

*The Influence of Social Media on the Character of Learning Independence of Universitas Veteran Bangun Nusantara Students*

**Pengaruh Media Sosial Terhadap Karakter Kemandirian Belajar Mahasiswa Universitas Veteran Bangun Nusantara**

<https://doi.org/10.24036/pakar.v21i2.327>

Windrati<sup>1\*</sup>, Suyahman<sup>1</sup>, Siti Fatimah<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Veteran Bangun Nusantara, Sukoharjo, Indonesia

\*E-mail: [windra.1210@gmail.com](mailto:windra.1210@gmail.com)

**Abstract**

*Everyone must have a social media account and actively operate it, including students at the Bangun Nusantara Veterans University. Related to the current conditions, especially in the field of education, social media provides convenience and benefits for students, in addition to the negative effects of social media. This study aims to determine the effect of social media on the character of learning independence in students at Veteran Bangun Nusantara University. The type of research used in this study is descriptive qualitative with the object of research being the effect of social media on the character of independence, and the research subjects are students of Veteran Bangun Nusantara University. Nusantara with a total of 10 students from semesters 2, 4, 6, and 8. The method of collecting data in this study used observation, interviews, and documentation. Then the data analysis technique used is the triangulation method by combining the results of interviews and observations made to obtain research results which are then described to explain the effect of social media on the character of student learning independence. This study found that social media has a positive influence on the ability and motivation to study independently for students at Veteran Bangun Nusantara University, with the consequence that students have difficulty managing time in their daily activities. With their good and bad experiences in using social media, it will help increase their independence, creativity, and confidence as human beings.*

**Keywords:** Social Media, Independence Character, Student

**Abstrak**

Semua orang pasti memiliki akun media sosial dan secara aktif mengoperasikannya, tidak terkecuali mahasiswa Universitas Veteran Bangun Nusantara. Terkait dengan kondisi saat ini terutama bidang pendidikan, media sosial memberikan kemudahan dan keuntungan bagi para pelajar, disamping efek minus dari media sosial. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh media sosial terhadap karakter kemandirian belajar pada mahasiswa Universitas Veteran Bangun Nusantara.. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan objek penelitian adalah pengaruh media sosial terhadap karakter kemandirian, dan subjek penelitiannya adalah mahasiswa Universitas Veteran Bangun Nusantara sejumlah 10 mahasiswa yang berasal dari semester 2, 4, 6, dan 8. Metode dalam pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kemudian teknik analisis data yang digunakan adalah triangulasi metode dengan menggabungkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan untuk mendapatkan hasil penelitian yang selanjutnya di deskripsikan untuk menjelaskan pengaruh media sosial terhadap karakter kemandirian belajar mahasiswa. Penelitian ini menghasilkan bahwa media sosial memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan dan motivasi dalam belajar secara mandiri bagi mahasiswa Universitas Veteran Bangun Nusantara, dengan konsekuensi mahasiswa kesulitan manajemen waktu kegiatan kesehariannya. Dengan adanya pengalaman baik dan buruk mereka dalam menggunakan media sosial, maka akan membantu meningkatkan kemandirian, kreativitas, dan kepercayaan diri mereka sebagai seorang manusia.

**Kata Kunci:** Media Sosial, Karakter Kemandirian, Mahasiswa

## 1. Pendahuluan

Dunia menghadapi perkembangan yang begitu cepat, arus globalisasi menjadi semakin nyata, menyebarluas ke setiap negara di dunia ini, termasuk Indonesia. Semakin meluasnya globalisasi juga berpengaruh terhadap berbagai bidang kehidupan terutama perkembangan ilmu pengetahuan teknologi, informasi, dan komunikasi. Seiring dengan berjalannya waktu, masyarakat harus mampu menyeimbangi dan menyesuaikan perkembangan dunia untuk mempertahankan kehidupan. Tak dapat dipungkiri pula, bahwa teknologi saat ini berperan penting dalam membantu pekerjaan dan mendukung apa saja yang dibutuhkan manusia. Kebutuhan masyarakat terhadap teknologi mendukung munculnya alat komunikasi yang dengan berjalannya waktu semakin canggih (Agustiah et al., 2020). Tanpa kita sadari proses perkembangan tersebut telah mengubah karakter, perilaku, sifat, serta pola berpikir masyarakat, kepada siapa saja tanpa memandang usia baik balita sampai dewasa. Kemajuan teknologi ini asalkan dimanfaatkan dengan tepat, tentu kita akan mendapatkan keuntungan yang bermanfaat. Namun, apabila tidak, maka hanya akan mendapatkan kerugian saja. Pola komunikasi yang telah dibuat bersamaan dengan dorongan dalam inovasi kemajuan teknologi informasi telah berubah ke komputerasi atau digital komunikasi. Media sosial memiliki fungsi sebagai sarana yang memberikan akses mudah untuk disampaikan tanpa dibatasi oleh kondisi dan dengan siapa pun. Media sosial melalui berbagai pengalihan yang tersedia saat ini memberikan data/informasi yang disampaikan dengan lebih cepat dan intuitif. Dengan begitu, informasi atau data akan lebih mudah untuk dibagikan dan disebarluaskan dalam jangka waktu singkat. Media sosial sebagai salah satu efek dari kemajuan digitalisasi tidak lepas dari banyak munculnya aplikasi-aplikasi serta *platform* yang dapat digunakan semua orang. Penikmat media sosial yang paling tinggi di Indonesia adalah aplikasi komunikasi pribadi dan lokasi data. Secara keseluruhan, hampir semua orang di Indonesia memiliki dan mengakses berbagai macam media sosial yang ada (Mahardhika et al., 2021). Misalnya seperti *whatsapp*, *Google Plus*, *Instagram*, *twitter*, *line*, *facebook*, *tiktok*, *path*, *youtube* dan masih banyak lagi. Berdasarkan laporan We Are Social, Indonesia memiliki 191 juta pengguna media sosial aktif pada Januari 2022. Jumlah ini meningkat 12,35% dibandingkan tahun sebelumnya yang mencapai 170 juta orang. Aplikasi media sosial yang terbanyak digunakan adalah *Whatsapp*, persentasenya mencapai 88,7% (Mahdi, 2022). Berdasarkan sumber tersebut, dapat dilihat bahwa dari banyaknya pengguna internet di Indonesia, paling banyak mereka mengakses media sosial.

Mengakses media sosial perlu memperhatikan etika dan moral saat berkomunikasi di dalamnya. Hal tersebut sangatlah penting agar keseluruhan aktivitas yang dilakukan di dunia maya tidak menimbulkan efek negatif pada kehidupan, entah secara langsung ataupun tidak langsung. Sebagian besar penduduk di dunia ini tentunya memiliki *gadget* yang didalamnya dapat digunakan untuk berbagai hal. Media-media sosial itu banyak mendatangkan manfaat maupun masalah bagi seseorang. Melalui media sosial dapat menggambarkan perilaku, karakter, bahkan nilai moral dari seseorang. Demoralisasi dapat terjadi karena siklus pembelajaran secara keseluruhan umumnya akan mengajarkan etika dan kebiasaan yang hanya terbatas pada teks dan kurang dalam hal perencanaan anak untuk mengatasi dan menangani masalah hidup. Komitmen terbesar untuk situasi saat ini sebenarnya adalah pendidikan itu sendiri (Fortuna et al., 2023). Sehubungan dengan sekolah formal, salah satu alasannya adalah bahwa pendidikan di Indonesia lebih menekankan pada intelektual dan kognitif. (Dewi, 2020a). Karakter sejatinya merupakan hal bersifat mendasar di dalam diri seseorang yang diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Seseorang memiliki potensi untuk berbuat, bertindak, yang dibentuk dari konsekuensi dari internalisasi beraneka strategi yang diterima dan digunakan sebagai dasar untuk melihat, berpikir,

bertindak, dan bersikap. Strategi terdiri dari sejumlah nilai-nilai, etika, dan standar, misalnya mengatakan kebenaran, berpikir sejenak untuk bertindak, dapat diandalkan dan hormat kepada orang lain (Lickona, 2019). Sehubungan dengan kemandirian seseorang, apabila semakin bertambahnya usia seseorang akan semakin dewasa dan mandiri.

Peneliti bercermin dari Penelitian (Oktaviani, 2019a), dengan judul “Pengaruh Media Sosial Terhadap Gaya Hidup Mahasiswa IAIN Metro”. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media sosial telah menjadi gaya hidup bagi mahasiswa IAIN Metro, terutama *instagram*, *whatsapp*, dan *facebook*. Hal ini dapat dilihat dari beberapa perilaku mahasiswa yang tergolong ceroboh karena bergantung pada kemauan yang tidak terduga/ sementara. Dampak media sosial terhadap gaya hidup mahasiswa IAIN Metro memiliki efek positif dan negatif. Efek positifnya adalah pelajar memanfaatkan media sosial sebagai tempat untuk promosi, tempat untuk mendapatkan dan berbagi data namun perlu menjamin kebenaran data yang didapat dan mencari tahu data yang bermanfaat, serta cara untuk berdagang secara online. Kemudian, akibat buruknya adalah munculnya ketergantungan, penyimpangan yang tidak baik muncul, mengarah ke perilaku yang berlebihan dan saat menghabiskan waktu dengan teman yang lain, setiap orang akan terpesona dengan ponselnya masing-masing, sehingga menyebabkan ketiadaan komunikasi dan interaksi diantara mereka (Oktaviani, 2019b). Dan penelitian Lucy Pujasari Supratman (2018) dengan judul “*Penggunaan Media Sosial Oleh Digital Native*”, yang menghasilkan bahwa terdapat 3 domain yaitu alasan menggunakan media sosial, tujuan menggunakan media sosial, dan evaluasi diri dalam menggunakan media sosial. Ketiganya terintegrasi oleh masyarakat digital sebagai pengguna media sosial yang cerdas dalam mengelola segala informasi. Juga mempengaruhi kematangan jiwa dan berkembang menjadi generasi yang otonom yang dapat mengurus, menginterpretasikan, dan menilai media sosial secara kritis (Supratman, 2018a).

Berdasarkan pengamatan peneliti secara langsung di lingkungan Universitas Veteran Bangun Nusantara (Univet Bantara), banyak dijumpai mahasiswa yang sering memainkan media sosial saat pembelajaran di dalam kelas, pada saat mengikuti seminar, pada saat sedang menjalankan sebuah kegiatan organisasi mahasiswa, saat rapat membahas kegiatan organisasi mahasiswa, bahkan ada juga yang sedang di dalam perpustakaan justru bermain media sosial yang dimana perpustakaan adalah tempat yang biasa digunakan untuk membaca buku dengan tenang (Bagus et al., 2023). Hampir seluruh lapisan masyarakat di Indonesia ini memiliki akun media sosial dan secara aktif mengoperasikannya, tidak terkecuali pada mahasiswa Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo. Tidak dapat dipungkiri saat ini penggunaan media sosial semakin meningkat, apalagi di usia-usia remaja. Disamping itu juga didorong akibat efek pandemi Covid-19 hampir 3 tahun lamanya, membuat semua orang harus membatasi aktivitas kesehariannya dan mendorong mereka untuk menggunakan media sosial lebih lama dari biasanya. Saat ini pun semua serba digital, baik dalam hal pembelajaran maupun praktek. Contohnya saja sebagai mahasiswa yang harus turut ikut serta dalam 3 program tridharma perguruan tinggi yaitu pendidikan, penelitian, dan pengabdian masyarakat. Di Univet Bantara ini mahasiswa kurang antusias dan semangat untuk merealisasikan program tersebut terutama dalam hal penelitian dan pengabdian masyarakat. Padahal, pemerintah saat ini sudah memberikan banyak akses untuk implementasinya melalui berbagai macam aplikasi atau media web lainnya. Sehingga media sosial ini sangat berarti bagi mahasiswa untuk mendapatkan berbagai informasi dan membantu mereka untuk memajukan pendidikan di Indonesia, khususnya di tingkat perguruan tinggi. Berdasarkan pemaparan tersebut, maka penulis terinspirasi untuk melakukan penelitian langsung tentang pengaruh penggunaan media sosial terhadap karakter kemandirian belajar bagi mahasiswa Universitas Veteran Bangun Nusantara. Penelitian tersebut memiliki tujuan untuk mengetahui

dan mendeskripsikan pengaruh dalam menggunakan media sosial serta dampak negatif dan positifnya terhadap kehidupan seorang mahasiswa terutama dalam hal belajar, khususnya mahasiswa Univet Bantara. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan pelajar di Indonesia dapat lebih peka dan bijak dalam menggunakan media sosial di bidang pendidikan, karena pendidikan itu penting untuk mendukung masa depan yang cerah generasi-generasi muda Indonesia.

## **2. Tinjauan Pustaka**

### **2.1. Media Sosial**

Kemajuan ilmu pengetahuan dan inovasi saat ini sangat pesat, segala sesuatu dapat dilakukan untuk menjawab persoalan-persoalan manusia. Salah satu bukti adanya peningkatan ilmu pengetahuan dan inovasi, khususnya perkembangan *web* yang melahirkan media baru contohnya produk adalah media sosial. Media sosial adalah media *online* yang mana klien dapat mengambil bagian dalam melacak data, berbicara dengan individu yang ada di mana-mana, dan menjalin pertemanan dari seluruh penjuru dunia. Berbagai wilayah di bumi ini saling membuat konten untuk diteruskan atau dibagikan kepada orang lain, sehingga mereka dapat saling mengomentari konten tersebut. Ciri yang paling menonjol dari media sosial adalah adanya keterbukaan komunikasi antar penggunanya. Pada dasarnya, media sosial dapat diartikan sebagai media online, yang kliennya diasosiasikan lewat *web* dan aplikasi *web* untuk berpartisipasi, berbagi, dan membuat konten sebagai *blog online*, *wiki*, forum, jejaring sosial, dan ruang dunia maya yang ditunjang oleh inovasi yang semakin modern.

Peningkatan media sosial jelas membawa banyak efek, baik itu konsekuensi positif atau merugikan pada anak-anak usia remaja, apalagi pendidikan karakter anak muda. Mengenai pengaruh media sosial yang positif kapan pun terkait dengan kepribadian anak muda juga memberikan banyak hal keuntungan yang dapat dipelajari oleh anak-anak, misalnya dengan media sosial memberikan cara paling efektif untuk menyesuaikan, bergaul dengan populasi umum dan berurusan dengan organisasi kekerabatan (lebih banyak sahabat baru atau berkomunikasi dengan teman lama), juga membantu pekerjaan anak-anak muda dalam belajar, karena sangat baik dapat dimanfaatkan sebagai media untuk berdiskusi dengan teman-teman mengenai tugas sekolah. Mengenai konsekuensi merugikan dari tujuan bermedia sosial pada karakter seseorang juga tercerminkan dari sebagian besar anak muda menggunakannya tidak begitu banyak untuk membaca dan belajar hal baru, melainkan untuk kesibukan hiburan berbasis web misalnya; Facebook, Twitter, Instagram, TikTok, dan lainnya, hingga membuat anak-anak mengabaikan kewajiban mereka membuat anak-anak ini kurang fokus dan menduplikasi karya orang lain itu sederhana (Dewi, 2020b).

Intensitas penggunaan media sosial merupakan seberapa tertarik dan perhatian seseorang dalam menggunakan media sosial yang dapat dilihat dari lamanya seseorang mengakses media sosial. Teori yang melandasi penggunaan media sosial adalah *Uses and Gratification Theory* (UGT). Berdasarkan teori UGT yang dikemukakan Sartika, masuk akal bahwa cara berperilaku pengguna media sosial dilatarbelakangi oleh keinginan memuaskan pemenuhan atau kebutuhan pengguna. Kebutuhan tersebut dihubungkan dengan tujuan penggunaan media sosial (Al Aziz, 2020). Pemuasan kebutuhan yang berasal dari dalam diri seseorang salah satunya adalah mendapatkan pengakuan dari orang lain, sehingga mereka merasa lebih dihargai di mata banyak orang. Tidak terkecuali pada para pengguna media sosial di dunia maya. Banyak remaja yang mengalami perubahan perilaku sebagai implikasi dari menggunakan media sosial. Ada yang menjadikan mereka lebih kreatif, berpenampilan menarik, membagikan apa saja yang mereka miliki atau

kegiatan sehari-hari mereka. Hal itu sudah menjadi merupakan gaya hidup mereka, karena mereka lebih menginginkan pengakuan dari dunia maya daripada di kehidupan yang nyata ini. Karena melalui media sosial lah yang membuat mereka merasa diakui dengan mendapatkan respon atau komentar dan *like* dari orang lain. Aktualisasi diri menjadi hal yang penting dan diperlukan, terutama oleh seorang mahasiswa. Mereka memerlukan aktualisasi diri dengan cara mengekspresikan dan menyalurkan hobi serta bakat yang dimilikinya melalui media sosial (Muslimin & Yusuf, 2020).

## 2.2. Kemandirian Belajar

Kemandirian merupakan kemampuan individu untuk menciptakan kehendak atau keinginan secara nyata serta tidak berpegang dengan orang lain. Dalam hal ini berarti kemandirian seorang mahasiswa dapat dan mampu belajar sendiri untuk memahami dan mempelajari setiap mata kuliah dalam perkuliahan, mampu menyelesaikan tugas-tugas belajar dengan baik, mampu belajar sendiri dengan efektif, melakukan kegiatan belajar secara mandiri, dan dapat mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Karena dalam dunia pendidikan, belajar adalah kegiatan yang paling pokok dan penting di dalam suatu proses pendidikan dari berbagai macam lembaga pendidikan. Aspek-aspek kemandirian menurut Steinberg yang diuraikan oleh Desmita, terbagi dalam 3 macam, yaitu (Desmita, 2013):

- a. *Emotional autonomy* (kemandirian emosional), merupakan kemandirian yang berkaitan dengan perubahan keterikatan atau kedekatan hubungan emosional seseorang, khususnya hubungannya terhadap keluarga.
- b. *Behavioral autonomy* (kemandirian tingkah laku), merupakan kemandirian yang ditandai dengan kemampuan seseorang dalam mengambil keputusan dengan tidak bergantung terhadap orang lain serta dapat menjalankannya dengan rasa tanggung jawab.
- c. *Value autonomy* (kemandirian nilai), merupakan kemampuan dalam memahami suatu nilai mengenai benar dan juga salah, mengenai hal penting dan hal yang tidak penting.

Berdasarkan pemaparan diatas maka dapat disimpulkan bahwa kemandirian seseorang merupakan internalisasi dari diri mereka sendiri melalui proses individuasi. Proses tersebut ialah proses pengakuan dan siklus yang berorientasi pada kesempurnaan, sehingga orang tersebut dapat sampai pada tingkat kemandirian mereka.

Kemandirian belajar dapat diartikan sebagai usaha tunggal dalam bentuk latihan belajar sendiri atau dengan bantuan orang lain atas dasar inspirasinya sendiri untuk menguasai materi tertentu dan juga kemampuan tambahan sehingga dapat dimanfaatkan untuk menangani permasalahan yang dialaminya di dunia nyata. Belajar bebas adalah gerakan belajar yang dipicu oleh keinginan sendiri, keputusan sendiri dan kewajiban diri sendiri tanpa bantuan orang lain dan memiliki pilihan untuk mewakili kegiatan seseorang. Siswa dikatakan dapat maju dengan bebas jika telah dapat menyelesaikan tugas belajar tanpa bergantung pada orang lain (Mulyadi & Syahid, 2020). Perkembangan kemandirian merupakan suatu isu penting yang terjadi di sepanjang rentang kehidupan manusia. Menurut (Desmita, 2013), perkembangan kemandirian jelas dipengaruhi oleh perubahan-perubahan dalam diri seseorang, yang dengan demikian dapat memicu perubahan emosional, perubahan intelektual dan perubahan mental yang memberikan pemikiran koheren yang mendasari perilaku. Kemandirian membutuhkan persiapan individu, baik secara fisik maupun kesiapan mendalam untuk mengkoordinasikan, mengawasi dan menyelesaikan kegiatan atas tanggung jawabnya sendiri dengan tidak bergantung pada orang lain (Risfi & Hasneli, 2019).

Berdasarkan penelitian Dedyerianto, bahwa media sosial tidak berpengaruh secara signifikan terhadap kemandirian belajar. Hal tersebut dikarenakan hasil analisis yang diperoleh adalah adanya hubungan yang positif dan searah namun tidak berpengaruh terhadap kemandirian

belajar, artinya kekerapan mengakses sosial media memiliki pengaruh yang kecil dengan kontribusi efek sebesar 0,2%. Ini disebabkan oleh media sosial kerap dijadikan media sharing dan media berbagi informasi terkait materi pelajaran (Dedyerianto, 2019).

### **3. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan ialah deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif ini dipilih karena pada umumnya digunakan untuk ilmu sosial dan humaniora, terutama sesuatu yang bersangkutan dengan pola dan tingkah laku (*behavior*) seseorang, karena untuk mengukur menggunakan angka mengenai apa yang ada dibalik tingkah laku itu biasanya sulit (Ulfatin, 2022). Deskriptif kualitatif digunakan untuk mencatat gejala atau fenomena yang ada dari kegiatan keseharian yang dilakukan manusia. Penelitian digunakan dengan tujuan untuk menggambarkan, memaknai, menjelaskan situasi dan kondisi, keadaan atau tempat yang digunakan sebagai bahan penelitian. Objek penelitiannya adalah pengaruh penggunaan media sosial terhadap karakter kemandirian. Sedangkan, subjek dari penelitian ini diambil dari mahasiswa Universitas Veteran Bangun Nusantara berjumlah 10 mahasiswa terdiri dari semester 2, 4, 6, dan 8 yang berasal dari 6 fakultas berbeda. Dimana pengambilan dengan *purposive sampling* berdasarkan tujuan dan kriteria penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selanjutnya, teknik analisis data menggunakan triangulasi metode dengan menggabungkan hasil observasi dan wawancara yang sudah di dapat yang bertujuan untuk memperoleh kebenaran informasi kemudian akan ditarik kesimpulan secara ringkas.

Wawancara dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang sama terhadap narasumber yaitu mahasiswa. Dalam penelitian ini mengambil 2 sumber indikator yaitu indikator penggunaan media sosial dan juga indikator kemandirian belajar. Indikator penggunaan media sosial menurut Rasyidah, terdapat 4 poin indikator, yaitu 1) jangka waktu dalam mengakses media sosial; 2) jumlah aplikasi media sosial yang dimiliki; 3) kegunaan/alasan dibalik pemanfaatan media sosial; dan 4) efek positif dan negatif menggunakan media sosial (Irfan et al., 2019a). Kemudian indikator kemandirian belajar menurut Risa Santoso terdapat 5 poin indikator, yaitu 1) kepercayaan diri dan keyakinan mahasiswa dapat memahami materi perkuliahan; 2) kemampuan mahasiswa untuk mengerjakan tugas secara mandiri (artinya tidak meniru atau mengambil dari media sosial atau internet); 3) ketidakinginan mahasiswa mendapatkan pengarahan dari orang lain setiap mengerjakan tugas perkuliahan; 4) frekuensi mahasiswa untuk mempelajari materi secara mandiri sebelum mendapat penjelasan di dalam kelas oleh dosen; 5) frekuensi mahasiswa mengerjakan tugas perkuliahan secara mandiri terlebih dahulu sebelum meminta bantuan orang lain (Santoso, 2021).

## **4. Hasil dan Pembahasan**

### **4.1. Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada bulan Februari tahun 2023 dengan cara melakukan observasi dan wawancara dengan 10 mahasiswa Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo yang diambil secara *random* dari berbagai tingkat semester dan berbagai macam program studi dan fakultas yang berbeda, yaitu fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, fakultas ilmu sosial dan ilmu politik, fakultas teknik, fakultas kesehatan dan masyarakat, dan fakultas ekonomi mulai dari semester 2 sampai semester 8 untuk mendapatkan gambaran umum mengenai pengaruh media sosial terhadap tingkat kemandirian belajar mereka. Dari indikator-indikator yang sudah

diuraikan diatas, hasil penelitian terhadap mahasiswa Universitas Veteran Bangun Nusantara adalah mahasiswa Univet Bantara dalam sehari dapat mengakses media sosial rata-rata selama 8 jam. Mereka rata-rata memiliki lebih dari 5 akun media sosial. Mereka mengaku bahwa akun media sosial yang dimiliki tersebut bermacam-macam, mulai dari akun yang mereka digunakan untuk mengunggah foto, video, kata-kata motivasi, untuk transaksi uang secara online, menyampaikan pendapat melalui komentar, untuk mempromosikan barang ataupun makanan jualan mereka, untuk mencari info-info lomba, dan masih banyak lagi. Akun media sosial tersebut seperti *Whatsapp, Instagram, telegram, tiktok, twitter, google cam, youtube, shopee, lazada, facebook, email, brimo, bsi mobile*, dan lain-lain. Media-media sosial tersebut membantu mereka untuk melakukan berbagai macam hal dengan cepat dan mudah, misalnya dengan adanya *shopee* mereka dapat menyimpan uang atau mengirimkan uang dengan *shopeepay* atau pun *sea bank* tanpa harus membuka buku rekening. Kemudian mereka dapat melakukan belanja *online* melalui *handphone* dan melakukan pembayaran secara *online* pula. Dengan media sosial juga mereka dapat menyalurkan hobi mereka, seperti mahasiswa yang hobi menulis dapat membagikan tulisan mereka di media sosial agar bisa dilihat dan memotivasi orang banyak, sekaligus juga dapat melatih kreativitas mereka dalam mengedit tulisan atau gambar, karena menurut mereka sebelum mengunggahnya di media sosial mereka selalu mengedit konten yang akan mereka bagikan agar dapat terlihat menarik dan lebih bernilai di mata para *netizen*. Mahasiswa juga membagikan beberapa informasi melalui hobi mereka, misalnya membuat video memasak dan mengunggahnya melalui media sosial secara langsung tidak hanya karena mereka hobi memasak tetapi juga mereka telah membagikan informasi penting mengenai masakan mereka. 7 dari 10 responden mahasiswa mengaku telah merasakan efek positif dari adanya media sosial sebesar 70% disbanding dengan dampak negatif yang ditimbulkan.

Bagi mahasiswa Univet Bantara media sosial ini merupakan sarana untuk menyalurkan kepercayaan diri mereka dengan mengekspresikan diri dan membagikan kegiatan sehari-hari yang mereka lakukan. Meskipun demikian, mereka pun menyadari dengan mereka memiliki banyak media sosial, mereka terkadang keterusan untuk memainkannya sehingga perkerjaan lainnya menjadi tertunda dan waktu istirahat mereka berkurang. Di sisi lain, mereka memiliki pemikiran bahwa ketika mereka menginginkan bermain media sosial lebih lama, maka mereka cenderung akan melakukan tugasnya terlebih dahulu, seperti apabila mahasiswa memiliki tugas dari dosen maka akan segera mereka kerjakan agar cepat selesai dan dengan begitu mereka akan dapat bermain media sosial lebih lama. Mahasiswa Univet Bantara lebih sering menggunakan twitter untuk mencari konten terkini atau yang sedang *viral*, kemudian mencari konten-konten yang menghibur melalui tiktok, untuk berkomunikasi lebih sering menggunakan whatsapp, mengunggah foto dan video melalui Instagram, untuk promosi berjualan lebih ke facebook. Akun media sosial memiliki dampak negatif dan positif tersendiri pada mahasiswa Universitas Bantara.

Dampak positif yang mahasiswa rasakan adalah mahasiswa bisa terdorong buat lebih produktif lagi, berkomunikasi dengan banyak orang yang tidak bisa ditemui secara langsung, memberikan peluang dan manfaat untuk bisa mempromosikan jualan mulai dari makanan, aksesoris, pakaian, dan alat kebutuhan sehari-hari, karena disela-sela kuliah juga sambil berjualan secara online melalui *handphone*, bisa menghilangkan stress lewat konten-konten hiburan, bisa dapat update informasi sehingga tidak ketinggalan informasi, memudahkan dalam menyelesaikan tugas, tidak perlu ribet untuk keluar rumah untuk mengurus sesuatu karena dengan kecanggihan teknologi masakini bisa melalui *online*, dan lain-lain. Kemudian dampak negatif yang telah dirasakan mahasiswa Univet Bantara adalah terkadang membuat mata lelah apalagi jika terlalu lama memainkan medsos, terkadang juga membuat *insecure* atau minder dengan pencapaian orang

lain, serta membuat tidur kurang berkualitas, berkurangnya rasa *respect* terhadap lingkungan dan dengan teman di lingkungan sekitar mahasiswa. Akan tetapi, dalam hal kemandirian belajar tidak memiliki pengaruh yang berarti karena dengan bermain media sosial dapat menerapkan diri sendiri untuk lebih disiplin terhadap waktu dan bisa mengatur waktu kapan saatnya belajar dan kapan saatnya bermain media sosial. Selain itu, dapat meningkatkan kemandirian belajar karena sebagai mahasiswa tentu harus *up to date* dalam hal apapun, sehingga merasa terbantu dengan hal tersebut. Namun juga terkadang bermain media sosial berpengaruh kepada kegiatan-kegiatan lain karena jika sudah memegang *handphone* akan lupa dengan hal yang belum dikerjakan.

Terkait dengan kehidupan perkuliahan mahasiswa Univet Bantara di kampus, mahasiswa Univet Bantara cukup percaya diri dengan kemampuan dirinya sendiri dan yakin bahwa mereka dapat memahami materi apa yang disampaikan oleh dosen. Walaupun ada rasa sedikit kurang percaya diri ketika tatap muka dimulai karena sudah terbiasa dengan pembelajaran online yang merupakan dampak dari covid-19 dan mau tidak mau mereka akan berusaha memahami materi yang disampaikan dengan sarana bantuan yang lainnya. Terkadang juga dalam perkuliahan di dalam kelas pemahaman mahasiswa tergantung pada dosen yang memberikan materi. Apabila hanya sekedar memberikan materi tanpa dijelaskan/dipaparkan secara rinci akan percuma saja entah itu kuliah secara *online/offline*. Dalam perkuliahan juga tidak terlepas dari yang namanya tugas kuliah. Mahasiswa Univet Bantara termasuk kedalam mahasiswa yang mampu menyelesaikan tugas perkuliahan secara mandiri, tanpa meniru orang lain. Mereka menganggap dengan mengerjakan tugas sendiri walaupun membutuhkan bantuan dari internet atau media sosial, hal itu akan membuat mereka dapat mengetahui sampai mana kemampuan yang sudah mereka kuasai dan bisa mengetahui mana saja yang belum mereka kuasai, sehingga dapat mengukur kemampuannya sendiri. Dengan begitu akan mempermudah mereka dalam belajar dan mengoreksi ulang terhadap diri sendiri mengenai hal yang belum mereka kuasai dan bisa lebih giat dalam belajar. Di samping itu terdapat beberapa mahasiswa yang kurang mampu menyelesaikan tugasnya secara mandiri, mereka membutuhkan orang lain atau teman yang bisa menjelaskan materi secara perlahan dan harus mencari jawaban melalui internet atau sumber lainnya, karena mereka menyadari bahwa kemampuan mereka dalam menangkap materi masih kurang, dibandingkan dengan mahasiswa lain. Kecuali, apabila tugas tersebut mengenai pendapat pribadi dan mereka memang benar sudah memahami instruksi dari tugas yang sudah diberikan.

Sebanyak 6 dari 10 mahasiswa Univet Bantara mengaku bahwa mereka akan mempelajari materi perkuliahan terlebih dahulu sebelum mendapat penjelasan dari dosen. Namun, hal tersebut juga bergantung pada materi apa yang akan dipelajari nanti. Apabila mahasiswa tersebut merasa kurang familier dengan materi yang akan dibahas maka mereka cenderung lebih suka mempelajarinya terlebih dahulu melalui *handphone*, akan tetapi jika mereka sudah pernah mendengar materi itu dulunya maka mereka tidak akan terlalu mempelajarinya dengan alasan sudah pernah mempelajarinya dulu ketika di bangku sekolah atau pernah sekedar membacanya di media sosial atau internet. Mereka beralasan dengan cukup sering untuk mempelajari materi perkuliahan sebelum ada penjelasan dari dosen, maka itu akan memudahkan mereka ketika ada di dalam kelas nantinya. Apalagi jika sebelumnya dapat tugas dari dosen tentang materi yang akan dipelajari di pertemuan mendatang. Mempelajari materi sendiri sebelum ada pertemuan kuliah memang mereka mengakui tidak mudah. Jadi apabila masih ada yang belum dipahami, mereka dapat secara langsung bertanya.

#### **4.2. Pembahasan**

Dari hasil yang telah dideskripsikan tersebut, dapat ditemukan bahwa mahasiswa Universitas Veteran Bangun Nusantara merupakan seorang pengguna aktif media sosial dengan

rata-rata mempunyai akun media sosial sebanyak 6 macam. Media sosial yang paling banyak dimiliki mahasiswa yaitu *whatsapp*, *Instagram*, *facebook*, *twiter*, *youtube*, *tiktok*. Mereka menghabiskan waktu dalam sehari untuk bermain media sosial rata-rata 7 jam per hari. Hal tersebut termasuk kedalam kategori tinggi sebagai pengguna internet yang mengakses media sosial. Dilihat dari laporan *We Are Social*, rerata dalam satu hari pengguna internet untuk mengakses media sosial menggunakan waktu antara 60 sampai 180 menit atau bisa dikatakan rata-rata 3 jam saja. Kemudian, rata-rata pengguna media sosial pada kelompok usia 16-24 tahun termasuk kedalam pengguna dengan durasi terlama yaitu selama 193 menit per hari bagi perempuan, dan laki-laki selama 163 menit/hari (Annur, 2022). Terlihat bahwa sebagian besar mahasiswa Universitas Veteran Bangun Nusantara merupakan pengguna media sosial dengan tingkat akses media sosial diatas rata-rata. Pernyataan tersebut juga didukung oleh hasil penelitian Aldina Eka Andriani terhadap 851 mahasiswa, dengan hasil bahwa mahasiswa yang cenderung menggunakan media sosial dengan frekuensi 57,5% dan durasi lebih dari 5 jam dengan frekuensi 21,4%. Media sosial yang banyak digunakan ialah *whatsapp*, *instragram*, *youtube* (Andriani & Sulistyorini, 2022)

Dari tingginya intensitas mereka menggunakan media sosial, ditemukan bahwa hal tersebut tidak lepas dari pengaruh beberapa faktor. Salah satunya adalah digunakan untuk membuat konten promosi berjualan. Untuk mendukung dan meningkatkan laba dalam berjualan secara *online*, yang dinamakan promosi merupakan hal yang penting dilakukan untuk memberitahukan dan menyebarkan produk jualan bagi para konsumen. Para penjual *olshop* (*online shop*), melakukan promosi melalui media sosial adalah *strategi marketing* yang paling penting dilakukan. Dalam menggunakan media sosial dengan berbagai macam jenisnya, diperlukan juga pengetahuan yang baik tentang media sosial tersebut, contohnya memanfaatkan *facebook*, *Instagram*, *twitter*, *linkedln*, *pinterest*, dan lain-lain (Salmiah et al., 2020). Secara tidak langsung hal tersebut sudah mendukung penggunaan *e-money* di era digitalisasi ekonomi dan mendukung elektronifikasi pembayaran untuk pemulihan ekonomi nasional. Usia-usia mahasiswa akrab dengan komputer, internet, dan antarmuka pengguna aplikasi internet. Keakraban ini membuat kaum millennial menyesuaikan diri dengan program, sistem operasi, dan perangkat baru untuk melakukan tugas berbasis komputer lebih mudah dan lebih cepat daripada generasi sebelumnya. Sebuah survei terhadap milenium pada tahun 2015 menggambarkan bahwa milenium tidak mentolerir menunggu dalam antrean. Orang-orang di generasi ini mengharapkan kecepatan dan kemudahan penggunaan. Sebuah studi oleh Howe dan Strauss melaporkan bahwa milenium cenderung mengadopsi teknologi baru dan mengharapkan teknologi hanya untuk bekerja. Selain itu, generasi millennial adalah generasi yang ramah. Mereka bersosialisasi secara online maupun dalam kehidupan nyata. Mereka menghubungkan dan berbagi kebiasaan sosialisasi virtual termasuk dalam kegiatan perdagangan (Ruangkanjanases et al., 2021).

Faktor lain adalah adanya keinginan mengerjakan tugas dengan segera sehingga bisa bermain media sosial lebih lama. Pola pikir yang demikian merupakan salah satu pola pikir yang berbeda, dimana pola pikir tersebut yang menjadi ciri pembeda antara generasi *digital native* (masyarakat digital) dengan generasi *baby boomer*. Dengan adanya transformasi pola pikir mereka dapat membuat mereka memiliki cara berpikir *multitasking* (Supratman, 2018b). *Digital native* merupakan generasi muda yang terlahir dibarengi dengan internet yang sudah menjadi bagian hidup manusia. Internet telah mengelilingi kehidupan sehari-hari mereka, bahkan sejak dalam kandungan hingga mereka terlahir (Helsper & Eynon, 2009). Hal tersebut ditunjukkan dengan pola pikir yang mendorong mereka mengerjakan beberapa tugas dan tanggung dengan lebih cepat. Dengan adanya banyak media sosial, fokus mereka akan terbagi-bagi. Sehingga mendorong mereka untuk berkeinginan memainkan media sosial lebih lama. Kemudian hal tersebut

memotivasi mereka untuk belajar atau mengerjakan tugas lebih cepat. Hal tersebut didukung oleh pendapat Putra Sumberharjo, yang dikutip oleh Tafonao, bahwa “media sosial memberikan rangsangan untuk belajar dan meningkatkan motivasi dalam belajar sehingga siswa tidak bosan untuk memenuhi kebutuhan dan tujuan belajar mereka” (Tafonao, 2018). Motivasi belajar dipengaruhi oleh dua variabel yaitu variabel intrinsik dan ekstrinsik. Variabel intrinsik ini contohnya adalah hasrat atau keinginan untuk berhasil serta adanya desakan dalam kebutuhan belajar dan keinginan mencapai impian. Kemudian variabel ekstrinsik seperti suatu penghargaan, kenyamanan lingkungan belajar, dan bisa belajar dengan gaya yang menarik (Irfan et al., 2019b). Begitu pula yang terjadi pada mahasiswa Univet Bantara, karena dorongan faktor intrinsik untuk kebutuhan masa depan mereka, juga didorong oleh faktor ekstrinsik yaitu penghargaan. Penghargaan setelah mereka belajar kemudian bermain media sosial untuk melepas penat.

Jika diperhatikan lebih mendalam melalui tataran indikator kemandirian belajar mahasiswa Universitas Veteran Bangun Nusantara, berdasarkan indikator dari penggunaan media sosial, dapat ditilik bahwa tingginya penggunaan media sosial berpengaruh secara positif terhadap tingkat belajar mahasiswa Univet Bantara. Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat dari indikator kemandirian belajar, mahasiswa Univet Bantara menggunakan media sosial mereka untuk membantu mereka dalam belajar, mengerjakan tugas, mencari informasi, dan selalu aktif terhadap perkembangan dunia (*up to date*). Dari hasil penelitian juga dapat dilihat bahwa kemandirian mereka dalam hal belajar termasuk ke dalam kategori mahasiswa yang percaya diri terhadap kemampuan diri mereka sendiri. Mahasiswa akan berusaha sedemikian rupa sehingga dengan bantuan *handphone* dan akses internet mereka dapat belajar tentang semua hal yang sebelumnya tidak mereka ketahui. Bisa dikatakan tingkat keingintahuan mereka cukup tinggi, terbukti para mahasiswa cenderung mempelajari dan berusaha memahami hal yang mereka pelajari sebelum perkuliahan mereka dimulai. Barulah pada saat perkuliahan mereka akan menanyakan tentang apa yang belum mereka pahami pada saat dikelas. Hal ini sesuai dengan pendapat Afriyanti bahwa kemandirian seorang mahasiswa dapat dilihat dari tingkah lakunya, kepercayaan diri, dan inisiatif mahasiswa dalam memecahkan suatu permasalahan tanpa bantuan orang lain dalam hal. Menurutnya, mandiri dalam belajar artinya dapat belajar secara aktif dengan dorongan dan minat untuk mendapatkan kompetensi sehingga mampu mengatasi permasalahan (Bastari, 2021).

Di sisi lain, mereka menggunakan media sosial untuk hiburan, mengekspresikan diri mereka, bahkan juga yang tidak kalah penting adalah untuk media promosi penjualan mereka (Nurwahdah & Ikhsani, 2023). Dalam melakukan promosi melalui media sosial maka apa yang mereka jual akan dilihat banyak orang dan menjangkau masyarakat luas. Namun, hal tersebut juga membutuhkan keterampilan dan keahlian dalam penjualan atau berbisnis. Mereka akan berusaha sedemikian rupa sehingga apa yang mereka unggah akan menarik perhatian bagi yang melihatnya. Misalnya dengan mengedit foto atau membuat video iklan yang menarik. Secara tidak langsung mereka juga dapat belajar hal-hal yang tidak mereka jumpai dalam pembelajaran di dalam kelas pada saat kuliah. Hal tersebut juga menunjang program pemerintah yaitu Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), dimana belajar itu tidak hanya melalui kelas perkuliahan namun dapat belajar *lifeskill* yang lainnya di luar perkuliahan. Ini artinya perkembangan iptek dalam ranah digitalisasi melalui media sosial juga mendukung adanya program MBKM. Hal tersebut sependapat dengan Widhoroso yang menyatakan bahwa kunci keberhasilan implementasi MBKM dalam perguruan tinggi adalah kombinasi antara dosen, mahasiswa, dunia industri dengan transformasi digital (Widhoroso, 2021).

Media sosial dijadikan para penikmat masyarakat digital sebagai ajang unjuk gigi untuk memperlihatkan identitas mereka agar diakui oleh banyak orang. Segalanya tentang pengunggahan foto, video, status, preferensi, komentar, dan pujian akan diatur sebaik mungkin untuk menunjukkan pengakuan mereka tentang diri sendiri. Apa yang mereka unggah di media

sosial akan menunjukkan bagaimana kepribadian mereka, gaya hidup mereka, dan bagaimana kehidupan mereka. Semua informasi yang mengalir, kebutuhan, dan peluang yang tersedia di dalam internet memberikan asosiasi tanpa batas dengan mengatasi kebutuhan untuk pengakuan diri sebagai masyarakat digital. Contohnya dengan *trend* saat ini yaitu *daily vlog*, semua orang bisa membuat konten semacam itu tidak memandang apakah dia seorang artis, *youtuber*, konten kreator atau lain sebagainya. Dengan kemampuan yang mereka miliki itu mereka dapat dengan percaya diri untuk mengunggahnya di media sosial dengan harapan akan mendapatkan banyak *like* dan banyak dikenal orang lain lewat ke-*viral*-an konten yang mereka buat (Supratman, 2018b).

Dari tingginya intensitas penggunaan media sosial bagi mahasiswa Univet Bantara ini berpengaruh pada kehidupan sehari-hari mereka yang menyebabkan mereka kesulitan dalam mengatur waktu untuk kegiatan keseharian mereka. Media sosial membuat mereka kecanduan sampai lupa waktu. Mahasiswa yang masih termasuk kedalam usia remaja yang sejatinya masih di dalam fase pencarian identitas diri, cenderung masih labil dan mengalami kebingungan dalam hal kekurangan kompetensi mereka memilih kegiatan yang berguna bagi diri mereka sendiri. Hal itu menyebabkan kecanduan dalam bermedia sosial karena intensitas menggunakan media sosial yang tinggi, dengan alasan memiliki rasa khawatir nantinya ketinggalan informasi jadi menimbulkan penggunaan media sosial yang berlebihan (Fathadhika & Afriani, 2018).

Penggunaan media sosial oleh mahasiswa Universitas Bantara menghadirkan keuntungan dan juga kerugian sebagai dampak dari terciptanya masyarakat digital. Hal ini mendukung penelitian oleh Supratman, bahwa pada dasarnya pengalaman yang baik serta buruk yang didapatkan oleh *digital native* dalam mengakses media sosial akan mengembangkan tingkat kesadaran seseorang dalam hal kemandirian, kreativitas, dan harga diri. Mereka bisa meninjau evaluasi dari perefleksian antara pengalaman buruk dan baik dari bermain media sosial tersebut tanpa harus digurui (Supratman, 2018b). Keuntungannya adalah media sosial mendorong mereka untuk meningkatkan kemandirian belajar, sedangkan kerugiannya adalah mempengaruhi kemandirian mereka dalam manajemen waktu berkegiatan. Itu artinya, mereka dapat secara mandiri memahami keadaan mereka yang harus hidup dikelilingi oleh dunia maya dan tetap menyadarinya di kehidupan dunia nyata.

## 5. Kesimpulan

Penggunaan media sosial pada mahasiswa Universitas Veteran Bangun Nusantara termasuk dalam kategori tinggi, dimana hal tersebut berbanding lurus dengan tingkat kemandirian belajar mereka. Sebagian besar mahasiswa Univet Bantara memanfaatkan media sosial ini untuk membantu mereka mengetahui hal-hal yang belum mereka ketahui, membantu mahasiswa dalam menjalankan *olshop* (*online shop*), dan memberikan hiburan mereka ketika mengerjakan tugas yang berat. Namun di sisi lain, dari tingginya penggunaan media sosial ini berpengaruh negatif terhadap manajemen waktu mereka untuk berkegiatan sehari-hari, dapat menghambat pekerjaan rumah lainnya, dan meningkatkan kecanduan dan durasi mereka dalam menggunakan media sosial. Hal tersebut dikarenakan adanya daya tarik, rasa ingin tahu yang berlebihan serta ketergantungan dan ketidaksadaran mereka pada saat bermain media sosial. Jadi dapat disimpulkan bahwa media sosial secara kualitas berpengaruh positif terhadap kemandirian belajar mahasiswa Universitas Veteran Bangun Nusantara, dengan konsekuensi hal tersebut mempengaruhi kemandirian mereka dalam manajemen waktu sehari-hari. Dengan berbagai jenis *platform* media sosial yang mereka gunakan entah baik atau pun buruk, akan membantu mereka dalam meningkatkan kemandirian, kreativitas, dan juga harga diri mereka sebagai makhluk sosial.

**6. Daftar Pustaka**

- Agustiah, D., Fauzi, T., & Ramadhani, E. (2020). Dampak Penggunaan Media Sosial Terhadap Perilaku Belajar Siswa. *ISLAMIC COUNSELING Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 4(2), 181. <https://doi.org/10.29240/jbk.v4i2.1935>
- Al Aziz, A. A. (2020). Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Media Sosial dan Tingkat Depresi pada Mahasiswa. *Acta Psychologia*, 2(2), 92–107. <https://doi.org/10.21831/ap.v2i2.35100>
- Andriani, A. E., & Sulistyorini, S. (2022). Penggunaan Media Sosial di Kalangan Mahasiswa Selama Pandemi Covid-19. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, X(April), 63–70.
- Annur, C. M. (2022). *Berapa Lama Masyarakat Global Akses Medsos Setiap Hari?*
- Bagus, M. I., Fortuna, A., Ilham, M., Nura, M. H., & Padang, U. N. (2023). Performance Analysis of Student Activity Units in Human Resource Development : A Case Study of the Center for Scientific Development and Student Research. *PAKAR Pendidikan*, 21(1), 90–105. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/pakar.v21i1.304>
- Bastari, K. (2021). Belajar Mandiri dan Merdeka Belajar Bagi Peserta Didik Antara Tuntutan dan Tantangan. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 1(1), 68–77.
- Dedyerianto. (2019). Pengaruh Pengelolaan Persediaan Bahan Baku Terhadap Efisiensi Biaya Persediaan Di Pt Harmoni Makmur Sejahtera. *Al-Ta'dib: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 12(2), 208–225. <https://doi.org/10.31334/logistik.v5i1.1184>
- Desmita, D. (2013). Psikologi Perkembangan. In *Bandung: PT. Remaja Rosdakarya*.
- Dewi, E. R. (2020a). *Indonesia Journal of Learning Education and Counseling Hubungan Media Sosial dalam Pembentukan Karakter Anak Artikel info*. 3(1), 41–49. <https://doi.org/10.31960/ijolec>
- Dewi, E. R. (2020b). *Indonesia Journal of Learning Education and Counseling Hubungan Media Sosial dalam Pembentukan Karakter Anak Artikel info*. 3(1), 41–49. <https://doi.org/10.31960/ijolec>
- Fathadhika, S., & Afriani, A. (2018). Social Media Engagement Sebagai Mediator Antara Fear of Missing Out Dengan Kecanduan Media Sosial Pada Remaja. *Journal of Psychological Science and Profession*, 2(3), 208–215. <https://doi.org/10.24198/jpsp.v2i3.18741>
- Fortuna, A., Rahmansyaf, I., Prasetya, F., Syaputra, W. Z., Rahmadhani, D., Saklaili, S., Bagus, M. I., Linda, E. S., Andriani, W., Muhammad, T., & Deria, A. (2023). Design of Prototype Model Augmented Reality-Based Disaster Mitigation Learning Media as a Disaster Education Facility. *PAKAR Pendidikan*, 21(1), 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/pakar.v21i1.287>
- Helsper, E. J., & Eynon, R. (2009). Digital natives: where is the evidence? *Educational Research Journal*, 36(3), 503–520. <https://doi.org/10.1080/01411920902989227>
- Irfan, M., Nursiah, S., & Rahayu, A. N. (2019a). Pengaruh Penggunaan Media Sosial (Medsos) Secara Positif Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Perumnas Kecamatan Rappocini Kota Makassar. *Publikasi Pendidikan*, 9(3), 262. <https://doi.org/10.26858/publikan.v9i3.10851>
- Irfan, M., Nursiah, S., & Rahayu, A. N. (2019b). Pengaruh Penggunaan Media Sosial (Medsos) Secara Positif Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Perumnas Kecamatan Rappocini Kota Makassar. *Publikasi Pendidikan*, 9(3), 262. <https://doi.org/10.26858/publikan.v9i3.10851>

- Lickona, T. (2019). Pendidikan Karakter: Panduan Lengkap Mendidik Siswa Menjadi Pintar & Baik. In *Nusamedia*.
- Mahardhika, S. V., Nurjannah, I., Ma'una, I. I., & Islamiyah, Z. (2021). Faktor-Faktor Penyebab Tingginya Minat Generasi Post-Millennial Di Indonesia Terhadap Penggunaan Aplikasi Tik-Tok. *SOSEARCH: Social Science Educational Research*, 2(1), 40–53. <https://doi.org/10.26740/sosearch.v2n1.p40-53>
- Mahdi, M. I. (2022, February). *Pengguna Media Sosial di Indonesia Capai 191 Juta pada 2022*. Februari.
- Mulyadi, & Syahid, A. (2020). Faktor Pembentuk Dari Kemandirian Belajar Siswa. *Al-Liqo: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(02), 197–214.
- Muslimin, K., & Yusuf, M. D. (2020). Pengaruh Penggunaan Instagram Terhadap Perilaku Narsisme Di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal An-Nida*, 12(2), 140–146.
- Nurwahdah, N., & Ikhsani, C. S. (2023). Instilling Character Education Caring for the Environment Through The Bring Your Tumbler Goes To School Movement. *PAKAR Pendidikan*, 21(1), 81–89. <https://doi.org/10.24036/pakar.v21i1.298>
- Oktaviani, D. (2019a). *Pengaruh Media Sosial Terhadap Gaya Hidup Mahasiswa IAIN Metro*.
- Oktaviani, D. (2019b). *Pengaruh Media Sosial Terhadap Gaya Hidup Mahasiswa IAIN Metro*.
- Risfi, S., & Hasneli, H. (2019). Kemandirian Pada Usia Lanjut. *Al-Qalb : Jurnal Psikologi Islam*, 10(2), 152–165. <https://doi.org/10.15548/alqalb.v10i2.958>
- Ruangkanjanases, A., Sirisrisakulchai, P., Natali, & Simamora, B. H. (2021). Predicting Consumer Intention to Adopt Online Grocery Shopping: A Comparative Study between Millennials in Thailand and Indonesia. *International Journal of Electronic Commerce Studies*, 12(2), 193–208. <https://doi.org/10.7903/ijecs.1894>
- Salmiah, Fajrillah, Sudirman, A., Siregar, M. N. H., Simarmata, J., Suleman, A. R., Saragih, L. M., Hasibuan, A., Sudarso, A., Hasibuan, A. F. H., & Jamaludin. (2020). *Online Marketing* (A. Rikki, Ed.; 1st ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Santoso, R. (2021). Pengaruh Motivasi dan Sarana Belajar Online Terhadap Kemandirian Belajar Mahasiswa di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 14(1), 25–36.
- Supratman, L. P. (2018a). Penggunaan Media Sosial oleh *Digital Native*. *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, 15(1), 47–60. <https://doi.org/10.24002/jik.v15i1.1243>
- Supratman, L. P. (2018b). Penggunaan Media Sosial oleh *Digital Native*. *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, 15(1), 47–60. <https://doi.org/10.24002/jik.v15i1.1243>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Ulfatin, N. (2022). Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan: Teori dan Aplikasinya. In *Media Nusa Creative (MNC Publishing)*.
- Widhoroso. (2021). *Kolaborasi dan Transformasi Digital Jadi Kunci Keberhasilan Implementasi MBKM*. Humaniora.