

Pengaruh Penggunaan Media Digital terhadap Pembentukan Karakter Mahasiswa

Jiki Romadoni

Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia, Politeknik Hasnur
Jl. Brigjen H. Hasan Basri, Handil Bakti Ray V, Kec. Alalak, Kab. Barito Kuala, Prov. Kalimantan Selatan
jiki.romadoni@gmail.com

Received: 15 Jul 2025 | Revised: 05 Aug 2025

Accepted: 07 Aug 2025 | Published: 28 Aug 2025

Abstrak

Perkembangan media digital telah memberikan dampak besar terhadap kehidupan sosial, khususnya dalam konteks pembentukan karakter mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media digital terhadap pembentukan karakter mahasiswa di era digital, dengan fokus pada aspek positif dan negatif yang ditimbulkan. Pendekatan yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, melalui observasi, wawancara, dan kuesioner terhadap mahasiswa Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital berkontribusi positif terhadap peningkatan kreativitas, rasa percaya diri, dan kemampuan komunikasi mahasiswa. Namun penggunaan yang tidak terkontrol dapat berdampak pada menurunnya konsentrasi belajar, empati sosial, serta meningkatnya kecenderungan budaya instan. Studi ini menekankan pentingnya literasi digital dan pendekatan reflektif dalam memanfaatkan media digital sebagai bagian dari pembentukan karakter yang adaptif dan bertanggung jawab di lingkungan perguruan tinggi.

Kata kunci: media digital, pengaruh teknologi, informatika sosial

Abstract

The development of digital media has significantly impacted social life, particularly in shaping students' character. This study aims to analyze the influence of digital media on student character development in the digital era, focusing on both its positive and negative effects. A descriptive qualitative approach was applied through observations, interviews, and questionnaires involving students of the Multimedia Engineering Technology Study Program. The results show that digital media contributes positively to students'

creativity, self-confidence, and communication skills. However, uncontrolled use also leads to decreased study focus, reduced social empathy, and a tendency toward instant culture. This study highlights the importance of digital literacy and reflective approaches in utilizing digital media as a tool for adaptive and responsible character formation within higher education environments.

Keywords: digital media, technology impact, social informatics

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan sosial, khususnya di kalangan generasi muda. Mahasiswa sebagai bagian dari generasi digital merupakan kelompok yang sangat akrab dengan berbagai bentuk media digital seperti media sosial, platform video, serta aplikasi komunikasi yang digunakan dalam keseharian mereka. Akses informasi yang cepat dan ruang interaksi yang luas melalui media digital telah memengaruhi pola pikir, perilaku, dan karakter mahasiswa dalam kehidupan akademik maupun sosial [1].

Media digital saat ini tidak hanya berperan sebagai sarana hiburan atau komunikasi, tetapi juga menjadi medium pembelajaran dan ekspresi diri. Mahasiswa memanfaatkan platform seperti YouTube, TikTok, Instagram, serta podcast untuk mengembangkan kreativitas, berbagi pengetahuan, dan membangun citra diri [2][3][4][5]. Namun di sisi lain, penggunaan media digital secara intensif

juga menimbulkan tantangan seperti menurunnya empati sosial, gangguan fokus dalam belajar, serta munculnya budaya instan dan ketergantungan pada validasi sosial melalui media daring.

Dalam konteks informatika sosial (*social informatics*), media digital dipahami bukan sekadar sebagai alat komunikasi, tetapi sebagai sistem sosial yang membentuk serta dipengaruhi oleh perilaku penggunanya [6]. Dengan demikian, penting untuk mengkaji bagaimana penggunaan media digital turut membentuk karakter mahasiswa, baik dari sisi positif seperti peningkatan kepercayaan diri dan literasi digital, maupun dari sisi negatif seperti penurunan etika komunikasi dan minimnya kontrol diri [7].

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media digital terhadap pembentukan karakter mahasiswa, khususnya pada mahasiswa Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia di salah satu perguruan tinggi swasta di Indonesia. Studi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memahami dinamika sosial mahasiswa di era digital serta memberikan rekomendasi pemanfaatan media digital secara bijak dalam lingkungan pendidikan tinggi.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Pengaruh media digital terhadap kehidupan sosial menjadi topik penting dalam kajian informatika sosial [8]. Kajian ini menyoroti bagaimana interaksi antara teknologi informasi dan lingkungan sosial saling membentuk dan dipengaruhi satu sama lain [9]. Dalam kehidupan mahasiswa, media digital tidak lagi berfungsi sebatas alat bantu akademik, melainkan telah menjadi bagian dari gaya hidup sehari-hari sekaligus turut membentuk aspek karakter pribadi [10].

Media sosial seperti Instagram, TikTok, dan YouTube telah membentuk cara mahasiswa berinteraksi, berkomunikasi, serta mengekspresikan diri [11][12]. Pemanfaatan media ini mendorong berkembangnya keterampilan komunikasi, kolaborasi, serta kreativitas. Dalam konteks penggunaan media digital yang intensif, mahasiswa sering mengalami gangguan konsentrasi, penurunan kemampuan berpikir kritis, serta kecenderungan mengalami tekanan psikologis seperti stres atau kecemasan sosial. Hal ini disebabkan oleh paparan konten yang berlebihan, notifikasi yang terus-menerus, serta budaya multitasking yang mengaburkan fokus belajar [13][14]. Oleh karena itu, penggunaan media digital perlu diatur secara bijak agar tidak menghambat

proses pengembangan karakter, khususnya dalam hal kedisiplinan, tanggung jawab, dan ketahanan mental [15].

Media digital memiliki potensi sebagai sarana pembentukan karakter apabila digunakan secara terarah dan konstruktif, seperti melalui pembelajaran berbasis proyek digital, kampanye nilai-nilai positif, serta penguatan literasi media. Kondisi ini menunjukkan bahwa literasi digital merupakan keterampilan penting yang perlu dimiliki oleh mahasiswa agar mampu memanfaatkan media digital dengan cara yang bijak, bertanggung jawab, dan bernilai edukatif [16].

Berdasarkan studi-studi tersebut, penelitian ini menggunakan perspektif informatika sosial untuk memahami bagaimana interaksi mahasiswa dengan media digital membentuk aspek karakter seperti kedisiplinan, tanggung jawab, empati, dan kreativitas. Kerangka pikir yang digunakan menggabungkan pendekatan kualitatif dengan analisis sosial terhadap pola penggunaan media digital dan dampaknya terhadap kehidupan mahasiswa.

III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif untuk memperoleh gambaran empiris mengenai pengaruh penggunaan media digital terhadap pembentukan karakter mahasiswa. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 40 mahasiswa, terdiri dari mahasiswa semester 2 Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia dan semester 4 Program Studi Teknologi Informatika.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, dengan kriteria mahasiswa aktif yang secara rutin menggunakan media digital dalam kegiatan akademik maupun non-akademik. Pemilihan sampel ini didasarkan pada tujuan utama penelitian untuk menjangkau pengalaman langsung mahasiswa terhadap penggunaan media digital dalam konteks pembentukan karakter.

Instrumen pengumpulan data menggunakan kuesioner online berbasis Google Form. Kuesioner terdiri dari pertanyaan tertutup dan terbuka yang dirancang untuk menggali persepsi mahasiswa terhadap dampak positif dan negatif media digital, serta strategi pengendalian diri yang mereka lakukan. Skala Likert 4 poin digunakan pada beberapa item untuk mengukur intensitas persepsi. Untuk memastikan validitas isi (*content validity*) [17], instrumen divalidasi melalui telaah ahli yang melibatkan dua dosen berpengalaman di bidang teknologi pendidikan dan informatika sosial. Selain

itu, uji coba terbatas dilakukan kepada 10 responden di luar sampel utama untuk menjamin kejelasan, keterbacaan, dan konsistensi pertanyaan. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif dengan menyajikan distribusi frekuensi, persentase, dan visualisasi dalam bentuk tabel serta grafik batang dan pie. Selanjutnya, dilakukan analisis naratif untuk menggambarkan kecenderungan pola respon mahasiswa, terutama dalam kaitannya dengan pembentukan karakter.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan terhadap 40 mahasiswa dari dua program studi, yaitu Teknologi Rekayasa Multimedia dan Teknologi Informatika. Data diperoleh melalui kuesioner terbuka yang berisi pertanyaan terkait persepsi mahasiswa terhadap penggunaan media digital dan pengaruhnya terhadap pembentukan karakter. Hasil kuesioner kemudian dikoding dan dianalisis secara deskriptif untuk mengidentifikasi pola yang muncul.

1. Dampak Positif Media Digital

Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa merasakan dampak positif dari penggunaan media digital. Tiga kategori utama yang paling sering muncul adalah:

TABEL 1. Dampak Positif Media Digital

No.	Kategori Dampak Positif	Jumlah Responden	Persentase (%)
1	Kreativitas	26	65%
2	Percaya Diri	20	50%
3	Terbuka	16	40%

Sumber: Hasil koding kuesioner, 2025

- Kreativitas meningkat (26 dari 40 responden = 65%)
- Percaya diri bertambah (20 dari 40 responden = 50%)
- Sikap terbuka dalam komunikasi (16 dari 40 responden = 40%)

Persentase ini diperoleh dengan menggunakan rumus perhitungan sederhana:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Responden pada Kategori}}{\text{Jumlah Total Responden}} \times 100\%$$

Contohnya, 26 dari 40 mahasiswa menyatakan bahwa media digital meningkatkan kreativitas mereka:

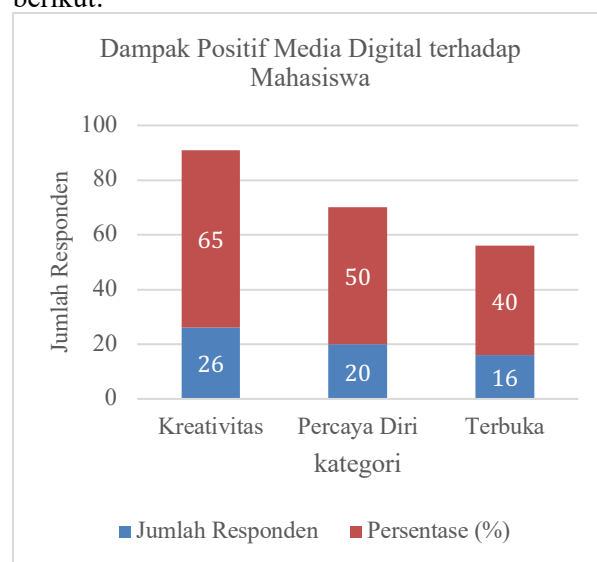
$$\frac{26}{40} \times 100\% = 65\%$$

Respon naratif seperti berikut menggambarkan hal tersebut:

"Saya jadi lebih kreatif setelah terbiasa mengedit video dan membuat konten presentasi digital".
(Responden R7)

Data menunjukkan bahwa 65% mahasiswa merasakan peningkatan kreativitas melalui penggunaan media digital. Hal ini menunjukkan bahwa ketika diarahkan secara produktif, media digital dapat menjadi sarana stimulasi ide dan ekspresi diri. Dalam konteks informatika sosial, ini mencerminkan interaksi aktif antara teknologi dan pengembangan pribadi.

Visualisasi data ini dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 1: Grafik Batang Dampak Positif Media Digital

2. Dampak Negatif Media Digital

Meskipun demikian, penggunaan media digital juga membawa dampak negatif. Hasil analisis menunjukkan empat kategori utama dampak negatif yang dialami mahasiswa, yaitu:

TABEL 2. Dampak Negatif Media Digital

No.	Kategori Dampak Negatif	Jumlah Responden	Persentase (%)
1	Terdistraksi	28	70%
2	Malas	16	40%
3	Menunda	14	35%
4	Ketergantungan	12	30%

Sumber: Hasil koding kuesioner, 2025

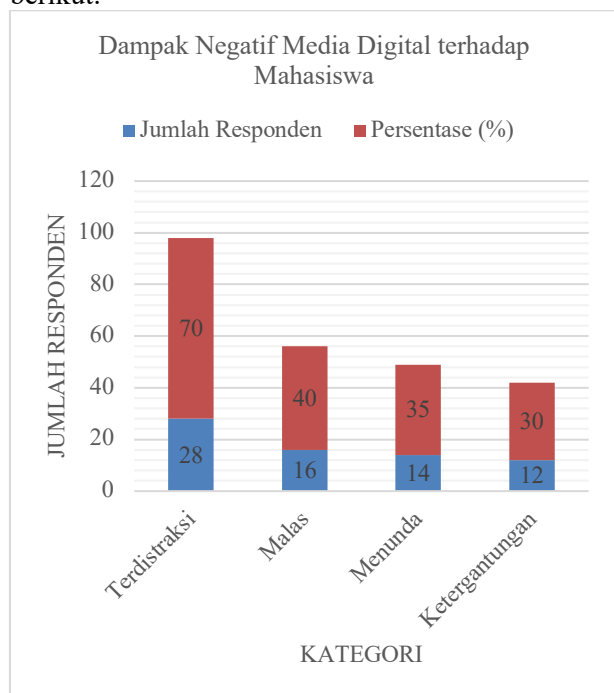
- Terdistraksi saat belajar (28 responden = 70%)
- Rasa malas meningkat (16 responden = 40%)
- Menunda pekerjaan/tugas (14 responden = 35%)
- Ketergantungan terhadap media digital (12 responden = 30%)

Berdasarkan hasil koding, kategori dampak negatif yang paling banyak disebut adalah “Terdistraksi” saat belajar (70%), diikuti oleh rasa malas dan menunda tugas (lihat pada tabel 2).

Salah satu kutipan dari responden menyebutkan:
“Saya sering terdistraksi saat belajar karena terlalu lama scrolling TikTok.”.
Responden R14)

Dampak negatif seperti distraksi dan rasa malas menegaskan bahwa media digital membawa tantangan serius. Hal ini sejalan dengan pendekatan informatika sosial, di mana teknologi bukanlah entitas netral, melainkan turut membentuk pola perilaku dan budaya belajar mahasiswa.

Visualisasi data ini dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 2: Grafik Batang Dampak Negatif Media Digital

3. Nilai Karakter dan Strategi Pengendalian

Beberapa nilai karakter yang dinilai terbentuk melalui aktifitas digital antara lain:

- Tanggung jawab
- Kemandirian
- Kedisiplinan
- Kepercayaan diri

Sementara itu, mahasiswa juga menunjukkan upaya pengendalian diri terhadap penggunaan media digital yang berlebihan, diantaranya seperti yang tertera pada tabel 3 berikut.

TABEL 3. Strategi Pengendalian Diri Mahasiswa terhadap Media Digital

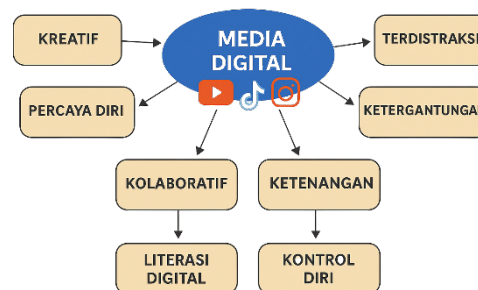
No.	Strategi Pengendalian Diri	Jumlah Mahasiswa (estimasi)
1	Membatasi waktu penggunaan	22
2	Menghapus aplikasi menjelang ujian	9
3	Mengatur jadwal digital	7
4	Menggunakan mode fokus/notifikasi mati	5

Sumber: Hasil koding kuesioner, 2025

Menariknya, meskipun sebagian besar merasakan dampak negatif, 55% mahasiswa mengaku menerapkan strategi pengendalian diri. Ini menunjukkan adanya kesadaran digital yang mulai tumbuh, meskipun belum sepenuhnya efektif. Dibutuhkan intervensi pendidikan digital untuk memperkuat kemampuan reflektif ini.

Contoh pernyataan mahasiswa:

“Saya pasang batas waktu maksimal 2 jam untuk semua aplikasi hiburan agar tidak kebablasan.”
(Responden 21)



Gambar 3: Media Digital dan Pembentukan Karakter

Gambar 3 memperlihatkan skema hubungan antara media digital, dampaknya, dan karakter mahasiswa yang terbentuk. Media digital memberi pengaruh ganda: dapat memperkuat karakter positif seperti kreativitas dan percaya diri jika digunakan secara produktif, namun juga memunculkan dampak negatif seperti distraksi dan ketergantungan jika digunakan berlebihan. Strategi pengendalian seperti pembatasan waktu dan pengaturan jadwal menjadi kunci agar media digital dapat dimanfaatkan secara bijak dalam mendukung pembentukan karakter mahasiswa.

B. Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media digital berperan ganda: di satu sisi mendukung pengembangan karakter positif, namun di sisi lain dapat mengganggu proses belajar dan memicu permasalahan psikososial jika digunakan secara berlebihan. Dalam konteks informatika sosial, media digital telah menjadi

bagian integral dari ekosistem belajar dan kehidupan sosial mahasiswa. Interaksi antara teknologi dan individu membentuk perilaku, preferensi, dan nilai karakter.

Penggunaan media digital yang diarahkan pada kegiatan produktif seperti pembuatan proyek kreatif, kampanye nilai-nilai positif, dan literasi media terbukti mendukung pembentukan karakter seperti kreativitas, tanggung jawab, dan percaya diri. Namun, ketika tidak dikendalikan, media digital justru dapat menimbulkan dampak negatif seperti kecanduan, gangguan fokus, dan penurunan empati sosial. Oleh karena itu, penting bagi mahasiswa untuk memiliki literasi digital yang memadai serta strategi pengendalian diri yang efektif agar tetap produktif dan mampu menjaga karakter positif di tengah derasnya arus informasi digital.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian terhadap 40 mahasiswa dari Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia dan Teknologi Informatika, dapat disimpulkan bahwa media digital memiliki dua sisi pengaruh terhadap pembentukan karakter mahasiswa. Di satu sisi, media digital berkontribusi positif dalam membentuk nilai-nilai karakter seperti kreativitas (65%), percaya diri (50%), dan sikap terbuka (40%). Mahasiswa memanfaatkan media digital untuk mengembangkan potensi diri melalui pembuatan konten, komunikasi lintas platform, serta penguatan citra diri dalam dunia digital. Namun di sisi lain, media digital juga membawa dampak negatif yang tidak dapat diabaikan. Sebanyak 70% responden mengaku mengalami gangguan fokus belajar (terdistraksi), dan sebagian lainnya menyatakan munculnya rasa malas, kecenderungan menunda tugas, serta ketergantungan terhadap perangkat digital.

Meski begitu, sebagian mahasiswa menunjukkan adanya strategi pengendalian diri, seperti membatasi waktu penggunaan, menghapus aplikasi saat ujian, dan mengatur jadwal penggunaan media sosial. Hal ini menunjukkan bahwa media digital dapat tetap menjadi alat pembentukan karakter yang positif apabila digunakan dengan bijak dan terarah. Dengan demikian, pengaruh media digital terhadap pembentukan karakter mahasiswa bersifat ambivalen, tergantung pada tingkat literasi digital dan kontrol diri mahasiswa dalam mengelola penggunaannya.

REFERENSI

[1] S. Rabaani and D. Indriyani, "Pengaruh Penggunaan Media Sosial terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa,"

- Pubmedia J. Penelit. Tindakan Kelas Indones.*, vol. 1, no. 3, p. 10, 2024, doi: 10.47134/ptk.v1i3.433.
- [2] D. W. Januarti, M. H. Pratikno, and T. Mulianti, "Perilaku Mahasiswa Dalam Menggunakan Media Sosial di Universitas Sam Ratulangi Manado," *J. Holistik*, vol. 9, no. 21, pp. 1–20, 2018.
- [3] N. Setiani, R. Pratiwi, and M. Nihayah, "Pola Penggunaan Media Sosial untuk Pembelajaran Mandiri Mahasiswa," *J. Pendidik. dan Teknol. Indones.*, vol. 4, no. 11, pp. 453–458, 2024, doi: 10.52436/1.jpti.479.
- [4] A. Qadir and M. Ramli, "Media Sosial (Definisi, Sejarah Dan Jenis-Jenisnya)," *Al-Furqan J. Agama, Sos. dan Budaya*, vol. 3, no. Vol. 3 No. 6 (2024): November : Al-Furqan : Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya, p. 2714, 2024, [Online]. Available: <https://publisherqu.com/index.php/Al-Furqan>
- [5] Eka Susanti, Aisyah Hafizha, Amanda Amanda, and Nursyahrina Lubis, "Dampak Media Sosial Bagi Mahasiswa TBI," *RISOMA J. Ris. Sos. Hum. dan Pendidik.*, vol. 2, no. 3, pp. 48–61, 2024, doi: 10.62383/risoma.v2i3.81.
- [6] R. Wandira and I. Ikwana, "Analisis Technology Acceptance Model (TAM) Terhadap Penerimaan Mahasiswa Pada Portal Akademik," *Insearch Inf. Syst. Res. J.*, vol. 1, no. 01, pp. 1–6, 2021, doi: 10.15548/isrj.v1i01.1997.
- [7] Mulyati & NRH, "Kecanduan Smartphone Ditinjau dari Kontrol Diri dan Jenis Kelamin pada Siswa SMA Mardisiswa Semarang," *J. Empati*, vol. 7, no. Nomor 4, pp. 152–161, 2018.
- [8] B. A. D. Yogatama Waskithoaji, "Peran Teknologi Dalam Penggunaan Media Sosial Dan Dampaknya Terhadap Umkm," *Suparyanto dan Rosad*, vol. 5, no. 3, pp. 248–253, 2020.
- [9] Fasikul Ikhsan, Fahiratun Afiat Muizunzila, and Nur Riswandy Marsuki, "Pengaruh Media Sosial Terhadap Hubungan Sosial di Era Digital," *J. Motiv. Pendidik. dan Bhs.*, vol. 2, no. 1, pp. 30–34, 2024, doi: 10.59581/jmpb-widyakarya.v2i1.2603.
- [10] A. S. Cahyono, "Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia," *J. Mar. Insid.*, vol. 1, no. 2, pp. 1–32, 2022, doi: 10.56943/ejmi.v1i2.9.
- [11] A. La Hadi, R. Safilda, and F. Riansyah, "Pemanfaatan NLP untuk Analisis Sentimen: Perbandingan Matematika Konseptual vs. Prosedural dalam Video Pembelajaran YouTube," *Insearch (Information Syst. Res. J.)*, vol. 5, no. 1, 2025, [Online]. Available: <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/insearch/article/view/10882/4431>
- [12] D. Agustina and F. Rahmah, "2022-Analisis Sentimen pada Sosial Media Twitter," vol. 2, pp. 1–6, 2022.
- [13] S. T. Cahyani, "Perbedaan Kecemasan Pada Mahasiswa Ditinjau Dari Penggunaan Media Sosial IG & Tiktok," *J. Pendidik. Indones.*, vol. 5, no. 12, pp. 718–731, 2024, doi: 10.59141/japendi.v5i12.6349.

- [14] A. M. Syarofi, "Pola Pikir Remaja Dilihat dari Konten Tiktok dan Intensitas Penggunaan Tiktok dengan Gaya Hidup sebagai Variabel Mediasi," *J. Ekon. Dan Stat. Indones.*, vol. 4, no. 3, pp. 121–133, 2025, doi: 10.11594/jesi.04.03.02.
- [15] I. Ince Citra Mahardhika, Supriadi and Fajrin Baidi, "Dampak FOMO pada Kecemasan Mahasiswa Pengguna Media Sosial," vol. 10, no. 0411, p. 884457, 2023.
- [16] M. M. Tanjung, "Pengaruh Pemanfaatan Media Sosial Terhadap Prestasi Akademik Remaja di Lembaga Pendidikan," *J. Edukatif*, vol. 2, no. 1, pp. 100–106, 2024.
- [17] W. D. Puspitasari and F. Febrinita, "Pengujian Validasi Isi (Content Validity) Angket Persepsi Mahasiswa terhadap Pembelajaran Daring Matakuliah Matematika Komputasi," *J. Focus Action Res. Math. (Factor M)*, vol. 4, no. 1, pp. 77–90, 2021, doi: 10.30762/factor_m.v4i1.3254.