

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TERHADAP PENDIDIKAN
KARAKTER SISWA SMAN2 NEGERI BENGKALIS**

Fitra Ferniati

Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Bengkalis
Email: Fitrahferniati737@gmail.com

Siti nurfazila

Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Bengkalis
Email: Sitinurfazila3444@gmail.com

Abstract

Research is "The Influence of Social Media on Character Education: Analysis of Bengkalis 2 SMAN Students' Behavior". With the aim of this research problem is to find out how much influence the use of social media has on the character education of SMAN 2 Bengkalis students. The method in this study uses quantitative methods with data collection, namely using questionnaires, observation and documentation. The data analysis technique used was regression analysis with a population of 154 students and a sample of 25 students. Based on the results of the research that the authors describe, it shows that there is an utilization of the use of social media for character education in students. This is evidenced by the t value of 1.952 compared to the t table of 1.713, thus the use of social media has a fairly strong influence on character education at SMAN 2 Bengkalis

Keywords: *Use of Social Media, Character Education*

Abstrak

Pengkajian ini dilatar belakangi tentang “pengaruh media sosial terhadap pendidikan karakter: analisis terhadap perilaku siswa SMAN2 Bengkalis”. Dengan tujuan masalah dari pengkajian ini ialah guna mengamati besaran dampak pemakaian media sosial pada pendidikan karakter siswa SMAN2 Bengkalis. Metode pengkajian ini berupa kuantitatif dengan pengumpulan data memakai observasi, angket serta dokumentasi. Memakai teknik analisa regresi dengan

jumlah populasi sejumlah 154 siswa dan sampel yang digunakan sejumlah 25 siswa. Melalui perolehan pengkajian yang sudah ditampilkan melihtakan jika terdapat pemakaian media sosial pada pendidikan karakter terhadap siswa. Diberi fakta pada nilai *t hitung* 1.952 dibandingkan *t table* 1.713 maka pemakaian media sosial memiliki dampak yang relative tangguh pada pendidikan karakter di SMAN2 Bengkalis.

Kata Kunci: Penggunaan Media sosial, Pendidikan Karakter.

Pendahuluan:

Teknologi yang semakin meningkat. Sejak zaman globalisasi ini nyaris sebuah hal bisa dilaksanakan memakai internet. Awal mula berinteraksi, memainkan game, belajar hingga memasarkan produk serta jasa. Pada era ini semua kegiatan mulai dilaiihkan ke online untuk memudahkan kegiatan mulai dialihkan keonline untuk memudahkan kegiatan manusia. Dominan media social serta aplikasi yang sudah dibuat secara keinginan sosialisasi individu yang optimal sebab terdapatnya kepraktisan guna melaksanakan interaksi dengan fleksibel.¹

Media *social* sekarang ini dominan disukai remaja. Media social merayu individu guna berminat untuk memakainya secara membagikan timbal balik dengan transparasi, membagikan ulasan serta laporan yang sesuai periode. Pemakaian media social sejak remaja akan mempunyai dominan dampak negative serta positif. Yang mana pada media social akan secara bebas guna bisa berinteraksi dengan fleksibel.²

¹Novianti clarisa dewi, *Pengaruh media sosial terhadap perilaku remaja,jurnal prosiding penelitian dan pengabdian masyarakat*, 1(5), 2016, h 48.

²Winda fornika, *pengaruh media sosial terhadap sikap remaja, fak. Ilmu pendidik. Univ. negeri padang email*, 2019, h 3.

Penggunaan media *social* yang terlalu berlebihan akan berdampak buruk terhadap karakter anak terlebih lagi bagi anak dan remaja, bermain, media social seperti facebook, youtube, instagram, whatsapp dan tiktok. Membuat banyak menghabiskan Gadget hanya untuk bermain game dan media sosial yang terkadang bisa sampai berjam-jam berhadapan dengan gadget masing-masing. Hingga membuat anak lalai terhadap tugas tugasnya menjiplak hasil karya individu lainnya serta dominan pada siswa tak lagi mengedepankan pendidikan yang diajarkan guru, yang mana hanya berfokus terhadap bermain maka prestasi belajarnya menyusut. Orang tua terlalu memanjakan anak-anaknya dengan membelikan mereka tablet atau gadget tanpa memikirkan konsekuensi dan akibatnya, hal itu karena tuntutan zaman, dimana hampir segala aspek kehidupan sudah terkena dampak teknologi, dan itu sangat berpengaruh terhadap masyarakat.³

Pendidikan karakter menjadi tampilan sikap yang memperlihatkan nilai salah serta benar juga implisit. Maka julukan karakter berhubungan erat pada personaliti (kepribadian) individu, yang mana individu bisa dikatakan berkarakter (*a person of character*) apabila perilakunya selaras pada kaidah moral yang ada. Suatu ranah pendidikan karakter berupa lingkup sekolah, yang mana bisa menolong siswa guna meningkatkan nilai kewajiban, karakter serta etika dari suatu cara belajar serta pendidikan suatu karakter yang positif dari nilai yang sifatnya universal. Karakter mengarah terdapat beberapa tingkah laku, individu yang melaksanakan hal positif kepada tuhan yang maha esa, selaras pada individu, lingkup serta perilaku melalui norma hukum, agama serta budaya.⁴

³Madyan, Ahmad maydawi, *Pengaruh media sosial terhadap pendidikan karakter anak dimasa pandemi, jurnal ilmu multi disiplin*, No. 1(3), 2021, h 127

⁴Siti Fatimah, Febilla Antika Nuraninda, *Peran orang tu dalam pembentukan karakter remaja generasi 4.0*, Jurnal Basicedu 5(5), 2021. h.19

Pendidikan karakter diartikan menjadi sebuah pendidikan yang bisa meningkatkan karakter siswa sebagai anak yang mulia secara memberi contoh nilai moral yang positif serta memberi ajaran bagaimana musyawarah guna diambilnya sebuah putusan secara memprioritaskan keperluan individu lainnya.⁵

Realitanya dilapangan ditemukan banyak siswa dan siswi sudah menggunakan media sosial, media sosial digunakan hanya sebagai sarana atau media hiburan ketika mereka merasa bosan. Padahal bahwa media sosial ini memiliki banyak dampak positif dan negatif bagi mereka. Remaja yang aktif di media sosial ini menandakan apa yang mereka posting tidak sesuai dengan kehidupan nyatanya. Setiap inividu menampilkan kehidupan yang berbeda didunia maya dan didunia nyata. Pengaruh pengkajian ini bertarget guna mengamati dampak media sosial, menjabarkan apa saja dampak media sosial pada pendidikan karakter siswa.

KONSEP TEORI

1. Media Sosial

a. Pengertian Media Sosial

Media sosial (*Social Networking*) berupa media digital yang mana pemakainya bisa secara gampang mengakses, membentuk konten serta lainnya dengan mudah. Menurut jurnal Andreani Paramitha, media sosial adalah media yang dirancang untuk memfasilitasi interaksi, atau interaksi sosial dua arah. Berbasis teknologi internet, media sosial memfasilitasi modus penyebaran

⁵Siti Fatimah, Febilla Antika Nuraninda, *Peran orang tu dalam pembentukan karakter remaja*. h 28

informasi, dari yang sebelumnya banyak khalayak, banyak khalayak menjadi banyak khalayak.⁶

b. Karakteristik Media Sosial

Melalui purnama media social memiliki cirikhas mencakup:⁷

1. Jangkauan (*reach*): yang mana dari ukuran minim hingga khalayak global.
2. Aksesibilitas (*accessibility*): ialah gampang dijangkau umum secara keekonomisan.
3. Aktualitas (*immediacy*): bisa merayu anggapan public secara cepat.
4. Tetap (*permanence*): bisa dengan gampang melaksanakan perubahan.

c. Jenis-jenis Media Sosial

Melalui kaplan serta healin ada 6 tipe media sosial:⁸

1. Proyek kolaborasi
Kolaborasi situs ini berpotensi pemakainya guna meningkatkan, merubah serta meniadakan konten di situs, berupa Wikipedia.
2. Blok dan mikro blok
Pemakai bisa mengimplementasikan sebuah hal yang jelas terbebas di blok ini, berupa mengulas aturan pemerintah. Contohnya Twitter
3. Konten
Guna membagikan konten mencakup e-book, video, gambar, serta lainnya berupa Youtube
4. Situs jejaring sosial
Berpotensi pemakaiannya guna terkiat guna membentuk profil maka bisa terkait pada individu lainnya berupa Instagram serta lainnya.

⁶Anastasia siwi fatma utami, Nurbati, *Pengaruh media sosial terhadap pelaku cyber bullying pada kalangan remaja*, jurnal humaniora bima sarana informatika 18(2), 2018, h.258.

⁷Anastasia siwi fatma utami, Nurbati, *Pengaruh media sosial terhadap pelaku cyber bullying pada kalangan remaja*, h.259.

⁸Anang sugeng cahyono, *Pengaruh media sosial terhadap perubahan sosial masyarakat diindonesia*, jurnal publiciana 9(1), 2016, h.144.

5. Virtual game world

Berupa lingkup 3D yang mana pemakai bisa muncul pada wujud avatar yang dihendakinya, berupa game online.

2. Pendidikan Karakter

a. Pengertian Pendidikan Karakter

Dari segi terminologi, mendefinisikan karakter sebagai gambaran perilaku yang secara eksplisit atau implisit menonjolkan nilai-nilai benar dan salah, baik dan buruk. Oleh karena itu, orang yang berperilaku buruk, kejam, dan serakah disebut orang yang berkarakter buruk, dan orang yang berperilaku jujur dan membantu orang lain disebut orang yang bermoral tinggi. Oleh karena itu, kata karakter sangat berhubungan pada pribadi individu, dan seseorang dapat dikatakan sebagai individu yang berkarakter jika perilakunya selaras pada kaidah moral yang ada.⁹

Karakter mencakup perilaku berupa berusaha guna menjadi yang maksimal, kemampuan intelektual berupa berpikir kritis serta penalaran jujur, bertanggung jawab serta moral. Hal ini ditandai dengan terwujudnya pertumbuhan baik menjadi seseorang.¹⁰

b. Memahami pendidikan karakter

Hal ini berupa pendidikan budi pekerti plus yang meliputi aspek mengetahui (kognitif), merasakan (feeling) dan melakukan (aktivitas). Menurut Thomas Lickona, pendidikan ini tak akan lancar jika tak ada aspek tiga itu. Dengan bantuan pendidikan karakter yang sistematis dan berkesinambungan, anak menjadi cerdas secara emosional. Kecerdasan emosional ini merupakan prasyarat penting untuk mempersiapkan anak

⁹Sukiman, dkk. *Seri pendidikan orang tua : mendidik anak di era digital*, Jakarta : Kementerian pendidikan dan kebudayaan. 2016, h.43.

¹⁰Hasby Assidiq, *Membentuk karakter peserta didik melalui model pembelajaran*, jurnal pendidikan matematika, 1 (1) .2015, h.48

menghadapi masa depan, karena Anda dapat menguasai segala macam tantangan dalam hidup dengan lebih mudah dan berhasil, termasuk tantangan yang membutuhkan keberhasilan akademik.¹¹

c. Nilai-nilai Pendidikan karakter

Terdapat nilai-nilai Pendidikan Karakter berupa.

1. Disiplin, ialah Kepatuhan terhadap Standar dan Peraturan Setiap orang mematuhi tatanan standar dan peraturan. Disiplin, menepati janji adalah contoh karakter yang baik untuk menarik cinta dan berteman. Setiap masyarakat dan organisasi memiliki aturan perilaku sebagai aturan perilaku. Individu seperti warga negara atau organisasi wajib mematuhi aturan ini, apakah itu kode berpakaian, aturan penilaian, dll.
2. Santun, Hormat, Baik, dan Rendah Hati Hal-hal kecil yang akrab dengan dialog, yang berasal dari kata-kata dari hati yang sejati dan tulus, adalah dasar dari hubungan interpersonal. Ialah untuk menunjukkan pandangan yang mengembangkan persahabatan dan kasih sayang dalam berbagai cara, seperti menyampaikan pidato ulang tahun, menelepon seorang teman yang sukses, atau meminta pembicaraan singkat. Semua ini dilakukan dengan rasa hormat, keadilan, dan kerendahan hati.
3. Cinta Tuhan dan Mensyukuri PemberianNya. Karunia Allah adalah kebenaran mutlak. Oleh karena itu, suatu perbuatan dianggap baik jika mengikuti perintahnya dan meninggalkan larangannya. keadilan Tuhan yang tak terbatas. Orang yang dilebihkan pada wajah, ada kekurangan pada hal lain. Orang minder karena merasa kurang

¹¹ <https://Smakmlbhayangkari1sby.sch.id/wp-content/uploads/2019/07/5.-Materi-MPLS-Pendidikan-Karakter>.

cantik karena tidak menghargai pemberian Tuhan. Dunia ini bulat seperti chip.

4. Kemandirian dan tanggung jawab Seorang nelayan yang baik berusaha membuat umpannya semenarik mungkin untuk menarik perhatian ikan. Dia mandiri dalam mengembangkan umpan yang tepat. Dia bertanggung jawab atas hasilnya. Tujuan riasan wanita adalah untuk menarik perhatian orang. Tapi ingat, makeup hanyalah cara kecil untuk menarik perhatian.
5. Kejujuran Intuisi adalah kekuatan batin yang dapat menilai apakah kata-kata atau tindakan didasarkan pada kejujuran atau kebohongan. Setiap orang memiliki intuisi ini, tetapi kekuatannya berbeda-beda karena membutuhkan latihan terus-menerus. Ketika intuisi kita mengatakan sesuatu yang baik, lakukanlah. Di sisi lain, jika intuisi sudah memperingatkan Anda dan mengatakan itu buruk, jangan lakukan.
6. Responsif, Tatag (tahan uji), Tanggon (terpercaya), dan Niat Baik Suatu perbuatan dinilai baik atau buruknya berdasarkan niat orang yang melakukannya, bukan hanya hasilnya. Tindakan dengan niat baik memiliki statistik yang baik meskipun memiliki efek buruk. Perbuatan dengan niat buruk tetap bernilai buruk sekalipun menghasilkan kebaikan. Niat terdiri dari dua unsur, yaitu “karsa” (kehendak) dan “manifestasinya” (perwujudannya) dalam Implementasinya perlu dilakukan dengan tanggap, tegas dan ulet.
7. Dermawan, Tolong Menolong, Kerja Sama, dan Kebahagiaan Aktivitas manusia bisa dikatakan membawa kebahagiaan. Kebahagiaan memiliki dua arti, yaitu kebahagiaan pribadi dan

kebahagiaan bersama. Pertolongan yang tulus membuat baik penolong maupun yang ditolong bahagia.¹²

d. Tujuan Pendidikan Karakter

Tujuannya adalah membantu peserta didik mengembangkan kemampuan sebagai individu yang memiliki taqwa serta iman pada Tuhan Yang Maha Esa. Target Pendidikan Nasional berupa rumus mengenai mutu individu Indonesia yang perlu ditentukan tiap instansi pendidikan. Guna mengerti utamanya pendidikan karakter serta budaya maka pokok penjabaran julukan pendidikan, karakter bangsa, serta budaya.¹³

Pendidikan karakter serta budaya bertarget guna menyediakan siswa sebagai masyarakat yang baik. Budaya menjadi sebuah fakta jika tak terdapatnya individu yang berkehidupan dilingkup sekitar dengan tak sadar melalui nilai yang diakui warga tersebut. Nilai budaya itu menjadi landasan guna pembagian arti pada sebuah makna serta konsep guna berinteraksi antar warga tersebut. Taraf budaya yang utama melalui pendidikan karakter serta budaya.¹⁴ Terdapat target Pendidikan Pendidikan Karakter Bangsa:

1. Mengembangkan kemampuan emosional siswa sebagai manusia dan warga negara yang memiliki nilai budaya dan jati diri bangsa.
2. Menumbuhkan kebiasaan dan perilaku terpuji pada siswa yang konsisten dengan prinsip universal, tradisi budaya, dan karakter bangsa.
3. Menanamkan rasa kepemimpinan dan tugas sebagai pemimpin masa depan bangsa.
4. Membantu peserta didik mengembangkan potensi menjadi pribadi yang mandiri, kreatif berwawasan kebangsaan.

¹²Suranto Aw, *nilai-nilai pendidikan karakter dalam tayangan Mario teguh golden ways*, jurnal pendidikan karakter, 7 (2), 2016, h.186-187.

¹³ M. Samani, Hariyanto, *Konsep dan model pendidikan karakter*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2013, h.16.

¹⁴ Nopan Omeri, *Pentingnya pendidikan karakter dalam dunia pendidikan*, *Jurnal ilmiah manajemen pendidikan program pascasarjana* .9(3). 2015. h.467

5. Menciptakan suasana kehidupan sekolah yang aman, jujur, penuh kreativitas dan kekeluargaan, serta memiliki rasa kebangsaan yang kuat dan kuat.¹⁵

e. Pendidikan Karakter di Era Digital Pada Anak

Di era teknologi sekarang, anak-anak tampak kurang aktif dan jarang bersosialisasi dalam keluarga dan masyarakat. Sebagian besar anak muda saat ini lebih fokus pada gawai di depan mata daripada bermain bersama teman-temannya. Akibatnya, tidak jarang anak muda melewatkan waktu berkualitas bersama keluarga, belajar, mengembangkan kemampuan, atau bermain bersama teman-temannya karena perhatian mereka teralihkan oleh tampilan mobile atau teknologi yang ada. Peran orang tua sangat penting dalam mengarahkan, memantau, dan mengontrol waktu anak-anak yang dihabiskan untuk perangkat digital.¹⁶

Adapun yang harus dilakukan orang tua terhadap anak dalam pengasuhan digital atau digital parenting adalah sebagai berikut:

1. Tingkatkan dan perluas pemahaman Anda tentang internet dan elektronik. Orang tua yang sadar teknologi tidak dapat mengawasi anak-anak mereka.
2. Jika Anda memiliki koneksi internet di rumah, letakkan di ruang keluarga agar anak dapat melihat apa yang mereka lakukan.
3. Membatasi akses anak terhadap elektronik dan internet.
4. Mempromosikan pengetahuan dan kesadaran bersama tentang efek merugikan dari internet atau perangkat elektronik.

¹⁵Dwiyanto Djoko Pramono, *Implementasi pendidikan karakter kepedulian dan kerjasama*, jurnal pendidikan karakter, 4(2), 2015, h. 26.

¹⁶Salman Hasibuan, *budaya media dan partisipasi anak di era digital*, Proceeding of International Post-Graduate Conference. Surabaya : Prodi S2 Kominikasi Univesitas AIRLANGGA Surabaya, h.833.

5. Jika ada sesuatu yang tidak pantas untuk ditonton, segera larang dengan tegas.
6. Membangun dialog terbuka dua arah dengan anak muda.¹⁷

Metode Penelitian:

Jenis metode pengkajian ini berupa kuantitatif. Tahap ini melibatkan penentuan instrumen pengkajian, yang biasanya berupa kuesioner. Pendekatan kuantitatif menemukan informasi dengan menyediakan data numerik dan menerapkan analisis statistik untuk memferifikasi validitas, reliabilitas, normalitas, linieritas, dan uji T.¹⁸ Bagian ini akan membahas dampak media sosial terhadap pendidikan karakter siswa. Dengan menggunakan pendekatan sampel acak dasar, populasi penelitian ini terdiri dari 154 siswa dari SMAN 2. Besar sampel penelitian ini adalah 15%, atau 25 siswa kelas 10 IPS

Hasil dan Pembahasan

1. Analisis Data

Penyajian data pada penelitian ini terdapat beberapa bagian yang akan dibahas. Pertama deskripsi tentang data responden, kedua hasil analisis deskriptif statistik, validitas dan reliabilitas kedua variabel dan ketiga hasil penelitian yang merupakan dari pengujian hipotesis yang kemudian diuji menggunakan *SPSS versi 25*.

¹⁷Miftah Nurul Annisa, Ade wilih dkk, *Pentingnya pendidikan karakter pada anak sekolah dasar dizaman serba digital*, Bintang: Jurnal Pendidikan dan sains, 2(1), 2020. h.43

¹⁸Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif fan R & D*, Bandung: ALFABETA, 2015, h. 70-71.

2. Karakteristik responden

Table 1.1 karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin

		Jenis Kelamin			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	6	24.0	24.0	24.0
	Perempuan	19	76.0	76.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Sumber hasil data SPSS.25

Table 1.1 diatas menunjukkan bahwa responden laki-laki yaitu sejumlah 6 individu serta responden perempuan yaitu sejumlah 19 individu. Maka bisa disebut jika dari responden yang dijadikan sampel dalam penelitian ini menunjukkan bahwa siswa perempuan lebih banyak dari siswa laki-laki.

3. Analisis Deskriptif Statistik

Deskriptif statistik berupa tehnik yang berhubungan pada penampilan serta penghimpunan sebuah data maka membagikan lalporan yang bermanfaat. Pengklarifikasikan deskriptif statistik dilaksanakan melalui kegiatan yang dilaksanakan.

Table 1.2 deskriptif statistic

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximu m	Mean	Std. Deviation
Media sosial	25	32	48	40.16	3.793
pendidikan karakter	25	37	46	41.52	2.600
Valid N (listwise)	25				

Sumber hasil data SPSS.25

4. Variabel Media Sosial

Pada table 1.2 menunjukkan bahwa variabel aplikasi tiktok mempunyai N sebanyak 25, dan nilai mean sejumlah 40.16 pada standar deviation sejumlah 3.793 berarti mean diatas standar deviation, maka dapat dilihat memiliki perolehan yang relative baik. Disebabkan ketetapan deviation berupa pelanggaran yang tergolong tinggi, maka pembagian data melihatkenormalan. Nilai minimalnya adalah sebesar 32 dan maksimalnya adalah 48 dengan demikian dapat dikatakan variabel aplikasi tiktok menunjukkan hasil yang sangat baik.

5. Variabel pendidikan karakter

Pada table 1.2 menunjukkan bahwa variabel pendidikan karakter mempunyai N sebanyak 25, dan nilai mean sejumlah 41,52 pada standar deviation sejumlah 2.600 berarti nilai mean diatas standar deviation, maka dapat dilihat memiliki perolehan yang relatif baik. Disebabkan standar deviation berupa pelanggaran yang relative tinggi, maka pembagian data melihatkenormalan. Nilai minimalnya adalah sebesar 37 dan maksimalnya sebesar 46 dengan demikian dapat dikatakan variabel aplikasi tiktok menunjukkan hasil yang sangat baik.

6. Uji Validitas

a. Media sosial

Dari hasil pengujian data yang didapatkan dari lapangan terlihat bahwa *Rhitung* kisaran 0,398 - 0,699. Berarti seluruh pertanyaan disebut valid sebab *Rhitung* > melalui nilai *Rtabel* 0,396. Maka mencukupi kriteria validitasi.

b. Pendidikan karakter

Dari hasil pengujian data yang didapatkan dari lapangan terlihat bahwa *Rhitung* kisaran 0,490 - 0,780. Berarti semua pertanyaan disebut valid sebab *Rhitung* > melalui nilai *Rtabel* 0,396. Maka mencukupi kriteria validitasi.

7. Uji Reabilitas.

a. Media sosial

Uji reliabilitas adalah uji yang digunakan untuk jangkauan perolehan ukuran secara memakai metode yang selaras, bisa memperoleh keselarasan data.

- Apabila cronbach's alpha > 0,60 maka bisa dikatakan realibel.
- Apabila cronbach's alpha < 0,60 maka bisa dikatakan realibel.

Table 1.1 uji reliabilitas aplikasi tiktok (Variabel X)

Reliability Statistics	
Cronb ach's Alpha	N of Items
.661	15

Sumber data hasil SPSS.25

Dari tabel 1.1 Realibilitas Angket media sosial (Variabel X) menunjukkan bahwa cronbach alpa yang didapat yaitu 0,661 yang artinya realibel. Karena syarat realibilitas yaitu cronbach alpa > 0,60.

b. Pendidikan Karakter

Uji reliabilitas adalah uji yang digunakan untuk jangkauan perolehan ukuran secara memakai tehnik yang selaras maka datanya selaras.

- Apabila cronbach's alpha > 0,60 maka bisa dikatakan realibel.
- Apabila cronbach's alpha < 0,60 maka bisa dikatakan realibel.

Tabel 1.2 uji reliabilitas pendidikan karakter (Variabel Y)

Reliability Statistics	
Cronba ch's Alpha	N of Items
.874	15

Sumber data hasil SPSS.25

Dari tabel 1.2 Realibilitas Angket Pendidikan Karakter (Variabel Y) menunjukkan bahwa cronbach alpa yang didapat yaitu 0,661 yang artinya realibel. Karena syarat realibilitas yaitu cronbach alpa > 0,60.

8. Uji Normalitas

Table 1.3 Hasil Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Media Sosial	.106	25	.200*	.971	25	.679
Pendidikan Karakter	.173	25	.051	.906	25	.024

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber hasil olah data SPSS.25

Uji normalitas adalah sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan table 1.3 dapat diketahui bahwa jumlah sampel (N) adalah 25, hal ini berarti sampel kecil (<50), sehingga tabel hasil uji normalitas yang digunakan adalah Tabel Shapiro-Wilk. Dari tabel tersebut didapatkan nilai signifikansi media sosial = 0.679 dan nilai signifikansi pendidikan karakter = 0,24 artinya nilai signifikansi > 0,05. Sehingga bisa diambil simpulan jika nilai responden dan data dalam variabel media sosial dan pendidikan karakter berdistribusi normal.

9. Uji Linieritas

Tabel 1.4 Hasil uji linearitas

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Pendidikan Karakter * Media Sosial	Between Groups	(Combined)	332.373	1	33.237	1.799	.153
		Linearity	83.991	1	83.991	4.546	.051
		Deviation from Linearity	248.382	9	27.598	1.494	.242
	Within Groups		258.667	14	18.476		
Total		591.040	24				

Sumber hasil olah data SPSS.25

Berdasarkan table 1.4 tersebut berupa $0.242 > 0,05$. Bisa diambil simpulan jika ada kaitan yang linear antar variabel media social terhadap variabel pendidikan karakter.

10. Uji T

Table 1.5 Hasil Uji T

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	22.209	14.637		1.517	.143
	Media sosial	.602	.308	.377	1.952	.063

a. Dependent Variable: Pendidikan Karakter

Melalui table 1.5 tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pada variabel media sosial (X) t hitung 1.952 dibandingkan t table 1.713 (yang didapatkan pada table titik presentase distribusi t) dengan taraf signifikansi 5%. Maka memperoleh uji t hitung > t tabel, berupa $1.952 > 1.713$ sehingga H_a diterima hal tersebut berarti bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan media sosial terhadap pendidikan karakter pada anak SMAN 2 Bengkalis.

Berdasarkan hasil analisis data diatas dapat diketahui bahwa pada analisis regresi menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara aplikasi tiktok dengan pendidikan karakter siswa SMAN 2 Bengkalis. Media sosial memiliki pengaruh yang besar terhadap pembentukan karakter siswa, baik secara positif maupun negatif. Aplikasi yang tersedia di media sosial dapat membantu siswa dalam proses belajar dan meningkatkan pengetahuan serta kemampuan sosialisasinya. Namun, penggunaan aplikasi harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa agar karakternya dapat terbentuk dengan baik. Jika siswa memilih aplikasi yang mendukung aktifitas belajarnya, maka karakternya akan berkembang dengan baik. Namun, jika siswa menentukan aplikasi yang membentuknya malas guna belajar, maka karakternya akan buruk.

Konten media social mempunyai kaitan terhadap karakter anak sehingga fungsi orang tua dibutuhkan guna bisa sebagai teman yang baik untuk anak maka anak bisa transparan terhadap kegiatan yang dilaksanakannya. Tapi konten yang tercantum sajian laporan yang buruk biasanya bisa membentuk karakter buruk untuk individu.

Orang tua perlu bisa membagikan penjabaran mengenai keburukan serta kebaikan. Yang mana membagikan sudut pandang jika anak secara gampang terdampak pada hal yang mencakup favoritnya. Mencakup pemakaian media sosial, dengan berkelanjutan yang dengan sadar tidaknya sudaah menetapkan dampak melalui media sosial yang aplikasikan selaras konten yang diperlukan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data diatas dapat diketahui bahwa pada analisis regresi menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikansi antara aplikasi tiktok dengan pendidikan karakter siswa SMAN 2 Bengkalis. Media sosial dapat memberikan banyak pengaruh yang dimunculkan terhadap pendidikan karakter siswa dari mulai Aplikasi, Konten dan beberapa hal negatif lainnya. Aplikasi media sosial memiliki hubungan dalam pembentukan karakter anak apabila disesuaikan dengan kebutuhan anak seperti aplikasi yang bisa membatu proses belajar anak, meningkatkan pengetahuannya dan sosialisasinya. Maka dapat disimpulkan sebagai berikut : Pada variabel media sosial T_{hitung} 1.952 dibandingkan T_{tabel} 1.713 (yang didapatkan pada table titik presentase distribusi t) dengan taraf signifikansi 5%. Maka dari hasil tersebut menghasilkan hasil uji t $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $1.952 > 1.713$ maka H_0 diterima hal tersebut berarti bahwa terdapat pengaruh yaang kuat antara media sosial terhadap pendidikan karakter pada anak SMAN 2 Bengkalis.

Referensi

- (n.d.). <https://Smakmlbhayangkari1sby.sch.id/wp-content/uploads/2019/07/5.-Materi-MPLS-Pendidikan-Karakter> .
- annisa , N., wiliah , a., & dkk. (2020). pentingnya pendidikan karakter pada anak sekolah dasar dizaman serba digital. (43, Ed.) *Bintang:jurnal pendidikan dan sains*, 2(1).
- Assidiq, H. (2015). memebentuk karakter peserta didik melalui model pembelajaran. *Jurnal pendidikan matematika*, 1(1), 48.
- cahyono, a. (2016). pengaruh media sosial masyarakat diindonesia. *jurnal publiuciana*, 9(1), 144.
- dewi, c. N. (2016). Pengaruh media sosial terhadap perilaku remaja. *jurnal prosiding penelitian dan pengabdian masyarakat*, 48.

- fatimah , s., & Nuranida, F. A. (2021). Peran orang tua dalam pembentukan karakter remaja generasi. *jurna Basicedu*, 5(5), 19.
- formika , w. (2019). Pengaruh media sosial terhadap sikap remaja . h. 3.
- Hasibuan, S. (n.d.). budaya media dan partisipasi anak di era digital. *proceeding of internasioanl post garduet conference*, h 833.
- madyaan, m. a. (2021). Pengaruh media sosial terhadap karakter anak dimasa pandemi. *jurnal Ilmu Multidisiplin*, 1(3), h. 127.
- Omeri, N. (2015). pentingnya pendidikan karakter dalam dunia pendidikan. *jurnal ilmu sarjanajemen pendidikan program pascasarjana*, 9(3), h.467.
- pranowo, D. (2015). Implementasi Pendidikan Karakter kepedulian dan kerjasama. *Pendidikan karakter*, 9(3), 26.
- Samani, M., & Hariyanto. (2013). *konsep dan model pendidikan karakter*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- sukiman, & dkk. (2016). *Seri pendidikan orang tua:mendidik anak era digital*. Jakarta: Kementrian pendidikan dan kebudayaan.
- utami, A. s. (2018). Pengaruh media sosial terhadap pelaku cyberbullying pada kalangan remaja. *jurnal humaniora bima sarana informatika*, 18(2), h. 258.