lain-lain (Novita dkk., 2023). Pada tahun 2024 terdapat 221.563.479 jiwa masyarakat Indonesia yang terkoneksi dengan internet dari total populasi penduduk Indonesia sebanyak 278.696.200 atau 79.50% dan sebanyak 82,75% dari penduduk Indonesia yang terkoneksi internet atau sekitar 183.343.778 jiwa masyarakat Indonesia melakukan aktivitasnya dengan mengakses media sosial, termasuk mahasiswa dengan media sosial seperti *Facebook* 51,64%, *Instagram* 51,90%, *Youtube* 38,63%, dan *TikTok* 46,84%, adapun dalam masyarakat media chatting online seperti *WhatsApp* memiliki presentase sebanyak 97, 86% dan *Facebook Messenger* sebanyak 45,66% (APJII, 2024).

Ada banyak faktor mengapa platform tersebut menjadi jenis media sosial yang paling banyak digunakan di Indonesia. Faktor pertama, seperti yang telah dipaparkan sebelumnya bahwa jenis platform tersebut menawarkan sarana untuk berbagi konten dengan pengguna lainnya, membuatnya cocok sebagai wadah komunikasi media sosial yang baik antar pengguna. Platform yang populer tersebut menawarkan berbagai cara komunikasi dan interaksi antar penggunanya, seperti berbagi video, foto, atau teks dengan mengunggahnya di media sosial, lalu dapat memberikan komentar terhadap postingan pengguna lainnya, dapat mengirimkan postingan pengguna lain ke pengguna lainnya, lalu dapat saling bertukar pesan melalui fitur *chat* yang terdapat pada beberapa platform, seperti *Facebook*, *Instagram*, *WhatsApp*, *Twitter* dan *TikTok*. Beberapa platform juga menawarkan interaksi secara langsung berbasis video dengan pengguna lainnya, seperti *live streaming* melalui platform *Youtube*, *Instagram*, *Facebook*, dan melakukan panggilan video atau *video call* dengan pengguna lainnya yang bisa dilakukan oleh *WhatsApp*, dan *Instagram* yang juga menawarkan hal serupa.

3. Pengertian *Instagram*

Instagram merupakan salah satu platform populer saat ini di Indonesia, dengan fitur berbagi gambar, video, hingga mampu melakukan panggilan antar sesama pengguna menjadi daya tarik tersendiri yang ditawarkan kepada penggunanya. *Instagram* sendiri adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan penggunanya untuk mengambil foto, menerapkan filter digital, serta membagikannya ke berbagai platform media sosial lainnya, termasuk ke akun *Instagram* milik pengguna itu sendiri (Nugraha dkk., 2023). *Instagram* memiliki menu utama di dalamnya, yaitu *Instagram Story (Instastory)*, *Instagram Live*, *Instagram Reels*, *IG TV*, *Instagram Ads*, *Instagram Saved Post*, *Sorotan Cerita*, *New Feed*, *Home Page Explore*, *Profil*, dan *Direct Message (DM)* (Aryani & Murtiariyati, 2022).

Instagram menjadi sebuah media sosial paling populer saat ini di Indonesia. Hal tersebut didukung oleh pernyataan Martin & Husen (2020) dimana *Instagram* adalah salah satu media sosial terpopuler yang berkembang pada saat ini. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia juga menyatakan bahwa *Instagram* menempati posisi 3 sebagai media sosial yang paling banyak diakses di Indonesia di tahun 2024, dengan presentase sebesar 29,68%. Kepopuleran *Instagram* kini telah merambah berbagai kalangan, tidak terkecuali para mahasiswa, dimana *Instagram* mempunyai presentase sebesar 51,90% pengguna aktif *Instagram* berasal dari kalangan mahasiswa dan menempati posisi 1 sebagai media sosial yang paling sering digunakan di kalangan mahasiswa.

Banyaknya pengguna *Instagram* di kalangan mahasiswa, mengindikasikan bahwa terdapat dampak-dampak yang dirasakan sebagai pengguna aktif *Instagram*. Semua media sosial memiliki dampak yang positif maupun negatif, begitu juga dengan *Instagram*. Salah satu dampak positif dari penggunaan *Instagram* terhadap mahasiswa adalah mahasiswa dapat menjalin pertemanan dengan berbagai kalangan, dari berbagai daerah, bahkan hingga ke seluruh dunia. Selain itu, mereka juga dapat memperoleh informasi dengan cepat dan dalam jumlah banyak hanya dengan mengakses akun pribadi orang lain, karena para pengguna *Instagram* umumnya membagikan informasi dengan sukarela. Manfaat positif lainnya yang bisa diperoleh mahasiswa adalah sebagai sarana hiburan. Lebih lanjut lagi *Instagram* dapat berfungsi sebagai wadah untuk menyalurkan kreativitas, mengekspresikan diri, serta sebagai media pembelajaran. Mahasiswa juga dapat menemukan komunitas dengan minat yang sejalan, yang turut mendukung pembentukan dan perkembangan identitas sosial mereka (Mhd. F. F. Nasution & Batubara, 2022). Menurut Mhd. F. F. Nasution & Batubara (2022) penggunaan *Instagram* dapat mengubah

pola pikir dan tindakan seseorang, diantaranya berkembang menjadi orang yang lebih kreatif dan menarik.

Selain dampak positif, media sosial *Instagram* juga memiliki dampak negatif terhadap mahasiswa, diantaranya menyebabkan perbandingan sosial yang tidak realistis, tekanan untuk tampil sempurna, dan dampak negatif pada kesehatan mental seperti kecemasan dan depresi.

Instagram dapat memberikan tekanan bagi mahasiswa untuk menampilkan gaya hidup yang tampak ideal. Melihat berbagai gambar yang terlihat ‘sempurna’ dapat menimbulkan standar yang tidak realistis dan mendorong mahasiswa untuk berusaha memenuhi citra tersebut (Mhd. F. F. Nasution & Batubara, 2022). Selain itu, media sosial *Instagram* turut memengaruhi pola komunikasi mahasiswa, di mana mereka cenderung membangun hubungan sosial dalam kehidupan sehari-hari melalui platform tersebut. Mahasiswa lebih merasa nyaman berkomunikasi lewat media sosial daripada secara langsung, yang pada akhirnya berdampak pada keterampilan komunikasi tatap muka mereka (Febriana dkk., 2025).

Berdasarkan pemaparan diatas, secara keseluruhan *Instagram* memiliki dampak yang kompleks terhadap gaya hidup mahasiswa diantaranya mempengaruhi cara mereka berinteraksi, memandang diri sendiri, dan merespon tekanan sosial, baik itu secara positif atau negatif tergantung bagaimana mahasiswa memanfaatkan *Instagram* sebagai media sosial di kehidupan sehari-hari.

4. Pengertian *TikTok*

TikTok adalah aplikasi yang menyediakan berbagai efek spesial, unik, dan menarik yang dapat dinikmati oleh para penggunanya. Aplikasi ini mudah digunakan untuk membuat video pendek yang kreatif dan mengesankan, serta mampu menarik perhatian banyak orang yang menontonnya. *TikTok* sendiri merupakan platform jejaring sosial dan

video musik asal Tiongkok yang diluncurkan pada bulan September 2016 (A. S. W. Wulandari dkk., 2024). Aplikasi ini merupakan aplikasi pembuatan video pendek yang mendukung musik dan sangat populer di kalangan banyak orang, termasuk mahasiswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2024 media sosial *TikTok* menempati urutan ketiga, sebagai media sosial yang paling banyak digunakan di kalangan mahasiswa dengan presentase sebanyak 46,84%. Berdasarkan tujuannya, mahasiswa yang mengakses media sosial *TikTok* memiliki tujuan untuk memperluas jejaring sosial pertemanan, mendapatkan hiburan yang menarik, serta memberikan informasi (Pardede dkk., 2025).

Selama mengakses *TikTok* tentunya terdapat dampak yang dirasakan oleh mahasiswa, baik itu dampak positif atau negatif. Dampak positif dari penggunaan media sosial *TikTok* bagi mahasiswa antara lain dapat meningkatkan motivasi, tergantung pada jenis konten dan video yang dipilih sebagai sumber inspirasi. Selain itu, *TikTok* juga dapat dimanfaatkan untuk mencari informasi, berita, serta pengetahuan di bidang pendidikan (Jadidah dkk., 2024). Hal tersebut didukung melalui fitur-fitur yang diberikan oleh *TikTok* yaitu fitur search atau pencarian yang memiliki akses konten yang sangat luas sesuai dengan keinginan penggunanya. Sedangkan dampak negatif adanya penggunaan media sosial *TikTok* menurut Nurmala dkk. (2022) adalah kurang bergaul, kecanduan, meningkatnya budaya konsumtif, dan waktu istirahat berkurang. Timbulnya dampak negatif akibat dari penggunaan *TikTok* tentunya akan berdampak buruk terhadap mahasiswa baik secara perilaku seperti kurangnya interaksi komunikasi secara langsung oleh mahasiswa disebabkan kurang bergaul, serta kesehatan mahasiswa yang dapat menurun akibat kurangnya waktu istirahat yang cukup yang harus didapatkan oleh mahasiswa.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan jika, *TikTok* sebagai media sosial yang populer di kalangan mahasiswa, dijadikan sebagai media untuk mencari hiburan bahkan mencari informasi yang bermanfaat bagi mahasiswa. Media sosial *TikTok* juga dapat mendorong kreativitas mahasiswa untuk mencari serta memanfaatkan media sosial *TikTok* dengan baik dan dapat mendukung aktivitas mahasiswa. Namun, tentunya terdapat dampak negatif dari penggunaan *TikTok* yang dapat diraswakan oleh mahasiswa, hal tersebut akan timbul jika kurangnya pemanfaatan secara tepat oleh mahasiswa dalam menggunakan media sosial *TikTok*.

5. Pengertian *Youtube*

Youtube merupakan situs berbagi video yang memungkinkan pengguna untuk mengunggah maupun menonton berbagai jenis video dari berbagai sumber. Konten yang tersedia di *Youtube* sangat beragam, mulai dari vlog keseharian, tutorial, hiburan, trailer film, video musik, materi edukasi, hingga resep masakan dan lainnya. *Youtube* didirikan pada Februari 2005 dan berbasis di San Bruno, California, Amerika Serikat. Platform ini didirikan oleh tiga mantan karyawan PayPal yang cerdas, yaitu Chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed Karim. Kemudian, *Youtube* diakuisisi oleh Google dengan nilai sebesar 1,65 miliar dolar AS (Herminingsih dkk., 2022).

Menurut Herminingsih dkk. (2022) *Youtube* memiliki sejumlah karakteristik yang menjadikannya sangat populer dan disukai oleh banyak pengguna. Beberapa di antaranya adalah: 1) Tidak adanya batasan waktu maupun jumlah data dalam mengunggah video ke platform ini. 2) Sistem keamanannya tergolong kuat, serta *Youtube* membatasi konten yang diunggah dengan tidak mengizinkan konten yang bersifat ilegal atau mengandung unsur SARA. 3) Tersedia fitur berbayar, di mana video yang mencapai minimal 1.000 penonton dapat memperoleh penghasilan. 4) Adanya fitur offline yang memungkinkan

pengguna menonton video tanpa koneksi internet, asalkan video tersebut telah diunduh sebelumnya. 5) *Youtube* juga menyediakan alat pengeditan sederhana secara langsung di platform, seperti fitur untuk memotong video, memberikan filter warna, dan menambahkan efek transisi.

Melihat keunggulan yang diberikan oleh media sosial *Youtube* terhadap penggunaannya, menjadi salah satu alasan mengapa *Youtube* menjadi salah satu media sosial yang populer di Indonesia, khususnya di kalangan mahasiswa. Berdasarkan penelitian Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2024 ditemukan jika media sosial *Youtube* adalah media sosial paling populer nomor 2 di Indonesia dan menempati posisi 4 di kalangan mahasiswa dengan presentase 38,63%. Popularitas media sosial *Youtube* di kalangan mahasiswa menjadikan *Youtube* menjadi salah satu bagian dalam kehidupan bermedia sosial mahasiswa. Mahasiswa bisa menghabiskan waktu berjam-jam dalam membuka *Youtube* dalam sehari. *Youtube* memberikan hiburan bagi banyak mahasiswa diwaktu senggang. Hiburan yang bersifat entertainment, rohani maupun edukatif. Hal inilah yang membuat mahasiswa begitu tertarik membuka aplikasi *Youtube*.

Ketertarikan mahasiswa untuk membuka *Youtube* tentunya memberikan dampak positif dan negatif. Salah satu dampak positif dari penggunaan media sosial di kalangan mahasiswa adalah dalam aspek pembelajaran. Saat ini, sistem perkuliahan banyak menerapkan model pembelajaran aktif, di mana proses belajar berlangsung secara interaktif antara dosen dan mahasiswa (J. S. Nasution dkk., 2025). Materi yang disampaikan oleh dosen tidak lagi terbatas pada slide atau presentasi PowerPoint saja, melainkan juga digunakan untuk mendorong terciptanya komunikasi dua arah sebagai bagian dari pembelajaran aktif. Salah satu media yang dimanfaatkan adalah *Youtube*, yang digunakan dosen sebagai bahan ajar di kelas. Penggunaan materi audio-visual dari

Youtube membantu mahasiswa dalam memahami berbagai materi, terutama pada mata kuliah praktik, karena materi disajikan secara nyata dan lebih mudah dipahami.

Selain itu menurut Indarsih & Pangestu (2021) pemanfaatan *Youtube* dapat merangsang kreativitas serta meningkatkan minat dalam menciptakan ide-ide terbaik. Awalnya, mahasiswa mungkin hanya meniru atau menjiplak dari konten *Youtube*, namun seiring waktu, hal tersebut berkembang menjadi referensi yang kemudian diolah menjadi bahan baru dalam menyelesaikan tugas-tugas praktik, sesuai dengan kemampuan masing-masing individu. Secara tidak langsung, *Youtube* juga turut mendorong peningkatan minat mahasiswa dalam menganalisis, khususnya dalam mencari ide dan materi yang relevan.

Selain dampak positif, terdapat pula dampak negatif yang dapat dirasakan oleh mahasiswa ketika mengakses *Youtube*. Selain mampu mendukung aktivitas belajar mahasiswa, media sosial *Youtube* juga dapat mengganggu aktivitas belajar mahasiswa. Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Rifhano & Abdurahman (2018) dimana semakin tinggi intensitas mengakses *Youtube* yang dilakukan mahasiswa, maka semakin berdampak negatif terhadap aktivitas belajar mahasiswa. Dampak negatif yang ditimbulkan salah satunya adalah membuat mahasiswa sulit berkonsentrasi.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan jika manfaat positif dari media sosial *Youtube* dapat berbanding terbalik jika penggunaan yang dilakukan tidak sesuai dengan yang seharusnya, seperti penggunaan yang berlebihan tersebut, dan kurang optimal dalam menggunakan media sosial *Youtube* tersebut justru akan berdampak buruk terhadap mahasiswa.

6. Intensitas Akses Media Sosial

Dalam hal mengakses media sosial, intensitas mengacu kepada seberapa sering seseorang mengakses media sosial dalam periode waktu tertentu. Menurut Aji Restu Aditiawan dalam (Sa'diyah dkk., 2022) Intensitas merupakan lamanya kegiatan yang dilakukan seseorang secara sungguh-sungguh dan terus menerus. Ajzen (2005; Valencia dkk., 2023) juga menambahkan bahwa aspek intensitas penggunaan media sosial meliputi penghayatan, perhatian, durasi dan frekuensi. Hal tersebut didukung oleh pernyataan Abidah & Maryam (2024) yang menyatakan intensitas merupakan indikator kekuatan yang dilihat dari kualitas perhatian dan minat yang ditunjukkan seseorang melalui frekuensi atau lamanya waktu tertentu. Penentuan intensitas dapat dilakukan dengan mengidentifikasi berbagai aspek yang memengaruhinya, diantaranya adalah :

1. Penghayatan, yaitu usaha individu untuk memahami, menikmati, menghayati dan menyerap terhadap informasi sebagai pengetahuan yang baru bagi individu yang bersangkutan, selanjutnya terdapat usaha untuk memahami, menikmati dan menyimpan informasi tersebut sehingga menjadi suatu pengetahuan yang baru. Individu yang menggunakan media sosial dengan memahami dan menyerap informasi ketika menggunakannya sehingga orang tersebut bisa menikmati aktivitasnya ketika mengakses media sosial.
2. Perhatian merupakan sebuah ketertarikan individu kepada suatu aktivitas yang akan jauh lebih kuat dilakukan dibandingkan dengan aktivitas lain. Aktivitas tersebut akan lebih kuat dan intens dilakukan dibandingkan aktivitas lain yang tidak didasarkan pada ketertarikan. Seseorang yang mempunyai perhatian terhadap media sosial maka ia akan memusatkan perhatiannya dalam mengakses media sosial.
3. Durasi, yaitu lamanya selang waktu seseorang dalam menjalankan kegiatannya dalam bentuk tindakan. Kebutuhan individu dalam selang waktu tertentu untuk melakukan perilaku yang menjadi

target. Menghitung seberapa lama seseorang mengakses suatu media (berapa menit atau berapa jam dalam sehari). Menurut Muhafilah & Suwarningsih (2023) durasi penggunaan media sosial dibagi menjadi beberapa golongan, diantaranya: sangat lama (>7 jam), lama (5-6 jam), sedang (3-4 jam), singkat (1-2 jam) dan sangat singkat (<1jam). Kategori tersebut akan digunakan oleh peneliti sebagai indikator dalam menentukan intensitas dalam bermain media sosial berdasarkan aspek durasi yang dihabiskan oleh mahasiswa dalam mengakses media sosial dalam sehari.

4. Frekuensi, yaitu berapa kali seseorang mengakses media sosial atau tingkat keseringan kegiatan mengakses media sosial. Banyaknya pengulangan perilaku yang menjadi target (dalam kurun waktu satu hari). Setiap orang mempunyai frekuensi penggunaan yang berbeda-beda tergantung pada minat dan kebutuhan.

7. Dampak dari Mengakses Media Sosial

Seiring dengan perkembangan teknologi, saat ini media sosial memiliki jenis yang sangat beragam, mulai dari berdasarkan macam-macam konten yang dibagikan, seperti untuk informasi umum atau hanya sekedar sebagai hiburan, contohnya konten komedi. Lalu media sosial juga menjadi alat komunikasi yang memiliki berbagai opsi atau pilihan bagaimana cara agar penggunaanya dapat berkomunikasi, seperti melalui pesan teks atau chat, panggilan suara, atau bahkan panggilan video.

Saat ini, kehadiran media sosial dapat dirasakan oleh siapa saja dan dimana saja. Manfaat-manfaat media sosial yang diberikan dapat berdampak besar terhadap aspek-aspek kehidupan, salah satunya dirasakan oleh mahasiswa. Media sosial dapat menjadi sarana perkembangan kreativitas mahasiswa, semakin sering mahasiswa mengakses media sosial, maka semakin berkembang pula kreativitas yang mereka miliki (J. S. Nasution dkk., 2025). Berbagai platform

seperti *Youtube, Instagram, TikTok, dan Facebook* menjadi wadah bagi mahasiswa untuk mengekspresikan ide-ide kreatif mereka. Selain itu, media sosial memberikan peluang untuk mempublikasikan karya, membangun portofolio digital, serta menampilkan keahlian mereka kepada khalayak luas. Tak hanya itu, media sosial juga mendorong mahasiswa untuk lebih kreatif di bidang teknologi informasi, menyalurkan bakat di bidang tersebut, memperluas jaringan pertemanan, dan mempermudah akses terhadap ilmu pengetahuan. Selain itu media sosial juga membantu mahasiswa untuk mendapatkan banyak informasi, memudahkan mahasiswa dalam mencari informasi seputar pengetahuan dan tugas-tugas yang diberikan, dapat memperoleh pelajaran dari berbagai sumber, adanya hal-hal baru yang dapat diketahui, dan sebagai wadah untuk bersosialisasi (Nasiruddin & Rapa, 2022).

Namun, di sisi lainnya media sosial juga memiliki dampak negatif terhadap mahasiswa. Salah satu dampak negatif dari adanya media sosial adalah ketika mahasiswa semakin lama bermain media sosial, maka keinginan untuk berinteraksi secara tatap muka cenderung menurun. Terlalu banyak mengakses media sosial dengan durasi yang tinggi akan mengakibatkan kecanduan, yang berdampak terhadap peninggalan tanggung jawab mahasiswa akibat terlalu fokus mengakses media sosialnya (J. S. Nasution dkk., 2025). Selain itu mengakses media sosial yang berlebih juga dapat mengakibatkan mahasiswa menghabiskan banyak waktu untuk mengakses media sosial, individu menjadi tidak produktif, menjadi pribadi yang malas, serta tidak semua pengguna media sosial merupakan pengguna yang sopan dalam bertutur kata atau berbagi konten dan dapat mengganggu kehidupan serta komunikasi pengguna media sosial dengan keluarganya (Laana & Sukri, 2022).

D. Kajian Penelitian yang Relevan

Kajian penelitian yang relevan digunakan sebagai bahan perbandingan terhadap penelitian yang ada, baik mengenai kelebihan atau kekurangan sebelumnya. Selain itu, kajian yang terdahulu mempunyai andil besar dalam mendapatkan informasi yang ada sebelumnya mengenai teori yang berkaitan dengan judul yang diambil oleh peneliti yaitu "Pengaruh Intesitas Akses Media Sosial Terhadap *Civic virtue* Mahasiswa PPKn Universitas Lampung". Penelitian yang relevan diantaranya adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Bahri (2024) dengan judul Pengaruh Intensitas Penggunaan Media Sosial terhadap Tingkat Kesalahan Sosial Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam Angkatan 2021 UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, ditemukan jika terdapat pengaruh yang signifikan intensitas penggunaan media sosial terhadap tingkat kesalahan sosial mahasiswa FUPI Angkatan 2021 UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan ditemukan pada tabel Coeffients nilai Sig. $0,001 < 0,05$ dengan nilai $t_{hitung} 4,485 > t_{tabel} 1,664$ Sehingga Hipotesis H_0 tolak dan Hipotesis H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas penggunaan media sosial terhadap tingkat kesalahan sosial mahasiswa.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Sholihah (2024) dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Sosial *TikTok* Terhadap Intensitas Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Tadris Ips Uin Jakarta, ditemukan jika bahwa terdapat pengaruh penggunaan media sosial *TikTok* terhadap intensitas interaksi sosial dikalangan mahasiswa Tadris IPS UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil nilai konstanta sebesar 31,392 dan nilai koefisien regresi sebesar 0,925. Diperoleh hasil uji T dengan nilai thitung sebesar 12,276 dan ttabel sebesar 1,97976. ($12,276 > 1,97976$) sedangkan nilai sig. ($0,0 < 0,05$). Maka, dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya secara parsial terdapat pengaruh yang signifikan antara Pengguna Media Sosial *TikTok* (X) terhadap Intensitas Interaksi Sosial Mahasiswa (Y).

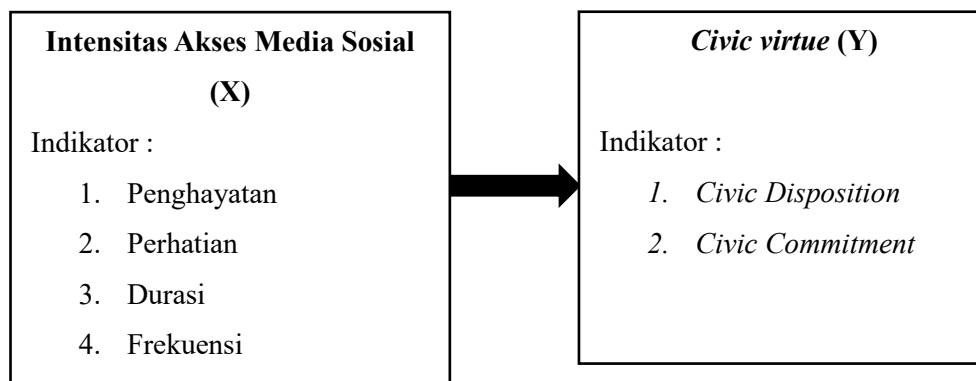
3. Penelitian yang dilakukan oleh J. T. A. Nasution (2024) dengan judul Pengaruh Intensitas Penggunaan Media Sosial *Instagram* Terhadap Perasaan Fomo (Fear Of Missing Out) Pada Mahasiswa Psikologi Universitas Medan Area, ditemukan jika berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana, bahwa ada pengaruh positif antara Intensitas Penggunaan Media Sosial terhadap perasaan FoMo. Dimana $r_{xy} = 0,538$ dengan $p = 0,000$ ($p < 0,05$).

E. Kerangka Pikir Penelitian

Penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti adalah untuk mencari tahu ada atau tidaknya pengaruh intensitas dalam mengakses media sosial di kalangan mahasiswa PPKn Universitas Lampung terhadap sikap *civic virtue* mahasiswa itu sendiri. Berdasarkan identifikasi masalah yang telah ditemukan diduga bahwa intensitas akses media sosial (durasi seseorang dalam mengakses media sosial) dapat berpengaruh terhadap *civic virtue* (tanggung jawab, kepedulian terhadap masyarakat, serta sikap demokratis) mahasiswa. Media sosial yang tidak dapat dimanfaatkan dengan baik dan bijak, justru dapat menimbulkan penurunan implementasi sikap *civic virtue* mahasiswa.

Indikator yang digunakan peneliti untuk mencari pengaruh intensitas akses media sosial (Variabel X) adalah berdasarkan teori Intensitas Ajzen (2005)(Valencia dkk., 2023) yang menyatakan bahwa aspek intensitas penggunaan media sosial meliputi penghayatan, perhatian, durasi dan frekuensi, maka dari itu peneliti akan melihat intensitas akses media sosial Mahasiswa PPKn Universitas Lampung berdasarkan aspek intensitas menurut Ajzen. Sedangkan, untuk indikator *civic virtue* (Variabel Y) teori yang digunakan adalah teori *Civic virtue* menurut Quigley (1991; Dewi, dkk., 2022) yang menyatakan ada dua unsur yang dimiliki oleh *civic virtue*, yaitu *civic disposition*, dengan karakteristik yang diteliti adalah kepribadian seperti tanggung jawab, kepedulian terhadap masyarakat, serta sikap demokratis, dan *civic commitment* dengan karakteristik yang diteliti adalah hak kebebasan, keadilan, dan cinta tanah air.

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka pikir pada penelitian ini adalah:



Gambar 2. 1 Kerangka Pikir

F. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2022) hipotesis merupakan suatu jawaban sementara atas rumusan masalah dalam penelitian, di mana rumusan masalah tersebut telah disusun dalam bentuk pertanyaan. Disebut sementara karena jawaban yang diberikan masih berdasarkan teori-teori yang relevan dan belum didukung oleh data empiris yang diperoleh dari hasil pengumpulan data. Oleh karena itu, hipotesis dapat dikatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, bukan jawaban yang didasarkan pada kenyataan empiris. Berdasarkan teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti menyusun hipotesis berikut:

a. Hipotesis Statistika

1. $H_0 : \rho = 0$ = Tidak terdapat pengaruh intensitas dalam mengakses media sosial terhadap sikap *Civic virtue* Mahasiswa PPKn Universitas Lampung.
2. $H_1 : \rho \neq 0$ = Terdapat pengaruh intensitas dalam mengakses media sosial terhadap sikap *Civic virtue* Mahasiswa PPKn Universitas Lampung.

b. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam suatu penelitian merupakan anggapan awal peneliti terhadap permasalahan yang akan diteliti. Dalam penelitian ini, hipotesis yang diajukan adalah Terdapat Pengaruh Intensitas Akses Media Sosial Terhadap *Civic Virtue* Mahasiswa PPKn Universitas Lampung.

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Sofwatillah dkk. (2024), metode ini berguna untuk mendeskripsikan, menampilkan, atau merangkum data secara sistematis. Pendekatan tersebut merujuk pada penyajian statistik yang memudahkan pemahaman terhadap data dengan cara merangkum serta mengidentifikasi pola dari suatu sampel data tertentu. Data dikumpulkan melalui berbagai cara seperti kuesioner, tes, dan wawancara mendalam. Data berbasis kuesioner, setelah dipastikan valid dan dapat diandalkan, dapat menjadi alat pengumpulan data yang andal. Selain itu, data juga dapat diperoleh melalui tes, yang juga harus melalui validasi ahli atau formula tes validasi. Wawancara partisipan menawarkan cara lain untuk pengumpulan data. Dalam penelitian kuantitatif, pada umumnya mengungkap hubungan antar variabel bebas dengan variabel terikat dan menguji hipotesis yang dirumuskan sebelumnya. Pada penelitian korelasional peneliti fokus pada deskripsi dari hubungan antar variabel terikat dan variabel bebas.

Metodologi kuantitatif sendiri melibatkan upaya peneliti untuk memperoleh pengetahuan dengan merepresentasikan data secara numerik. Data yang diperoleh melalui kuesioner yang dirumuskan oleh para peneliti berperan sebagai sumber data yang dapat dianalisis. Pada dasarnya, penelitian kuantitatif merupakan penyelidikan ilmiah metodis yang mengikuti kerangka kerja terstruktur untuk melihat hubungan sebab akibat antar variabel (Sihotang, 2023). Lebih lanjut menurut Wiwik (2022),

penelitian deskriptif kuantitatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan sesuatu yang dipelajari berdasarkan hal nyata dengan menarik kesimpulan dari fenomena yang diamati menggunakan statistika angka. Penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif ini dipilih oleh peneliti untuk memaparkan data-data dan menganalisis secara objektif serta menunjukkan mengenai pengaruh intensitas akses media sosial terhadap sikap *civic virtue* mahasiswa PPKn Universitas Lampung. Pendekatan ini juga memungkinkan pengujian hipotesis secara terstruktur, sehingga memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang sejauh mana intensitas dalam mengakses media sosial mampu memengaruhi sikap *civic virtue* mahasiswa PPKn Universitas Lampung.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi merupakan jumlah terbesar objek atau subjek yang akan diteliti secara keseluruhan. Populasi menunjukkan suatu wilayah generalisasi yang mencakup entitas atau subjek yang memiliki atribut dan sifat tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk diselidiki, yang kemudian menghasilkan kesimpulan (E. Wulandari dkk., 2023).

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif program studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) Universitas Lampung, angkatan 2022, 2023, dan 2024 dengan rincian sebagai berikut :

Tabel 3.1 Populasi Mahasiswa PPKn Universitas Lampung Angkatan 2022, 2023, dan 2024

No	Angkatan	Jumlah		Total (Mahasiswa)
		Laki-Laki	Perempuan	
1.	2022	31	85	116
2.	2023	17	75	92
3.	2024	16	90	106
Total				314

Sumber : Sistem Informasi Akademik Universitas Lampung, 2025

2. Sampel

Sampel merupakan bagian yang diambil dari populasi harus secara akurat mencerminkan karakteristiknya untuk memastikan validitas kesimpulan yang diambil. Sampel adalah sebagian kecil dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Jika jumlah populasi besar maka peneliti sulit atau tidak dapat mempelajari semua karakteristik populasi. Karakteristik sampel akan digunakan untuk penarikan kesimpulan secara general terhadap populasi (Sihotang, 2023). Menurut Sugiyono (2022) teknik mengambil sampel disebut dengan teknik sampling. Mushofa dkk. (2024) memahami jika teknik sampling merupakan metode untuk menentukan sampel dengan jumlah yang disesuaikan dengan ukuran sampel yang akan digunakan sebagai sumber data utama, dengan mempertimbangkan karakteristik serta sebaran populasi agar diperoleh sampel yang mewakili keseluruhan populasi secara representatif. Oleh karena itu, penting untuk menentukan sampel pada suatu penelitian, untuk dapat mempelajari semua karakteristik pada populasi yang memiliki jumlah yang banyak. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan teknik *probability sampling*. Menurut Sugiyono (2022) teknik *Probability Sampling* merupakan metode pemilihan sampel yang memberikan kesempatan yang sama bagi setiap elemen atau anggota dalam populasi untuk terpilih sebagai bagian dari sampel. Dalam *probability sampling* sendiri terdapat beberapa teknik lainnya yang meliputi, salah satunya adalah *simple random sampling*.

Menurut Sugiyono (2022) menyatakan bahwa disebut simpel (sederhana) karena pemilihan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa mempertimbangkan tingkatan atau lapisan yang terdapat dalam populasi tersebut. Peneliti mengambil sampel dari populasi yang sudah di tentukan seacara random, yaitu melalui Mahasiswa aktif program studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) Universitas Lampung, angkatan 2022, 2023,

dan 2024. Menurut Responden Skunto dalam (Mushofa dkk., 2024) menyatakan apabila subjek penelitian kurang dari 100 orang, lebih baik diambil semua, sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Akan tetapi, jika jumlah subjeknya besar dapat diambil antara 10-15 % atau 20-25 % atau lebih.

Oleh karena itu, sampel yang akan diambil dalam penelitian ini adalah 10% dari jumlah populasi yang ada, dan dihitung dengan menggunakan rumus Taro Yamane sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{N \cdot d^2 + 1}$$

Keterangan :

n = jumlah sampel

N = jumlah populasi

d² = presisi (ditetapkan 10%)

Berdasarkan rumus diatas, maka penghitungan sampel untuk penelitian ini adalah sebagai berikut :

$$\begin{aligned} n &= \frac{N}{N \cdot d^2 + 1} \\ &= \frac{314}{314 \cdot 0,1^2 + 1} \\ &= 75,84 \text{ dibulatkan menjadi } 76 \end{aligned}$$

Berdasarkan penghitungan diatas, maka jumlah sampel pada penelitian ini adalah 76 mahasiswa aktif program studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) Universitas Lampung. Sampel tersebut adalah penghitungan sampel dari total populasi. Lalu peneliti melakukan perhitungan jumlah sampel dengan memperhatikan strata atau pengelompokan kecil menggunakan rumus alokasi proporsional untuk menentukan sampel di setiap angkatannya, dengan penghitungan sebagai berikut :

$$n_h = \frac{N_h}{N} \times n$$

Keterangan :

n_h = Jumlah sampel berdasarkan strata

N_h = Ukuran populasi berdasarkan strata

N = Ukuran populasi total

n = ukuran sampel total

Berdasarkan rumus diatas, maka peneliti mendapatkan hasil penghitungan sebagai berikut :

Tabel 3.2 Perhitungan jumlah sampel untuk masing-masing angkatan

No.	Angkatan	Jumlah (Mahasiswa)	Perhitungan	Jumlah Sampel Mahasiswa
1.	2022	116	$= \frac{116}{314} \times 76$ $= 28,07$	28
2.	2023	92	$= \frac{92}{314} \times 76$ $= 22,26$	22
3.	2024	106	$= \frac{106}{314} \times 76$ $= 25,65$	26
Total Populasi =		314	Total Sampel =	76

Sumber : Sistem Informasi Akademik Universitas Lampung & Data Olahan Peneliti, 2025

C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan segala hal dalam bentuk apa pun yang ditentukan oleh peneliti untuk dikaji guna memperoleh informasi mengenai hal tersebut, yang selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk menarik kesimpulan (Sugiyono, 2022). Variabel yang terdapat dalam penelitian ini sendiri adalah variabel bebas dan terikat. Variabel bebas atau

variabel independen merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi akibat perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).

Dikatakan sebagai variabel bebas disebabkan bebas dalam mempengaruhi variabel lainnya. Sedangkan variabel terikat atau variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Dikatakan sebagai variabel bebas karena variabel ini dipengaruhi oleh variabel bebas atau variabel independen. Variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah intensitas akses media sosial atau dilambangkan dengan (X).
2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah *civic virtue* atau dilambangkan dengan (Y).

D. Definisi Konseptual dan Operasional

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual merupakan definisi yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti (Sihotang, 2023). Dalam hal ini, definisi yang telah ditetapkan tentu saja berasal dari berbagai definisi yang sudah ditelaah yang bersumber dari buku, jurnal, dan sumber lain yang bersifat ilmiah. Definisi tersebut menjadi pegangan untuk dioperasionalkan nantinya. Beberapa hal yang perlu didefinisikan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Intensitas Akses Media Sosial

Intensitas akses media sosial merujuk pada tingkat keterlibatan seseorang dalam menggunakan media sosial, yang mencakup frekuensi, durasi, dan konsistensi penggunaan dalam kehidupan sehari-hari. Intensitas ini tidak hanya mencerminkan seberapa sering dan lama individu mengakses platform media sosial (seperti *Instagram, Facebook, X/Twitter, TikTok*, dan lainnya), tetapi juga menggambarkan sejauh mana media sosial menjadi bagian integral dari aktivitas harian pengguna.

b. *Civic virtue* Mahasiswa

Secara umum *civic virtue* itu dimengerti sebagai kemauan warga negara untuk menempatkan kepentingan umum di atas kepentingan pribadi. Lebih lanjut, *Civic virtue* atau kebijakan kewarganegaraan adalah hubungan antara warga negara dan negara penduduk dengan beberapa komunitas di dalamnya. *Civic virtue* mendukung terciptanya negara dengan kehidupan demokratis dan menjadikan kepentingan umum di atas kepentingan pribadi menjadi fokus utama, warga negara harus dilibatkan dari perspektif politik ke pemahaman bahwa negara harus bertindak aktif untuk lebih mementingkan kepentingan umum dibandingkan kepentingan pribadi.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional berarti proses menentukan dan mengukur suatu variabel. Hal ini melibatkan penentuan bagaimana variabel tersebut diamati atau diukur secara konkret dan terukur. Dengan dirumuskannya definisi operasional maka peneliti dapat melakukan pengukuran yang valid atas setiap langkah-langkah dalam menganalisis data/informasi yang diperoleh peneliti (Sihotang, 2023). Beberapa aspek yang menjadi bagian dari definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

a. Intensitas Akses Media Sosial (X)

Dalam konteks penggunaan media sosial, intensitas merujuk pada seberapa sering individu mengakses media sosial dalam jangka waktu tertentu. Penilaian terhadap intensitas dapat dilakukan dengan mengenali berbagai faktor yang memengaruhinya. Sementara itu, durasi menunjukkan berapa lama seseorang menjalankan suatu aktivitas. Dalam penelitian ini indikator pada intensitas akses media sosial adalah:

1. Penghayatan
2. Perhatian
3. Durasi
4. Frekuensi

b. Sikap *Civic virtue* (Y)

Dalam penelitian ini, sikap *civic virtue* merupakan salah satu kompetensi kewarganegaraan yang menekankan kepada interaksi sosial antara individu dengan masyarakat, tujuan dari adanya kebajikan kewargaan atau kebijakan sipil atau *civic virtue* diperlukan guna membantu warga negara menata kebersamaan hidup dengan sesama warga agar tercipta kerukunan dan keharmonisan dalam kehidupan bernegara dan bermasyarakat. Dengan kata lain, tujuannya, membantu warga masyarakat menciptakan kehidupan bersama yang harmonis dan sejahtera. Untuk mencapai tujuan tersebut, terdapat beberapa indikator yang ada untuk mewujudkan sikap *civic virtue* yang terbagi kedalam dua domain yang membangunnya, yaitu :

- a) *Civic Disposition* ;
- b) *Civic Commitment*.

E. Rencana Pengukuran Variabel

Peneliti mengumpulkan data melalui kuesioner atau angket pada penelitian ini. Kuesioner merupakan suatu teknik pengumpulan informasi yang memungkinkan peneliti mempelajari sikap-sikap, keyakinan, perilaku, dan karakteristik yang terdapat pada sampel dalam menyikapi fenomena yang terjadi saat ini. Kuesioner dari kedua skala merupakan jenis kuisisioner tertutup, yaitu daftar pertanyaan dan pilihan jawaban yang sudah di sediakan oleh peneliti. Sehingga responden hanya perlu memberikan tanda centang (√) pada jawaban yang sesuai.

Angket/kuesioner digunakan untuk mengukur variabel intensitas akses media sosial (X) dan *civic virtue* (Y) pada mahasiswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) Universitas Lampung. Kuesioner ini bersifat tertutup, artinya alternatif jawaban sudah disediakan sehingga siswa tinggal memilih alternatif jawaban yang sesuai.

F. Teknik Pengumpulan Data

Terdapat teknik dan alat pengumpulan data pada penelitian ini harus dipastikan sesuai dan tepat dengan penelitian yang akan dilakukan. Berikut adalah teknik pengumpulan data serta alat yang digunakan pada penelitian ini :

1. Teknik Pokok

1) Angket

Menurut Sugiyono (2022) angket atau kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Skala dalam pemberian skor yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala *Likert*. Menurut Sugiyono (2022) dalam skala *Likert* digunakan dalam mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial tertentu. Dalam penelitian ini skala *likert* digunakan untuk mengukur setiap variabel yang ada pada penelitian. Variabel tersebut akan dijabarkan menjadi sub variabel atau indikator, yang kemudian dijadikan tolak ukur untuk menyusun item-item pertanyaan atau pernyataan yang berhubungan dengan variabel penelitian (Sugiyono, 2022).

Tabel 3.2 Skor Alternatif Jawaban Skala Likert

Skala	Nilai Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber (Sugiyono, 2022)

2. Teknik Penunjang

a. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang digunakan ketika peneliti ingin melakukan studi pendahuluan guna

mengidentifikasi permasalahan yang perlu diteliti, serta ketika peneliti ingin menggali informasi lebih mendalam dari responden (Sugiyono, 2022). Hal ini sejalan dengan pendapat Wati dkk. (2022), wawancara adalah pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab dengan narasumber atau percakapan secara lisan dengan orang yang berwenang untuk memberikan informasi data yang diperlukan. Peneliti menggunakan teknik wawancara karena ingin mengetahui lebih mendalam hal-hal yang berhubungan dengan penelitian (Wati dkk., 2022).

Dalam penelitian ini, wawancara akan dilakukan dengan *purposive sampling* yaitu mahasiswa program studi PPKn Universitas Lampung angkatan 2022, 2023, dan 2024 yang termasuk dalam populasi penelitian untuk mengetahui seberapa besar intensitas mahasiswa dalam mengakses media sosial dalam sehari, dan sejauh mana pemahaman dan penerapan mahasiswa terkait *civic virtue* khususnya di lingkungan kampus. Pertanyaan yang diberikan nantinya akan berfokus terhadap permasalahan penelitian yang diangkat oleh peneliti, terkait variabel-variabel yang diangkat oleh peneliti yaitu seberapa sering mahasiswa mengakses sosial media dalam sehari, adan platform media sosial apa yang sering dipakai (variabel X/intensitas akses media sosial) dan bagaimana perkembangan *civic virtue* mahasiswa PPKn sebagai dampak dari akses media sosial yang dilakukan (variabel Y/*civic virtue*).

G. Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Instrumen yang valid adalah alat ukur yang mampu menghasilkan data yang benar-benar sesuai dengan tujuan pengukuran. Valid berarti bahwa instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur hal yang memang seharusnya diukur (Sugiyono, 2022). Validitas dalam penelitian menyatakan derajat ketepatan alat ukur penelitian terhadap isi

sebenarnya yang diukur. Uji validitas adalah uji yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur yang digunakan dalam mengukur sesuatu.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka uji validitas adalah uji yang dilakukan untuk mengukur atau mengetahui apakah valid atau tidaknya suatu alat ukur untuk mengukur sesuatu yang diteliti dalam penelitian. Dalam penelitian ini sesuatu yang akan diukur validitasnya adalah instrumen penelitian yaitu kusioner atau angket. Dalam penelitian ini untuk membantu peneliti dalam mengukur validitas instrumen adalah dengan menggunakan SPSS versi 22. Kriteria dari pengujian dijabarkan apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka alat pengukuran atau angket tersebut adalah valid dan sebaliknya jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka alat pengukuran atau angket tersebut tidak valid dengan $\alpha = 0,05$ dan $dk = n$.

Penelitian ini sendiri menggunakan rumus *Product Moment* yang dikemukakan oleh Pearson, yang rumusnya sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi

N = jumlah responden

$\sum xy$ = total perkalian skor x dan y

$\sum x$ = jumlah skor variabel x

$\sum y$ = jumlah skor variabel y

$(\sum x)^2$ = total kuadrat skor variabel x

$(\sum y)^2$ = total kuadrat skor variabel y

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah untuk mengetahui sejauh mana kesesuaian suatu instrumen untuk digunakan dalam penelitian. Sugiyono (2022) menyatakan Instrumen yang reliabel adalah alat ukur yang apabila digunakan berulang kali untuk mengukur objek yang sama, akan memberikan hasil atau data yang konsisten. Reliabilitas suatu test merujuk pada derajat stabilitas, konsistensi, daya prediksi, dan akurasi. Pengukuran yang memiliki reliabilitas yang tinggi adalah pengukuran yang dapat menghasilkan data yang reliabel. Dalam penelitian, reliabilitas adalah sejauh mana pengukuran dari suatu tes tetap konsisten setelah dilakukan berulang-ulang terhadap subjek dan dalam kondisi yang sama. Penelitian dianggap dapat diandalkan bila memberikan hasil yang konsisten untuk pengukuran yang sama. Tidak bisa diandalkan bila pengukuran yang berulang itu memberikan hasil yang berbeda-beda.

Dalam menguji reliabilitas suatu instrumen dapat menggunakan metode *Cronbach's Alpha* dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 22 untuk menghitung reliabilitas instrumen. Hasil analisis reliabilitas instrumen angket diterjemahkan dengan tabel kriteria reliabilitas untuk mengetahui kategori instrumen angket yang dibuat. Kriteria reliabilitas (Sugiyono, 2022) disajikan sebagai berikut.

Tabel 3.3 Kriteria Reliabilitas

Besarnya nilai R	Hasil Interpretasi
$0,80 < r \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 < r \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r \leq 0,60$	Cukup
$0,20 < r \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r \leq 0,20$	Sangat Rendah

Sumber : Sugiyono (2022)

H. Uji Prasyarat

Dalam penelitian, terdapat seperangkat alat yang digunakan oleh peneliti dalam melaksanakan penelitiannya untuk memperoleh data-data, serta informasi yang dibutuhkan yang disebut dengan instrumen. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket atau kusioner sebagai alat ukur atau instrumen. Pentingnya instrumen sebagai alat untuk membantu peneliti dalam mengumpulkan data dan informasi, maka dibutuhkan instrumen yang sesuai untuk dapat mendukung penelitian tersebut. Kesesuaian instrumen perlu dipastikan sejak penyusunannya untuk menghindari kesalahan dalam pengumpulan data. Ada beberapa tahap atau pengujian yang harus dilakukan untuk memastikan kesesuaian instrumen yang akan digunakan, diantaranya adalah :

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji prasyarat analisis, dimana uji normalitas bertujuan untuk menunjukkan bahwa sampel data berasal dari suatu populasi berdistribusi normal. Dalam menemukan hal tersebut maka digunakan metode *Kolmogorov Smirnov* dengan menggunakan SPSS versi 22 untuk memperoleh koefisien signifikansi. Jika nilai sig < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal. Sebaliknya jika nilai sig > 0,05 maka data berdistribusi normal (Sihotang, 2023). Hal ini dilakukan untuk menentukan data statistik yang digunakan. Jika data berdistribusi normal dapat digunakan metode statistik parametrik, sedangkan jika data tidak bertribusi tidak normal maka dapat menggunakan metode nonparametrik.

2. Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah intensitas akses media sosial (variabel X) dan *civic virtue* (variabel Y) memiliki hubungan yang linear secara signifikan atau tidak. Uji linearitas dilakukan menggunakan SPSS 27 untuk memperoleh koefisien signifikansinya. Pengujian pada SPSS 27 dengan menggunakan *Test for Linearity*. Dasar pengambilan keputusan hasil uji linearitas adalah jika

nilai Sig. $> 0,05$, maka ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel X dan variabel Y, dan sebaliknya jika nilai Sig. $< 0,05$, maka tidak ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel X dan variabel Y.

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan metode yang digunakan untuk menguji atau membuktikan hipotesis yang diuraikan oleh peneliti. Teknik analisis data yang dipakai harus mampu menjawab rumusan masalah yang dirumuskan oleh peneliti. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data sebagai berikut :

1. Analisis Distribusi Frekuensi

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan analisis distribusi frekuensi untuk menemukan pola penyebaran data mengenai akses media sosial oleh mahasiswa dan pengaruhnya terhadap sikap *civic virtue* mereka. Distribusi frekuensi adalah data yang telah diperoleh dari suatu penelitian yang masih berupa data acak yang dapat dibuat menjadi data yang berkelompok, yaitu data yang telah disusun ke dalam kelas-kelas tertentu. Daftar yang memuat data berkelompok disebut distribusi frekuensi atau tabel frekuensi. Data yang dikumpulkan pada penelitian ini diperoleh melalui angket yang diisi oleh mahasiswa, yang kemudian diolah dan dianalisis untuk menemukan distribusi frekuensi dari masing-masing variabel yang telah ditentukan oleh peneliti, yaitu frekuensi mengakses media sosial, durasi mengakses media sosial, jenis platform media sosial yang berhubungan dengan variabel X, serta tanggung Jawab, kepedulian terhadap masyarakat, dan sikap demokratis yang berhubungan dengan variabel Y pada penelitian ini.

Hasil analisis distribusi ini nantinya akan memberikan gambaran awal terkait korelasi antara intensitas akses media sosial dengan sikap *civic virtue* mahasiswa, serta membantu peneliti dalam mengidentifikasi pola umum dalam media sosial. Dengan demikian, distribusi frekuensi dapat

dikatakan sesuai untuk menggambarkan dan membantu analisis data secara lebih mendalam sebelum melanjutkan ke tahap analisis statistik. Analisis distribusi frekuensi ini menggunakan rumus interval. Langkah pertama yang dilakukan adalah menentukan nilai terbesar dan nilai terkecil untuk mengetahui Jangkauan (R) dengan perhitungan sebagai berikut :

- a. Nilai terbesar = Nilai tertinggi data
- b. Nilai terkecil = Nilai terendah data

Maka, dapat ditentukan Jangkauan (R) = Nilai terbesar – Nilai terkecil
Rumus untuk mengetahui panjang interval kelas adalah sebagai berikut:

$$I = \frac{R}{K}$$

Keterangan :

I = Interval

R = Jangkauan

K = Kategori

Lalu, untuk menemukan tingkat *presentase* digunakan rumus *presentase* sebagai berikut :

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

Keterangan :

P = Besarnya *presentase*

F = Jumlah skor yang diperoleh diseluruh item

N = Jumlah perkalian seluruh item dengan responden

2. Uji Regresi Linier Sederhana

Uji regresi linier sederhana adalah model probalistik yang menyatakan hubungan linear antara dua variabel di mana salah satu variabel dianggap mempengaruhi variabel yang lain. Variabel yang mempengaruhi dinamakan variabel independen (bebas) dan variabel yang dipengaruhi dinamakan variabel dependen (terikat).

Dalam penelitian ini akan diujikan menggunakan rumus regresi linier. Untuk mempermudah dalam uji linieritas maka pada penelitian ini menggunakan daftar analisis varian (anova) dengan ketentuan apabila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ pada taraf 5% dengan dk pembilang = k-2 dan dk penyebut = n-k, maka regresi linier.

Data hasil dari analisis regresi ini digunakan untuk melihat pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y, yaitu pengaruh intensitas akses media sosial pada mahasiswa PPKn Universitas Lampung (Variabel x) terhadap sikap *civic virtue* mahasiswa PPKn Universitas Lampung (Variabel Y). Adapun persamaan dari regresi linier adalah sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan :

Y = Subjek pada variabel dependent

X = Variabel Bebas/Prediktor

a = Harga Y ketika harga X = 0 (Harga Konstanta) / Variabel Konstan

b = Koefisien regresi

3. Uji Hipotesis

Hipotesis merupakan suatu anggapan yang memiliki kemungkinan benar dan salah. Adanya hipotesis ini dapat digunakan sebagai dasar pembuatan keputusan suatu permasalahan dalam penelitian. Anggapan atau asumsi dalam hipotesis ini harus diuji dahulu menggunakan data hasil observasi. Dalam melakukan pengujian hipotesis, peneliti menggunakan bantuan SPSS versi 22 dengan menggunakan analisis regresi linier sederhana. Dasar pengambilan keputusan hasil uji hipotesis adalah sebagai berikut:

- a) Jika nilai signifikan (Sig) lebih kecil < dari probabilitas 0,05 maka ada Pengaruh Intensitas Akses Media Sosial (X) Terhadap sikap *Civic virtue* Mahasiswa PPKn Universitas Lampung (Y).

b) Jika signifikan (Sig) lebih besar > dari probabilitas 0,05 maka tidak ada Pengaruh Intensitas Akses Media Sosial (X) Terhadap sikap *Civic virtue* Mahasiswa PPKn Universitas Lampung (Y).

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

1) Apabila nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $dk = n-2$ dan $\alpha 0.05$ maka H_0 ditolak dan sebaliknya H_a diterima.

Apabila probabilitas (sig) < 0,05 maka H_0 diterima dan sebaliknya H_a ditolak.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dan pengujian hipotesis yang dilakukan peneliti mengenai pengaruh intensitas akses media sosial terhadap *civic virtue* mahasiswa PPKn Universitas Lampung, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari intensitas akses media sosial (Variabel X) terhadap *civic virtue* (Variabel Y). Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis koefisien determinasi variabel X terhadap variabel Y yang mengartikan bahwa terdapat pengaruh intensitas akses media sosial (X) dan *civic virtue* mahasiswa (Y) yang mengalami penurunan sekaligus pengguna media sosial yaitu sebesar 79,4% dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar intensitas akses media sosial. Dengan demikian, intensitas akses media sosial berperan besar dalam mempengaruhi *civic virtue* mahasiswa.

Hasil analisis distribusi frekuensi menunjukkan bahwa pada intensitas akses media sosial (Variabel X), indikator yang paling berpengaruh terhadap *civic virtue* mahasiswa adalah penghayatan dalam mengakses media sosial. Dimana Indikator ini melihat bagaimana usaha seseorang untuk memahami informasi yang ada di media sosial. Sebagian besar responden memiliki pemahaman yang baik akan adanya dampak buruk media sosial terhadap kemampuan berpikir seseorang. Namun, hal tersebut belum mampu dilakukan oleh seluruh mahasiswa PPKn Universitas Lampung bahwa masih adanya dampak buruk media sosial terhadap kemampuan berpikir mahasiswa.

Hasil penelitian juga menyebutkan *civic commitment* menjadi indikator yang paling signifikan dipengaruhi oleh intensitas akses media sosial dibandingkan dengan indikator *civic disposition*. Hasil *civic commitment* yang di dominasi dalam kategori baik disebabkan salah satunya oleh penghayatan dalam mengakses media sosial, dimana mahasiswa mampu memahami informasi yang ada di media sosial dampak buruk terhadap kemampuan berfikir kritis mereka, hal tersebut mendukung pengoptimalan pemanfaatan media sosial untuk hal-hal yang lebih bermanfaat dengan menghindari informasi yang mampu berdampak buruk terhadap kemampuan berpikir tersebut.

Namun, intensitas media sosial juga memberikan dampak yang kurang dalam mendukung meningkatnya implementasi *civic virtue* mahasiswa PPKn, dimana pada indikator perhatian, durasi, dan frekuensi, mahasiswa masih menunjukkan sikap yang kurang baik dalam menggunakan media sosial, seperti sulit untuk fokus terhadap satu kegiatan karena munculnya notifikasi pada media sosial, durasi bermain media sosial mahasiswa yang termasuk dalam kategori sedang, yang jika tidak dimanfaatkan dengan baik akan menimbulkan ketergantungan, dan tentunya semakin banyak mengakses media sosial dalam sehari akan memberikan dampak buruk terhadap seseorang.

Dimana hasil penelitian menemukan ketidak seimbangan implementasi *civic virtue*, hal tersebut terlihat dari tingginya implementasi *civic commitment* dalam diri mahasiswa namun tidak diikuti juga dengan meningkatnya *civic disposition*. Hal itu menandakan bahwa mahasiswa masih kurang mampu menerapkan perilaku atau watak kewargaan yang baik di lingkungannya, dimana mahasiswa memiliki kemauan dan keinginan untuk hidup berdemokrasi, namun untuk penerapan dan implementasinya mahasiswa masih belum optimal, karena seperti yang diketahui bahwa *civic virtue* akan optimal diimplementasikan jika kedua

unsurnya, yaitu *civic disposition* dan *civic commitment* diterapkan secara bersamaan.

Melalui penjelasan di atas, diketahui bahwasannya intensitas akses media sosial memiliki dampak yang sangat signifikan terhadap *civic virtue* mahasiswa. Semakin tinggi intensitas akses media sosial mahasiswa, semakin besar pula potensi dampaknya terhadap sikap mereka, baik dalam aspek positif maupun negatif. Angka ini mengindikasikan bahwa sebagian besar perubahan dalam *civic virtue* mahasiswa dapat dikaitkan dengan tingginya intensitas akses media sosial. Intensitas akses media sosial berpotensi mempengaruhi perkembangan perilaku seseorang, baik dengan mengajarkan nilai-nilai positif seperti kreativitas dan koneksi sosial yang lebih luas, maupun dengan memperkenalkan perilaku negatif seperti kurangnya disiplin dan kurangnya keahlian untuk berinteraksi dengan sekitarnya.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Mahasiswa

Diharapkan mahasiswa PPKn Universitas Lampung dapat lebih bijak dalam manajemen waktu dan frekuensi penggunaan media sosial. Mahasiswa perlu meningkatkan kontrol diri (*self-control*) agar intensitas akses media sosial tidak mengganggu tanggung jawab akademik dan sosial. Mahasiswa disarankan untuk memanfaatkan media sosial sebagai sarana pengembangan diri dan literasi digital yang positif, serta tetap memprioritaskan interaksi sosial secara langsung untuk mengasah kepekaan sosial dan *civic virtue* dalam kehidupan nyata.

2. Program Studi PPKn Universitas Lampung

Disarankan kepada Program Studi PPKn untuk dapat mengintegrasikan materi literasi digital dan etika bermedia sosial ke

dalam perkuliahan atau kegiatan kemahasiswaan. Program studi dapat memfasilitasi kegiatan seminar atau diskusi yang membahas dampak teknologi terhadap karakter kewarganegaraan, guna memperkuat *civic disposition* dan *civic commitment* mahasiswa di era digital. Hal ini penting untuk meminimalisir dampak negatif degradasi moral akibat penggunaan teknologi yang berlebihan.

3. Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya yang berminat mengkaji topik serupa, disarankan untuk dapat memperluas variabel penelitian dengan meneliti faktor-faktor lain yang mempengaruhi *civic virtue* (sebesar 20,6% yang belum terungkap dalam penelitian ini), seperti lingkungan keluarga, teman sebaya, atau budaya organisasi kampus. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat menggunakan metode penelitian kualitatif atau metode campuran (*mixed method*) untuk menggali lebih dalam mengenai bagaimana proses media sosial mempengaruhi perilaku spesifik mahasiswa secara mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidah, I. M., & Maryam, E. W. 2024. Intensitas Penggunaan Media Sosial, Loneliness, dan Insecure Pada Remaja . *JURNAL PSIKOLOGI Jurnal Ilmiah Fakultas Psikologi*, 11(1), 193–210.
- Aldila Safitri, A., Rahmadhany, A., & Irwansyah. 2021. Penerapan Teori Penetrasi Sosial pada Media Sosial: Pengaruh Pengungkapan Jati Diri melalui TikTok terhadap Penilaian Sosial. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v3i1.180>
- Amalia, A., Ramadhani, A. L., Vitacheria, F. G., & Azizah, I. 2024. Pendidikan Karakter dan Teknologi: Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Pembentukan Karakter Remaja. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 32–39.
- Apandie, C., & Karolina. 2021. Warga Negara Di Masa Pandemi: Perspektif Civic Virtue (Pengabdian Kepada Masyarakat Di Komunitas Pelayanan Gbi Anugerah Kota Palangka Raya). *Jurnal Pendidikan Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat*, III(1), 221–233.
- APJII. 2024. Survei Penetrasi Internet Indonesia 2024. *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*.
- Aprilia, R., Sriati, A., & Hendrawati, S. 2020. Tingkat kecanduan media sosial pada remaja. *Journal of Nursing Care*, 3(1).
- Aryani, I. D., & Murtiariyati, D. 2022. Instagram Sebagai Media Promosi Dalam Meningkatkan Jumlah Penjualan Pada A.D.A Souvenir Project. *Jurnal Riset Akuntansi dan Bisnis Indonesia STIE Widya Wiwaha*, 2(2), 466–477.
- Astuti, A. P., Nanda, S. N., Khumaira, K. B., & Sidik, O. A. 2023. Peran Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Pembentukan Karakter Mahasiswa. *ADVANCES in Social Humanities Research*, 1(5), 520–525.
- Awalia, R., Fikrie, & Rifandi, A. 2022. Peranan Regulasi Diri Terhadap Kecenderungan Kecanduan Media Sosial Pada Mahasiswa . *Jurnal Psikologi MANDALA* , 6(2), 85–100.
- Bahri, S. 2024. *Pengaruh Intensitas Penggunaan Media Sosial terhadap Tingkat Kesalehan Sosial Mahasiswa Fakultas [SKRIPSI]*. UIN SUNAN KALIJAGA.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. 2012. *Self-Determination Theory*.

- Dhiba, P. F., Nugraha, N., & Mustikarini, I. D. 2021. Persepsi Pemuda Terhadap Pelaku Civic virtue di Desa Bangsalan. *Konstruksi Sosial: Jurnal Penelitian Ilmu Sosial*, 1(1), 15–20.
- Ell, G. J. 2023. Peran Pendidikan Kewarganegaraan Bagi Pembentukan Civic Virtue Dalam Masyarakat Multikultural Menurut William Arthur Galston (Sebuah Tinjauan dari Perspektif Filsafat Politik). *Seri Mitra : Refleksi Ilmiah-Pastoral*, 2(1), 58–68.
- Ell, G. J. 2025. Menerima ‘Yang Lain’: Fenomenologi Pemberian Jean-Luc Marion Dan Relevansinya Bagi Toleransi Dalam Masyarakat . *LOGOS : Jurnal Pendidikan Keagamaan Katolik*, 13(2), 18–35.
- Fahma, F., Safitri, D., & Sujarwo. 2024. Dinamika Identitas Budaya dalam Era Globalisasi: Tantangan dan Kesempatan Media Sosial terhadap Budaya Masyarakat Lokal. *JICN : Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara*, 1(3), 3675–3682.
- Fauzan, A., & Candra, R. A. H. 2025. Penguatan Civic Disposition Melalui Mata Pelajaran Pkn Dalam Meningkatkan Kesadaran Hukum Berlalu Lintas Pada Siswa Smp Islam Al-Aziz Sampang. *Jurnal Widyaloka Ikip Widya Darma*, 12(1), 32–48.
- Febriana, I., Nainggolan, M. A. O., Pohan, N. F., Siregar, U. H., & Hutahaean, M. B. 2025. Pengaruh Penggunaan Sosial Media Instagram Terhadap Cara Berkomunikasi Mahasiswa. *Jurnal Media Akademik (Jma)*, 3(2).
- Ferdiansyah, R. N., Fauzan, M., Trimarko, K. I. D. F. B., Zahra, N. F., & Suaryani, L. P. 2025. Pengaruh Media Sosial Terhadap Sikap Kewarganegaraan Bagi Mahasiswa. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(4), 441–453.
- Ginting, M. A. 2023. Model Project Citizen Untuk Meningkatkan Kompetensi Kewarganegaraan Siswa Sekolah Dasar (Literature Review) . *Seminar Nasional LPPM UMMAT*, 2, 310–325.
- Gustin, E., Firmansyah, M. A., & Perdana, D. D. 2024. Echo chamber pada interaksi komentar di akun Instagram @turnbackhoaxid dalam konteks post-truth. *Kouniti: Jurnal Komunikasi Dan Teknologi Informasi*, 16(2), 262–283.
- Handayani, K. W. 2023. Pengaruh Media Sosial Bagi Proses Belajar Siswa. *Daiwi Widya Jurnal Pendidikan*, 10(3), 133–142.
- Hari, A. H., Affan, J., & Rustam, K. 2025. Memahami Pengaruh Short Video Content Tiktok Terhadap User Engagement: Peran Mediasi Cognitive Absorption Pada Gen Z Kabupaten Klaten. *Solusi: Jurnal Kajian Ekonomi dan Bisnis*, 20(1), 58–72.
- Herminingsih, Nurdin, & Saguni, F. 2022. Pengaruh Youtube Sebagai Media Pembelajaran Dalam Perkembangan Kognitif, Afektif Dan Psikomotor Siswa. *Prosiding Kajian Islam dan Integrasi Ilmu di Era Society 5.0 (KIHES 5.0) Pascasarjana Universitas Islam Negeri Datokarama Palu 2022*, 1(1), 79–84.

- Hijran, M., & Suntara, R. A. 2025. Peran Becak Babel sebagai Komunitas Peduli Lingkungan dalam Pengembangan Nilai-nilai Civic Virtue Generasi Muda. *Academy of Education Journal*, 16(1), 1–7.
- Indarsih, M., & Pangestu, D. 2021. Pemanfaatan Platform Youtube Sebagai Media Pembelajaran, Dalam Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Universitas Bina Sarana Informatika. *Jurnal AKRAB JUARA*, 6(3), 43–52.
- Jadidah, I. T., Annisah, R., Anggraini, E. A., Agustin, D., & Padiman. 2024. Analisis Dampak Penggunaan Media Sosial (Tiktok) Dikalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Uin Raden Fatah Palembang. *Significant: Journal Of Research and Multidisciplinary*, 3(1), 19–32.
- Kartini, Harahap, I. A., Arwana, N. Y., & Tami, S. W. 2020. Teori dalam Penelitian Media. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 3(2), 136–140.
- Kirani, A. P., & Najicha, F. U. 2022. Pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pedoman dalam Menghadapi Era Society 5.0. *Jurnal Educatio*, 8(2), 767–773. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i2.2391>
- Kusnaeni, M. W., Dirgantoro, A., & Djatmiko, A. A. 2024. Penguatan Civic Disposition Melalui Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dalam Meningkatkan Perilaku Berkesadaran Hukum. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 6486–6495.
- Laana, D. L., & Sukri, U. 2022. Life Style: Perilaku Mahasiswa Masa Kini Dan Pengaruh Media Sosial. *nculco Journal of Christian Education*, 2(1), 67–80.
- Manalu, A., & Gandamana, A. 2023. Analisis Kompetensi Kewarganegaraan Dalam Kurikulum 2013 Dengan Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(3), 10267–10285.
- Martin, W., & Husen, M. F. 2020. Pemanfaatan Instagram Sebagai Media Promosi Hotel Grand Keisha. 6(1).
- Marwanda, T. S., Suryani, M. W., Amalia, S., & Dongoran, R. 2025. Pengaruh Media Sosial Terhadap Pola Komunikasi dan Interaksi Sosial di Kalangan Siswa. *Counselia; Jurnal Bimbingan Konseling Pendidikan Islam*, 6(1), 216–224.
- Mentari, A., Yumanda, D., Putri, D. S., & Rohman, R. 2024. Kecerdasan Interpersonal Dalam Membentuk Civic Engagement Warga Negara Muda. *Jurnal Kewarganegaraan*, 8(1), 490–496.
- Mubarok, S., Kurniawan, H., Wulandari, D. P., & Suharyat, Y. 2022. Media Sosial Sebagai Media Pendidikan Islam. *Jurnal Telangke Ilmu Komunikasi*, 4(1), 1–15.
- Muhafilah, I., & Suwarningsih. 2023. Durasi Penggunaan Media Sosial dan Tingkat Stres dengan Kualitas Tidur pada Remaja. *Jurnal Ilmu Kesehatan Masyarakat*, 12(5), 346–351.

- Mushofa, Hermina, Di., & Huda, N. 2024. Memahami Populasi dan Sampel: Pilar Utama dalam Penelitian Kuantitatif. *Admiration : Jurnal Syntax*, 5(12), 5937–5948.
- Nafisa, S., & Salim, I. K. 2022. Hubungan Antara Fear Of Missing Out Dengan Kecanduan Media Sosial. *Journal of Islamic and Contemporary Psychology (JICOP)*, 2(1).
- Nariswari, N. R. 2024. Pengaruh Media Sosial Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis dan Daya Fokus Masyarakat Indonesia. *VICIDI*, 14(2).
- Nasiruddin, F. Az. Z., & Rapa, L. G. 2022. Dampak Media Sosial Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa. *EDUSTUDENT: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pengembangan Pembelajaran*, 1(3), 188–193.
- Nasution, J. S., Harahap, A. L., Hasibuan, F. I., Fadillah, N., & Gajah, Z. H. 2025. Manfaat Media Sosial Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Mahasiswa di Era Digital. *AMI : Jurnal Pendidikan dan Riset*, 3(1), 43–49.
- Nasution, J. T. A. 2024. *Pengaruh Intensitas Penggunaan Media Sosial Instagram Terhadap Perasaan Fomo (Fear Of Missing Out) Pada Mahasiswa Psikologi Universitas Medan Area* [Skripsi].
- Nasution, Mhd. F. F., & Batubara, A. K. 2022. Eksistensi Sosial Mahasiswa di Era Instagram: Analisis Pengaruh Media Sosial terhadap Gaya Hidup dan Perilaku. *Indonesian Journal of Humanities and Social Sciences*, 5(2), 859–872.
- Newport, C. 2019. *Digital Minimalism : Choosing a Focused Life in a Noisy World*. Penguin Publishing.
- Novita, D., Herwanto, A., Mayndarto, E. C., Maulana, M. A., & Hanifah. 2023. Penggunaan Media Sosial TikTok Sebagai Media Promosi Pemasaran Dalam Bisnis Online. *Jurnal Minfo Polgan*, 12(2), 2543–2550. <https://doi.org/10.33395/jmp.v12i2.13312>
- Nugraha, R. N., Safira, A. Y., & Raditia, W. 2023. Pemanfaatan Instagram Sebagai Media Promosi Hotel Teraskita Jakarta. *Jurnal Daya Saing*, 9(1), 222–228.
- Nurhuda, A. R., Fitria, N., & Ansori, Moch. I. 2023. Kompetensi Sosial (Societal Comptance). *Jurnal Riset dan Inovasi Manajemen*, 1(3), 10–23.
- Nurmala, M. D., Afrizal, S., & Wibowo, T. U. S. H. 2022. Dampak Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa. *Hermeneutika: Jurnal Hermeneutika*, 8(1), 1–12.
- Pardede, A. M., Maula, I. I., Masrofah, M., & Fuady, I. 2025. Pengaruh Motif Hiburan, Pencarian Informasi, dan Pemeliharaan Hubungan terhadap Niat Mahasiswa Menggunakan TikTok. *Jurnal Syntax Imperatif: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 6(1), 69–79.
- Permana, A. 2023. Literature Review : Tiga Media Sosial Terbanyak Diminati Di Indonesia Tahun 2023 Dan Pemanfaatannya Di Kalangan Masyarakat.

JORAPI : Journal of Research and Publication Innovation, 1(4), 1237–1242.
<https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/JORAPI/index>

- Puspita Dewi, Y., Pitoewas, B., & Mona Adha, M. 2022. Peran Aparatur Pemerintah Desa Dalam Pembinaan Pemuda Di Desa Braja Asri Sebagai Upaya Pembentukan Keadaban Kewarganegaraan (Civic Virtue). *Jurnal PEKAN*, 7(2), 138–148.
- Putri, D. S., Nurmalisa, Y., Sari, D. P., & Saputri, R. Y. 2025. Instructional Design Pendidikan Pancasila dalam Penguatan Moral Character di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 339-350.
- Qadir, A., & Ramli, M. 2024. Media Sosial (Definisi, Sejarah Dan Jenis-Jenisnya). *Al-Furqan : Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya*, 3(6), 2713–2724.
- Rifhano, R. A., & Abdurahman, M. S. 2018. Pengaruh Intensitas Mengakses Youtube Terhadap Aktivitas Belajar Mahasiswa Fakultas Ekonomi Bisnis Telkom University. *Dialektika*, 5(2), 13–21.
- Sa'diyah, M., Naskiyah, & Rosyadi, A. R. 2022. Hubungan Intensitas Penggunaan Media Sosial dengan Kesehatan Mental Mahasiswa dalam Pendidikan Agama Islam. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(03), 713–730.
<https://doi.org/10.30868/ei.v11i03.2802>
- Salsabila, O. G., Maulana, N., Syahputra, M. R., & Hudi, I. 2024. Pendidikan kewarganegaraan pada generasi alpha sebagai upaya membangun kesadaran kewarganegaraan yang berkualitas. . . *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 2(3), 210–220.
- Saputra, R., Adha, M. M., Mentari, A., & Rohman. 2023. Pengaruh Kecerdasan Interpersonal Terhadap Civic Disposition Mahasiswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan . *Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 3(5), 8–14.
- Sari, Y. N., Yanzi, H., & Mentari, A. 2020. Peranan Guru PPKn Dalam Menanamkan Civic Virtue Peserta Didik Di SMA YP Unila Bandar Lampung . *Journal of Social Science Education*, 1(2), 77–85.
- Setiawan, R., Novitasari, D., & Prakoso, A. 2022. Distraction Effect of Social Media Use Among University Students. *Jurnal Pendidikan Digital*, 3(1), 55–64.
- Setyawan, B., & Asmaroini, A. P. 2025. Model Project Citizen untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dalam Mengatasi Dampak Media Sosial . *Prosiding Konseling Kearifan Nusantara (KKN)*, 4, 206–219.
- Shiddiq, S., & Misra. 2025. Teori Filter Bubble dan Echo Chamber: Dampak Transformasi Digital Terhadap Pendidikan Islam. *Concept: Journal of Social Humanities and Education* , 4(1).
- Sholihah, S. 2024. *Pengaruh Penggunaan Media Sosial TikTok Terhadap Intensitas Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa Tadris IPS UIN Jakarta [Skripsi]*.

- Sihotang, H. 2023. *METODE PENELITIAN KUANTITATIF* (E. Murniarti, Ed.; 1 ed.). UKI Press.
- Sofwatillah, Risnita, Jailani, M. S., & Saksitha, D. A. 2024. Teknik Analisis Data Kuantitatif Dan Kualitatif Dalam Penelitian Ilmiah. *Journal Genta Mulia*, 15(2), 79–91.
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (27 ed.). ALFABETA.
- Trisiana, A. 2020. Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31–41.
- Valencia, Ratnaningtyas, A., & Prastyani, D. 2023. Kaitan Intensitas Penggunaan Tiktok Shop Dengan Perilaku Konsumtif Pada Dewasa Awal. In *Psychommunity Seminar Nasional Psikologi Esa Unggul*, 35–45.
- Valkenburg, P. M., & Peter, J. 2007. Online Communication and Adolescent Well-Being: Testing the Stimulation Versus the Displacement Hypothesis. *Journal of Computer-Mediated Communicatio*, 12(4), 1169–1182.
- Wati, D., Arif, S., & Abristadevi. 2022. Analisis Penerapan Prinsip-Prinsip Etika Bisnis Islam Dalam Transaksi Jual Beli Online Di Humaira Shop. *El-Mal : Jurnal Kajian Ekonomi & Bisnis Islam*, 5(1), 141–154.
- Widiyanto, D., & Istiqomah, A. 2023. Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Wahana Pendidikan Demokrasi. *JURNAL PENDIDIKAN*, 32(1), 1–10.
- Wiwik, S., & Wahyudi, T. S. 2022. *Analisis (Deskriptif Kuantitatif) Motivasi Belajar Siswa dengan Model Learning di Masa Pandemi COVID 19*.
- Wulandari, A. S. W., Simanjuntak, N. M., & Fitria, H. M. 2024. Pengaruh Konten Tik Tok Terhadap Daya Serap Tik Tokers Di Dalam Memahami Materi Bahasa Indonesia Level SMA. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 2(3), 164–172.
- Wulandari, E., Faturrohman, H., Widodo, S. T., Wahyuni, N. I., & Ningsih, F. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Ii Sdit Insan Mulia Semarang. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(5), 1415–1424.
- Yunarti, D. P. 2024. Analisis Dampak Media Sosial Pada Perilaku Fomo Generasi Milenial. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 11(1).
- Zhao, H., & Wagner, C. 2022. How TikTok leads users to flow experience: investigating the effects of technology affordances with user experience level and video length as moderators. *Emerald Insight*, 33(2), 820–849.