



**PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TERHADAP PERUBAHAN SOSIAL PADA  
MASYARAKAT DUSUN JALAWASTU DESA CISEUREUH  
KEC.KETANGGUNGAN KAB.BREBES**

**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat dalam rangka menyelesaikan studi strata 1 (S1)  
untuk mencapai gelar sarjana Ilmu Komunikasi di program studi Ilmu Komunikasi  
Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik**

**Oleh :**

**RETNO AULIA**

**2220600012**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS PANCASAKTI TEGAL**

**2024**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : RETNO AULIA

NPM : 22202600012

Jenjang : Strata Satu (1)

Menyatakan bahwa skripsi dengan Judul :”PENGUNAAN MEDIA SOSIAL TERHADAP PERUBAHAN SOSIAL PADA MASYARAKAT DUSUN JALAWASTU, DESA CISEUREUH, KEC,KETANGGUNGAN KAB.BREBES.” adalah benar-benar hasil penelitian saya sendiri kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya .

Apabila di kemudian hari ditemukan plagiat atau meniru hasil penelitian orang lain yang tingkat kemiripannya hampir 90% dan muncul permasalahan terkait penelitian yang telah saya lakukan. Maka saya bertanggungjawab terhadap keseluruhan skripsi ini. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan penuh kesadaran.

Tegal, 29 Juli 2024

Yang Membuat Pernyataan



Retno Aulia

222060012



**PENGUNAAN MEDIA SOSIAL TERHADAP PERUBAHAN SOSIAL  
PADA MASYARAKAT DUSUN JALAWASTU DESA CISEUREUH  
KEC. KETANGGUNAN KAB. BREBES**

Diajukannya sebagai salah satu syarat dalam rangka penyelesaian Studi Strata I  
(S1) untuk mencapai gelar sarjana Ilmu Komunikasi di program Studi Ilmu  
Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.

Tegal,  
Telah disetujui oleh:

**Pembimbing I**

**Diryo Suparto, S.Sos., M.Si.**  
NIPY. 23662871979

**Pembimbing II**

**Sarwo Edy, M.I.Kom.**  
NIPY. 27061151985

**Mengetahui**

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

**Sarwo Edy, M.I.Kom**  
NIPY. 27061151985



YAYASAN PENDIDIKAN PANCASAKTI  
UNIVERSITAS PANCASAKTI TEGAL  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

JL. Halmahera KM. 1 Tegal Telp (0283) 323290

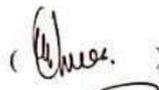
PENGESAHAN SKRIPSI

PENGUNAAN MEDIA SOSIAL TERHADAP PERUBAHAN SOSIAL PADA  
MASYARAKAT DUSUN JALAWASTU DESA CISEUREH  
KEC. KETANGGUNGAN KAB. BREBSES

Telah dipertahankan dalam sidang terbuka skripsi Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas  
Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pancasakti Tegal

Pada hari : Senin

Tanggal : 29 Juli 2024

- |                        |   |   |
|------------------------|---|---|
| 1. Ketua Dewan Penguji | <b>Didi Permadi, M.I.Kom</b><br>NIPY 28267111988  | (  )  |
| 2. Anggota 1 Penguji   | <b>Sarwo Edy, M.I.Kom</b><br>NIPY 23768121984     | (  ) |
| 3. Anggota 2 Penguji   | <b>Diryo Suparto, M.I.Kom</b><br>NIPY 23662871979 | (  ) |

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



**Unggul Sugiharto, S.IP., M., Si**

NIDN. 0601037110

## **MOTTO**

**“Kehidupan yang sudah Allah atur tidak sepatasnya kita  
khawatirkan”**

**~nscwaa~**

**“ Tak apa, kita sudah terlanjur hidup. Jalani dengan baik, perjuangkan  
dengan baik, sampai bertemu di akhir yang baik.”**

**~mjdberarti~**

## **PERSEMBAHAN**

Tiada lembaran skripsi yang paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembaran persembahan, Bismillahirrahmanirrahim skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. ALLAH SWT yang tiada henti memberikan pertolongan, melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Pintu surgaku, Ibunda Indah Eli Purwati. Beliau sangat berperan penting dalam menyelesaikan program studi penulis, Do'a dan suport yang beliau berikan selalu menjadi alasan penulis untuk tetap semangat menjalani hidup.
3. Ayahanda Cahrudin terimakasih atas dukungan secara moril maupun materil.
4. Kepada kaka saya Caca Arida dan Hana Nur Eriana terimakasih banyak atas motivasi dan dukungannya yang diberikan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai selesai.
5. Retno Aulia (diri saya sendiri), terimakasih telah kuat sampai detik ini, yang mampu mengendalikan diri dari tekanan luar. Yang tidak menyerah sesulit apapun rintangan kuliah ataupun proses penyusunan skripsi, yang mampu berdiri tegak ketika dihantam permasalahan yang ada. Semangat!
6. Kepada seseorang yang tidak kalah penting kehadirannya yang tidak bisa saya sebutkan namanya. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis. Berkontribusi banyak dalam penulisan karya tulis ini, baik tenaga maupun waktu kepada penulis telah mendukung, menghibur,

mendengarkan keluh kesah, dan memberikan semangat untuk pantang menyerah.

7. Teman-temanku tersayang yang selalu memberikan semangat dan pengalaman yang berharga selama dalam masa perkuliahan.
8. Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu memberikan pemikiran demi kelancaran dan keberhasilan dalam menyusun skripsi.
9. Almamater tercinta Universitas Pancasakti Tegal.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan Kepada Tuhan yang Maha Esa. Karena atas berkat dan ramhar-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi denga judul **“PENGUNAAN MEDIA SOSIAL TERHADAP PERUBAHAN SOSIAL PADA MASYARAKAT DUSUN JALAWASTU DESA CISEUREUH KEC, KETANGGUNGAN KAB. BREBES”**. sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pancasakti Tegal.

Selama penyusunan skripsi ini tentunya banyak hambatan dan rintangan yang penulis hadapi. Namun pada akhirnya hambatan dan rintangan tersebut dapat dilalui berkat dukungan, bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak baik secara moral maupun spiritual. Atas kebaikan yang telah diberikan kepada penulis maka penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Dr. Taufiqulloh., M.Hum. selaku Rektor Universitas Pancasakti Tegal.
2. Unggul Sugi Hartono, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pancasakti Tegal.
3. Diryo Suparto, S.Sos., M.Si., selaku pembimbing I skripsi yang telah membimbing, memberikan masukan dan saran yang membangun dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi.
4. Sarwo Edy, M.I.Kom., selaku pembimbing II skripsi yang telah membimbing, memberikan masukan dan saran yang membangun dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi.
5. Segenap dosen Ilmu Komunikasi yang telah berjasa dalam memberikan ilmunya kepada penulis selama menempuh pendidikan di FISIP Universitas Pancasakti Tegal.
6. Orang tua serta keluarga yang telah memberikan doa, dukungan dan semangat kepada penulis.
7. Bapak/Ibu/Saudara/i yang sudah membantu mengisi kuesioner penelitian saya.

8. Seluruh teman-teman yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terimakasih atas dukungan dan semangat yang diberikan.

Semoga segala hal baik yang diberikan kepada penulis akan dibalas oleh Allah SWT. Dalam penulisan skripsi ini penulis sangat menyadari betapa masih terdapat banyak kekurangan, sehingga penulis berharap agar mendapat kritik serta saran yang dapat membangun dari semua pihak. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca, khususnya bagi mahasiswa komunikasi maupun peneliti selanjutnya.

Tegal, 29 Juli 2024

Pembuat Pernyataan



Retno Aulia

2220600012

## ABSTRAK

Retno Aulia. 2220600012. *Penggunaan Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial pada Masyarakat Dusun Jalawastu Desa Ciseureuh Kec, Ketangungan Kab. Brebes*. Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Pancasakti Tegal.

Pembimbing I : Diryo Suparto, S.Sos., M.Si

Pembimbing II : Sarwo Edy, M.I.Kom

Masyarakat Indonesia paham media sosial tentunya masyarakat masih ingat bahwa media sosial hanya digunakan untuk mengirim pesan elektronik melalui email dan chatting. Teknologi informasi saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Teknologi informasi ibarat media sosial: ia adalah aplikasi yang dirancang untuk memudahkan pekerjaan kita sebagai penggunanya. Sebagai hasil dari inovasi di bidang teknologi informasi dalam pengembangan perangkat lunak, umur teknis dan ekonomi dari perangkat lunak dan perangkat keras sebelumnya telah diperpendek. Fakta ini berarti bahwa pengguna (end user) terus berlomba-lomba untuk meningkatkan penggunaan teknologi terkini. Dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi media sosial, lambat laun penggunaannya semakin bergantung pada penggunaan media sosial. Fakta ini mempunyai dampak positif dan negatif bagi konsumen akhir. Media sosial memberi pengguna fitur yang sangat berguna. Semua kemungkinan yang ditawarkan media sosial. Namun di balik kemudahan tersebut, kehadiran media sosial juga membawa aspek negatif terhadap perilaku penggunanya.

Hasil analisis penelitian memperoleh hasil hipotesis kerja (Ha) yang

artinya terdapat pengaruh positif signifikan penggunaan media sosial terhadap perubahan sosial masyarakat Dusun Jalawastu Desa Cisureuh Kec. Ketanggungan Kab. Brebes. Adanya pengaruh positif ini menunjukkan bahwa semakin tinggi penggunaan media sosial maka perubahan sosial masyarakat juga akan meningkat.

## ABSTRACT

Retno Aulia. 2220600012. The Use of Social Media towards Social Change in the Community of Jalawastu Hamlet, Ciseureuh Village, Ketanggungan Kab. Brebes. Communication Studies Program, Faculty of Social and Political Sciences. Pancasakti University Tegal.

Advisor I: Diryo Suparto, S.Sos., M.Si

Supervisor II : Sarwo Edy, M.I.Kom

Indonesian people understand social media, of course, people still remember that social media is only used to send electronic messages via email and chat. Information technology is currently progressing very rapidly. Information technology is like social media: it is an application designed to facilitate our work as its users. As a result of innovations in the field of information technology in software development, the technical and economic life of previous software and hardware has been shortened. This fact means that users (end users) are constantly competing to improve the use of the latest technology. With the rapid development of social media information technology, users are gradually becoming more dependent on the use of social media. This fact has both positive and negative impacts on end consumers. Social media provides users with very useful features. All the possibilities that social media offers. But behind this convenience, the presence of social media also brings negative aspects to the behavior of its users.

The results of the research analysis obtained the results of the working hypothesis (Ha), which means that there is a significant positive effect of the use of social media on social change in the Jalawastu Hamlet, Ciseureuh Village,

Ketanggungan Kab. Brebes. The existence of this positive influence shows that the higher the use of social media, the social change of the community will also increase.

## DAFTAR ISI

JUDUL .....	
PERNYATAAN PENULIS.....	i
LEMBARAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
LEMBARAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
MOTTO.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT .....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	
<b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
I.1 Lata Belakang Masalah .....	1
I.2 Rumusan Masalah .....	15
I.3 Tujuan Penelitian.....	15
I.4 Manfaat Penelitian.....	15
I.4.1 Akademis .....	16
I.4.2 Manfat Praktis .....	16
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>17</b>

II.1 Kerangka Teori .....	17
I.1 Penelitian Terdahulu .....	17
I.2 Definisi.....	26
II.2 Media Baru .....	28
II.3 Media Sosial .....	30
II.3.1 Pengertian Media Sosial .....	31
II.3.2 Sejarah Media Sosial .....	32
II.3.3 Perubahan Sosial.....	39
II.4 Definisi Konseptual .....	45
II.5 Definisi Oprasional .....	47
II.6 Pokok Penelitian .....	53
II.7 Alur Pikir .....	53
II.8 Hipotesis .....	56
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>57</b>
III.1 Jenis Dan Tipe Penelitian .....	57
III.2 Populasi Penelitian .....	58
III.3 Variabel Penelitian .....	62
III.4 Jenis Dan Sumber Data .....	63
III.5 Teknik Pengumpulan Data .....	64
III.6 Teknik Analisis Data .....	66
III.7 Uji Coba Instrumen .....	69
<b>BAB IV DESKRIPSI WILAYAH PENELITIAN .....</b>	<b>74</b>

<b>BAB V HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>85</b>
V.1 Rekapitulasi Identitas Responden.....	84
V.2 Perolehan Data.....	85
V.2.1 Data Penggunaan Media Sosial .....	85
V.2.2 Data Perubahann Sosial .....	94
V..3 Uji Validitas Instrumen Penelitian .....	105
V.4 Hasil Uji Rehabilitas.....	112
V.5 Uji Normalitas Data.....	113
V.6 Uji Koefisien Determiasi (R Squire) .....	115
V.7 Uji Korelasi .....	116
V.8 Uji Regreasi Linier Sederhana.....	117
<b>BAB VI PEMBAHASAN .....</b>	<b>119</b>
<b>BAB VII PENUTUP.....</b>	<b>124</b>
LAMPIRAN LAMPIRAN .....	45

## DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1 Diagram Penggunaan Internet Setiap Tahunnya .....	2
Gambar I.2 Pengguna Media Sosial Berdasarkan Umur .....	4
Gambar II.3 Diagram pengguna Platfrom Media sosial.....	6
Gambar IV.1 Peta Dusun Jalawastu .....	81
Gambar IV.2 Peta Kecamatan Ketanggungan .....	81
Gambar V.1 Hasil pengujian Normalitas .....	116

## DAFTAR TABEL

Tabel I.1 Penelitian Terdahulu .....	22
Tabel I.2 Definisi Oprasional .....	51
Tabel II.3 Alur Pikir .....	55
Tabel III.1 Data Populasi Dusun Jalawastu.....	81
Tabel IV.2 Peta Kecamatan Ketanggungan.....	81
Tabel III.2 Uji Rehabilitas .....	71
Tabel IV.1 Batas Desa Ciseureuh.....	82
Tabel V.1 Rekapitulasi Identitas Responden Penelitian.....	85
Tabel V.2 Jawaban Responden X1.....	86
Tabel V.1 Jawban Responden pada Y1 .....	95
Tabel V.32 hasil Uji Validitas Variabel X .....	106
Tabel V. 33 Hasil Uji Validitas Variabel Y .....	109

Tabel V.34 Uji Reliabilitas Variabel Penggunaan media sosial (X).....	112
Tabel V.35 Uji Reliabilitas variabel Perubahan sosial (Y) .....	112
Tabel V. 36 Kriteria Angka Skala Reliabilitas .....	114
Tabel V.38 Hasil Uji Normalitas Data .....	114
Tabel V.39 Hasil Koefisien Determinasi .....	115
Tabel V.40 Uji Korelasi .....	116
Tabel V.41 Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana .....	117

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **I. 1. LATAR BELAKANG**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) beberapa tahun terakhir ini sangat pesat terutama pada internet, internet sendiri merupakan suatu bentuk komunikasi yang paling disukai oleh masyarakat. Hal inilah yang menjadi faktor adanya perkembangan pada teknologi komunikasi dari konvensional menuju modern atau era yang serba digital ini. Dengan munculnya istilah telephone cerdas (smartphone) perkembangan penggunaan media internet menjadi semakin pesat. Hadirnya smartphone di era digital ini yang sudah difasilitasi dan dilengkapi dengan fitur komunikasi yang canggih seperti email, sms, chatting, dan browsing serta fasilitas sosial media lainnya.

Perkembangan teknologi yang selalu berkembang setiap harinya, baik itu dikancah dunia maupun di Indonesia sendiri. Peningkatan penggunaan teknologi informasi yang di akses di smartphone dan banyak sekali macam penggunaannya, misalnya seperti yang dilihat dari macam – macam sumber yang menyatakan saat ini Indonesia menduduki peringkat ke 3 dengan pemakaian atau penggunaan internet paling besar di dunia setelah Cina.

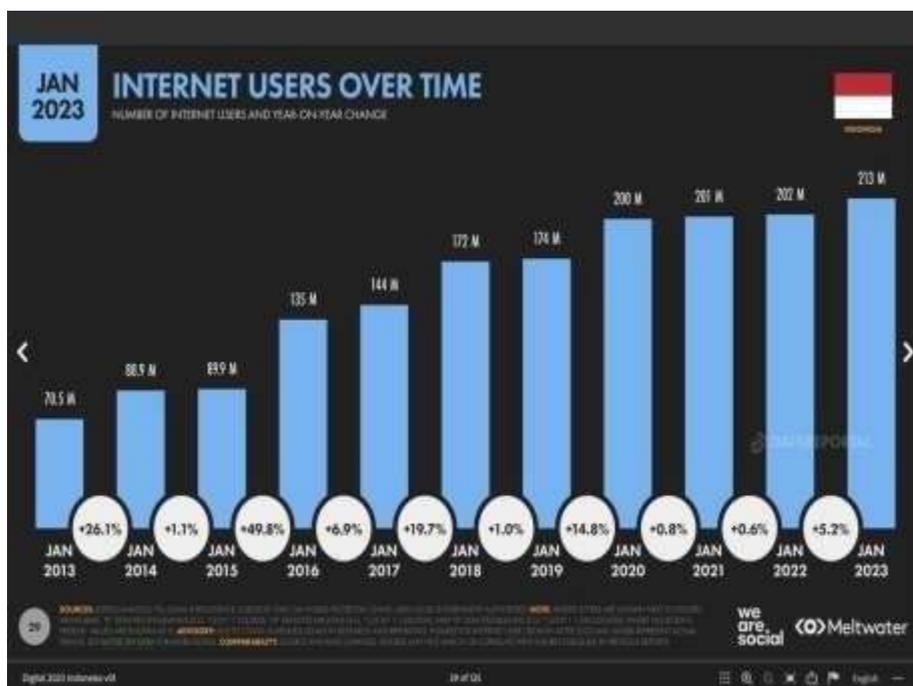
Dari hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) penggunaan internet tahun 2022 – 2023 mencapai 215,63 juta orang. Ada peningkatan 2,67% dari tahun 2020 – 2021 sebanyak 210,03 juta. Rata-rata masyarakat tidak dapat terlepas dari telepon genggamnya (smartphone), mereka banyak menghabiskan waktu untuk berselancar di media sosial. Dengan banyaknya penggunaan media sosial membuat memunculkannya peluang untuk

lebih mengoptimalkan kehadiran media sosial sebagai bagian dari media komunikasi. <https://indonesiabaik.id> 4 desember 2023, 21.35.

Tidak dapat dipungkiri hadirnya internet pada era globalisasi ini membuat teknologi semakin maju. Kebutuhan internet dalam kehidupan sehari-hari sangatlah dibutuhkan baik dalam bisnis, pendidikan, kegiatan sosialisasi dan sebagainya. Penggunaan internet yang paling sering digunakan salah satunya media sosial. Media sosial mempunyai pengaruh yang besar dalam kehidupan seseorang. Seseorang yang berawal dari kecil hingga bisa menjadi lebih besar seperti selebgram, youtobers, konten kreator dan sebagainya, atau juga sebaliknya.

Setiap tahunnya penggunaan Internet semakin meningkat. Meningkatnya penggunaan internet di karenakan fitur yang tersedia di dalamnya kini semakin canggih. Berikut adalah diagram data penggunaan internet dari tahun ke tahun

Gambar I. 1. Diagram pengguna internet setiap tahunnya



Sumber <https://inet.detik.com/> 21 Desember 2023, 10.57

Gambar diatas menunjukkan jumlah penggunaan internet diperkirakan mencapai 212,9 juta pada awal tahun 2023. Jumlah ini meningkat dibandingka periode yang sama tahun lalu. Berdasarkan data yang dirilis We Are Social per januari 2023, total penduduk indonesia berjumlah 276,4 juta jiwa, yang terdiri dari 49,7% perempuan dan 50,3% laki-laki. Jumlah penggunanya sebanyak 0,90 juta, meningkat 5,2 atau 10 juta dibandingkan tahun 2022.

Hadirnya internet membawa sebuah perubahan dalam masyarakat melalui media sosial. Dengan adanya media sosial membuat suatu perubahan pada pemikiran dan perilaku masyarakat seperti norma, budaya dan etika. Banyak sekali potensi yang terjadi pada perubahan sosial di Indonesia karena jumlah penduduk yang besar dan berbagai macam kultur, suku, ras, dan agama yang beraneka ragam.

Menurut peneliti Nasrullah (2016;13) media sosial merupakan suatu media dalam internet yang didalamnya individu bisa menggunakannya untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain secara online. Terdapat tiga makna pada media sosial yang mengarah pada bersosial yaitu komunikasi (communicate), pengenalan (cognition), dan kerjasama (coopration). Hal ini menunjukkan bahwa media sosial adalah cara baru masyarakat untuk berkomunikasi.

Pada saat ini, media sosial digunakan tidak hanya pada orang dewasa saja, mulai dari kalangan anak – anak, remaja sampai orang tua menggunakan media sosial untuk mendapatkan informasi. Media sosial membuat para penggunaan menjadi candu bermain telepon genggam (smartphone) tiada hari tanpa membuka media sosial. Media sosial adalah tempat dimana orang bisa menciptkan konten yang bisa dilihat oleh orang lain yang terhubung dengan media sosial kita, media

sosial juga bisa saling bertukar informasi dan komunikasi dengan orang lain.

Gambar I. 2. Pengguna media sosial berdasarkan umur



Sumber <https://data.goodstats.id/> 21 Desember 2023, 17.45.

Uraian diatas menunjukkan bahwa pengguna media sosial digunakan dari berbagai usia. Berdasarkan data yang dirilis BPS, sebagian warga negara Indonesia yang memiliki usia 25 tahun lebih, sering sekali mengakses internet dalam 3 bulan terakhir. Sebesar 58,63% pada usia tersebut sering mengakses internet dalam 3 bulan terakhir ini. Kebanyakan orang dewasa ini mengakses internet dengan tujuan untuk bekerja, belanja, berkomunikasi dan mencari hiburan.

Selanjutnya di urutan kedua yaitu ditempati oleh warga indonesia yang memiliki usia sekitar 19 – 24 tahun. Pada usia tersebut sebesar 14,69% sering mengakses internet. Sedangkan untuk usia 16 – 18 tahun memiliki nilai sebesar 7,47 % sering sekali mengakses internet dalam 3 bulan terakhir. Untuk posisi berikutnya ada usia 13 – 15 tahun yang memiliki nilai sebesar 6,77% menggunakan internet

dalam 3 bulan terakhir dan yang terakhir ada usia 5 – 12 tahun yang memiliki nilai sebesar 12,43% yang menunjukkan bahwa di usia mereka ini sudah bisa atau bahkan sering mengakses internet dalam 3 bulan terakhir. Hal seperti ini menunjukkan bahwa adanya perkembangan teknologi yang sudah mulai masuk dalam kehidupan masyarakat <https://indonesiabaik.id/> 21 Desember 2023, 17.50.

Media sosial memberikan macam – macam fasilitas yang membuat remaja tersebut menggunakan media sosial dengan waktu yang lama. Media sosial berkembang juga karena banyaknya orang – orang yang menggunakan media sosial. Masyarakat dapat dengan mudah bebas untuk mengekspresikan diri dengan berkomentar, menyalurkan pendapat tanpa rasa khawatir.

Meskipun media sosial memberikan banyak kemudahan dan manfaat, pentingnya untuk diingat bahwa dampak dari media sosial dapat bersifat kompleks atau variasi. Dengan seiringan berjalannya waktu perubahan perubahan media sosial juga dapat menyebabkan masalah misalnya adanya berita hoax dan bullying. Oleh karena itu, masyarakat harus lebih bijak lagi dalam mengembangkan literasi media sosial serta penggunaan platform digital ini.

Hadirnya media sosial membawa sebuah perubahan kepada masyarakat. Dengan adanya media sosial menjadikan pola perilaku masyarakat mengalami perubahan baik budaya, etika dan norma yang ada. Banyak sekali potensi yang terjadi pada perubahan sosial di Indonesia karena jumlah penduduk yang besar dan berbagai macam kultur, suku, ras, dan agama yang beraneka ragam.

Perkembangan media sosial yang begitu pesat yang disebabkan oleh setiap individu memiliki media sosialnya masing – masing. Hal inilah yang membuat media sosial berkembang pesat sehingga para individu tersebut bisa mengakses

media sosialnya tanpa mengeluarkan biaya tagihan yang besar. Media sosial yang banyak digunakan oleh masyarakat ialah youtube, instagram, tiktok, dan facebook.

Berikut ialah diagram penggunaan media sosial di tahun 2023 :

Gambar I. 3. Diagram data pengguna platform media sosial



Sumber <https://www.blog.slice.id/> 21 Desember 2023, 11.13.

Gambar diatas memaparkan evolusi aktivitas media sosial masyarakat indonesia di berbagai platform dan tren yang muncul di tahun 2023. Data diatas diambil berdasarkan laporan dari lembaga pemantau dan pelaku digital khususnya datareportal, affable, dan socialInsider.

Kegunaan media sosial seperti instagram, tiktok, dan facebook terdapat banyak fitur yang tersedia untuk para penggunanya. Perkembangan media sosial

pada aplikasi instagram, tiktok, dan facebook akan berlanjut dengan seiringnya waktu, setiap platform akan berusaha untuk tetap relevan, mengikuti fitur terbaru dan mengikuti trend penggunaan digital. Hal ini membuat sebagian orang ketergantungan akan aplikasi instagram, tiktok, dan facebook, Karena mereka tidak mau tertinggal di setiap detiknya untuk mendapatkan informasi serta membuat mereka merasa ingin terubah hidupnya agar bisa mengikuti tren masa kini.

Berbagai hal baru dapat memberikan kesan yang berbeda kepada para penggunanya karena setiap platform memiliki fitur dan fokus yang unik. Hal ini juga yang memungkinkan para penggunanya mudah mengakses dan mendapatkan sesuatu hal yang baru mereka temukan dan itu dapat memicu terjadinya perubahan.

Dampak positif dan negatif dalam penggunaan media sosial terhadap perubahan masyarakat :

1. Dampak positif penggunaan media sosial membawa para penggunanya kearah yang lebih baik. Kehadirannya sebagai tanda majunya teknologi membawa perubahan pada cara hidup seseorang. Beberapa contoh perubahan positif dalam pengaruh media sosial diantaranya :
  - a. Perubahan Ekonomi dengan adanya media sosial masyarakat lebih mudah untuk bergiaga, hal ini dapat melancarkan bisnis dengan mudah dan cepat.
  - b. Memperluas pergaulan, Media sosial dapat memudahkan kita untuk terhubung atau terkoneksi secara luas.
  - c. Peran masyarakat, Dengan media sosial masyarakat mampu menyuarakan pendapat, gagasan, penyampaian ide dan menyebarkan pesan. Ini dapat melibatkan masyarakat dalam kegiatan gerakan perubahan, diskusi dan juga kampanye sosial.

## 2. Dampak negatif

- a. Menurunnya komunikasi secara langsung, Hal ini membuat orang malas untuk bertatap muka atau bertemu secara langsung karena sudah terbiasa dengan komunikasi secara online.
- b. Penggunaan bahasa, bahasa yang digunakan sudah berbagai macam banyaknya bahasa baru dan kalimat kalimat yang semakin disingkat.
- c. Munculnya berbagai konflik, Di dalam media sosial siapa saja memiliki kebebasan berpendapat, menyampaikan ide dan gagasan, beropini, dan lainnya. Namun dengan adanya rasa kebebasan ini membuat orang berlebihan dalam menggunakannya, dan tentu bisa memunculkan permasalahan dan berujung pada konflik pribadi.

Uraian diatas merupakan dampak dari adanya media sosial yang telah berpengaruh pada kehidupan sosial masyarakat. Bagi masyarakat media sosial seakan sudah menjadi candu, bahkan mereka bisa 24 jam tanpa terlepas dari handphone. Aplikasi media sosial yang biasa digunakan oleh orang-orang antara lain : Instagram, Tiktok, dan Fcebook. Beberapa media sosial tersebut tentunya memiliki sesuatu yang menarik yang menjadikannya alasan untuk digunakan oleh orang – orang.

Penggunaan pada media sosial dapat membuat berubahnya perilaku pada masyarakat. Misalnya, kita tidak pernah berinteraksi dengan lingkungan kita, dan ada antrian di loket pelayananan, pastinya orang disekitar loket tersebut pada sibuk sendiri dengan *smartphonenya*, tidak peduli dengan orang disekitar mereka. Ada

juga pekerja kantoran yang biasa kita lihat, mereka tidak selesai dengan pekerjaan mereka dan mereka malahan sibuk dengan sosial media mereka seperti komentar di sosial media mereka yang tidak memiliki manfaat untuk dirinya sendiri.

Dan tentunya paling memperhatikan, dampak dari media sosial pada perilaku anak kita yang baru berusia remaja, mereka menjadi individu yang tidak peduli dengan lingkungannya, sebagai orang tua kita juga akan kesulitan untuk berinteraksi dengan anak kita, terutama berinteraksi agar mereka bisa membantu pekerjaan kita dirumah. Media sosial membuat anak kita menjadi tambah malas untuk belajar dan sangat sulit untuk diatur, hal ini disebabkan semua waktu yang dimiliki anak kita digunakan untuk bermain media sosial untuk mencari informasi yang mereka inginkan, saat dirumah, luar rumah ataupun disekolahan. Anak - anak yang sering menggunakan media sosial lebih sering menggunakan media sosialnya untuk mengurakan perasaan yang dialaminya dari pada dengan orang tua mereka, dan lebih parahnya semua masalah yang dihadapi oleh anak – anak kita akan disalurkan melalui media sosialnya, misalnya seperti sifat pribadinya sehingga semua orang akan mengetahui tentangnya. Anak – anak yang seperti ini tidak sadar bahwa apa yang mereka sampaikan akan menjadi bahan makanan orang lain untuk menjadi pembicaraan sehari – hari. Permasalahan seperti ini tidak dapat didiamkan saja, harus ada cara untuk menghentikan hal seperti ini, mengingat bahwa anak – anak merupakan harapan untuk menjadi pemimpin pada masa mendatang.

Selama hidupnya, setiap manusia pasti mengalami suatu perubahan dalam hidupnya. Hal ini memungkinkan adanya perubahan terbatas ataupun luas, perubahan yang cepat dan ada perubahan yang berjalan dengan lambat. Tidak hanya pada setiap manusia mengalami perubahan pada norma, nilai, kekuasaan,

wewenang, lapisan-lapisan dalam masyarakat, interaksi sosial dan lainnya. Pengaruhnya bisa tersebar dengan cepat ke berbagai bagian dunia lainnya berkat adanya komunikasi modern.

Bentuk perubahan dibagi menjadi dua perubahan lambat dan cepat. Perubahan lambat ialah perubahan yang membutuhkan cukup memakan banyak waktu rentetan perubahan kecil yang saling mengikuti dengan lambat atau juga disebut Evolusi. Pada evolusi perubahan terjadi karena dengan sendirinya tanpa rencana. Hal ini terjadi disebabkan oleh masyarakat yang sedang berusaha menyesuaikan dirinya dengan kondisi, situasi, keadaan lingkungannya yang muncul dalam perkembangan masyarakat. Selain itu perubahan sosial yang berlangsung dengan cepat menyangkut dasar atau sendi pokok kehidupan masyarakat.

Secara umum penyebab dari perubahan sosial budaya dibedakan atas dua golongan besar perubahan yang berasal dari masyarakat itu sendiri dan perubahan sosial dari luar masyarakat. Berikut adalah dua golongan perubahan :

1. Perubahan sosial yang berasal dari masyarakat :
  - a. Perubahan jumlah penduduk yang semakin bertambah ataupun berkurang kini terjadi karena adanya perubahan sosial, seperti bertambah atau berkurangnya penduduk pada suatu daerah tertentu. Apabila terjadi pertambahan penduduk pada suatu daerah dapat mengakibatkan perubahan pada struktur masyarakat, terutama pada lembaga lembaga kemasyarakatan. Sementara bila terjadi pengurangan akan terjadi kekosongan sebagai akibat perpindahan penduduk tadi.
  - b. Adanya penemuan-penemuan baru akibat perkembangan ilmu pengetahuan

baik berupa teknologi maupun gagasan gagasan menyebar kemasyarakatan, diakui, dikenal, dan diterima.

2. Perubahan yang berasal dari luar :
  - a. Peperangan yang terjadi dalam satu masyarakat dengan masyarakat lain yang menimbulkan berbagai dampak negatif salah satunya karena peralatan perang yang sangat canggih.
  - b. Pengaruh kebudayaan masyarakat luar lainnya.
  - c. Adanya pengaruh, pengaruh dapat terjadi melalui komunikasi atau arah yakni komunikasi dengan media massa.

Sumber: <https://www.detik.com/> 23 Desember 2023, 15.45

Salah satu contoh kasus Dampak Penggunaan Media Sosial Terhadap Gaya Hidup Remaja Kost Lodadi Sleman. Teknologi informasi di zaman modern sangat cepat berkembang pesat dalam kehidupan terkhusus pada remaja. Penggunaan fasilitas media sosial yang semakin canggih memberikan peluang bagi setiap individu untuk mengakses informasi sesuai keinginan serta dapat berkomunikasi dengan mudah. Media sosial sudah menjadi trend dalam komunikasi pada zaman modern seperti sekarang. Media sosial adalah sebuah media online, yang mana para penggunanya bisa dengan mudah dan cepat berbagi hal kehidupan sehari-harinya seperti berbelanja online untuk memenuhi gaya hidup.

Gaya hidup yang sangat berkaitan erat dengan perkembangan zaman dan teknologi. Gaya hidup didefinisikan juga sebagai cara hidup yang diidentifikasi oleh seseorang dengan menghabiskan waktu ,apa yang mereka anggap penting dalam kehidupan. Gaya hidup yang merupakan bagian dari kebutuhan manusia yang mana seseorang membuat dirinya eksis dengan cara tertentu. Hal ini yang membuat

kebanyakan remaja sekarang lebih suka berbelanja melalui media online selain mempermudah tetapi mereka juga dapat mengikuti tren di setai musimnya. Seperti halnya yang terjadi saat ini pada remaja kost lodadi Sleman. Faktor yang menyebabkan anak-anak remaja kost lodadi Sleman ini menjadi terpengaruh oleh media sosial untuk memenuhi gaya hidupnya ialah :

- a. Pakaian. Remaja lodadi menghabiskan waktu menggunakan media sosial, dan menjadi ketertarikan media sosial karena menurut mereka itu bagus, dan mereka suka dengan cara berpakaian seperti di media sosial.
- b. Keuangan. Remaja lodadi menghabiskan waktu dengan membuka media sosial, pergi ke pusat perbelanjaan, mall, supermarket, ke cafe, dan lainnya. ketertarikan mereka adalah membeli barang-barang atau produk yang trend di media sosial.
- c. Waktu Luang. Remaja lodadi menghabiskan waktu dengan membuka media sosial, bermain game, nongkrong di cafe, berbelanja, dan lainnya. Ketertarikan remaja hanya pada bermain game, dan membuka sosial media.

Hal ini dikutip dari laman <https://dspace.uii.ac.id/> 25 Desember 2023, 16.21

Perubahan sosial yang terjadi di masyarakat dapat merubah kebiasaan dari masyarakat baik budaya, perilaku, bahasa, tutur kata dan sebagainya. Dinamika kehidupan masyarakat yang tengah pesat mengalami perkembangan. Akulturasi budaya dengan sentuhan teknologi informasi dapat mendorong fenomena perubahan tersebut. Kebebasan personal dalam menyampaikan kritik, ide, dan saran dapat di jumpai di setiap jamnya dari berbagai varian media yang digunakan.

Dampak perubahan media sosial terjadi pada masyarakat. Masyarakat ialah sekelompok atau individu yang tinggal dalam suatu tempat tertentu, yang saling berinteraksi dalam waktu yang relatif lama. Masyarakat mempunyai beberapa adat

istiadat aturan dan lambat laun membentuk sebuah kebudayaan. Komponen struktur sosial yang dimiliki masyarakat adalah keluarga, pemerintah, agama, ekonomi, pendidikan dan lapisan sosial lainnya.

Pada penggunaan media sosial terhadap perubahan sosial ini terjadi hampir di seluruh wilayah Indonesia contohnya pada salah satu Desa Kubangsari, kecamatan Ketanggungan, Kabupaten Brebes perubahan yang terjadi sangatlah jelas kita sudah jarang melihat masyarakat berkomunikasi dengan lingkungan sekitar, semisal antri pada loket pelayanan, antri membeli makanan bahkan jarang melihat masyarakat saling bertegur sapa sesama tetangga. Mereka masing masing menyibukan dirinya dengan cara bermain smartphone tanpa memperdulikan orang-orang disekitarnya, bahkan banyak orang yang kita lihat termasuk orang yang dikenal seperti teman, tetangga rumah. Mereka sama sama tidak peduli karena sibuk berkomentar atau memberikan komentar-komentar melalui *media sosial* yang sebenarnya tidak terlalu bermanfaat untuk dirinya.

Dengan terjadinya perubahan pada media sosial terhadap masyarakat memang cukup serius karena tidak hanya perubahan gaya hidup, budaya dan pemberitaan saja tetapi juga gaya bahasa, kebiasaan, dan cara hidup orang-orang. Masyarakat akan semakin bergatudengan media sosial, Mengakses media sosial setia hari sudah menjadi kebutuhan untuk selalu update.

Hampir seluruh masyarakat Indonesia memiliki akun media sosial salah satunya di Daerah Jawa Tengah Desa Chiseureuh, Kecamatan Ketanggungan, Kabupaten Brebes. Desa Chiseureuh terdiri dari 4 dusun, antara lain Dusun Jalawastu, Grogol, Seragading, dan Chiseureuh. Lokasi yang akan diteliti oleh peneliti ialah Dusun Jalawatu. Dusun Jalawastu terletak di kaki Gunung Kumbang

atau Gunung Segara. Akses jalan menuju Dusun Jalawastu melalui jalan berbatu. Hal ini disebabkan karena jalan pegunungan yang sangat terjal dan licin serta berlumpur apabila pada musim hujan. Jalan yang berbelok- kelok sangat sempit sehingga hanya bisa dilewati motor dan satu mobil saja. Pemukiman Dusun Jalawastu Desa Ciseureuh merupakan wilayah dengan kontur tanah yang landai, terutama wilayah yang berada di tengah desa.

Jarak Dusun Jalawastu dengan kota cukup jauh dari pusat pemerintahan. Akibatnya masyarakat Dusun Jawalastu kerap mengalami kesulitan yang berbeda dibandingkan wilayah lain di Kabupaten Brebes, Terutama dalam hal mobilitas terkait pendidikan, ekonomi, dan politik. Dusun Jawalastu terdiri dari satu bahasa iadalah bahasa sunda karena letaknya wilayahnya yang berdekatan dengan perbatasan jawabarat. Dusun jawalastu terkenal dengan budaya yang masih kental akan warisan budaya dari nenek moyangnya. Terlihat jelas perbedaan Dusun Jawalastu dengan dusun lainnya yang berada di Desa Chiseureuh. Hal ini yang menyebabkan warga Dusun Jawalastu masih tertinggal jauh akan teknologi karena masih mejalankan budaya budaya leluhurnya dahulu.

Dalam penentuan lokasi penelitian, peneliti memiliki alasan karena di Dusun Jalawastu masih menganut kepercayaan Sunda Wiwitan dan adanya persamaan antara Baduy dan Jalawastu. Sunda Wiwitan merupakan penyembahan kepada roh, dipercaya terdapat satu dewa Maha Kuasa yang tak berwujud disebut Sang Hyang Kersa yang disamakan dengan Tuhan Yang Maha Esa Menurut penganutnya, keyakinan ini adalah suatu kepercayaan yang diyakini oleh masyarakat Sunda sejak lama sebelum datangnya ajaran agama Hindu dan Budha.

Penentuan lokasi ini dimaksudkan agar memudahkan atau memperjelas lokasi yang akan menjadi sasaran dalam penelitian ini. Dipilihnya lokasi penelitian di Dusun Jawalastu, Kecamatan Ketanggungan, Kabupaten Brebes yaitu dikarenakan belum pernah diadakan penelitian yang serupa khususnya mengenai pengaruh media sosial terhadap perubahan sosial masyarakat.

Berdasarkan uraian diatas, maka penelitian ingin melakukan penelitian dengan judul **PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP PERUBAHAN SOSIAL MASYARAKAT JALAWASTU DESA CISEUREUH KEC. KETANGGUNGAN KAB. BREBES**

## **I.2. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalahnya pada penelitian ini adalah bagaimana pengaruh penggunaan media sosial terhadap perubahan sosial pada masyarakat dusun jalawastu Desa Ciseureuh kec. Ketanggungan Kab. Brebes ?

## **I.3. TUJUAN PENELITIAN**

Berdasarkan uraian rumusan diatas, maka tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media sosial terhadap perubahan sosial pada masyarakat desa jalawastu Desa Ciseureuh kec. Ketanggungan Kab. Brebes.

## **I.4. MANFAAT PENELITIAN**

Penelitian mengenai pengaruh media sosial terhadap perubahan masyarakat memiliki manfaat yang cukup signifikan, baik dari akademis maupun praktis :

#### **I.4.1. Akademis**

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pengembangan pemahaman akademis tentang terjadinya perubahan sosial pada masyarakat yang di sebabkan media sosial. Hal ini dilakukan untuk melihat aktivitas masyarakat dalam mengakses internet atau media sosial. Interaksi online yang dilakukan dapat memberikan wawasan tentang perubahan tren, sikap, dan perefesnsi masyarakat.

#### **I.4.2. Manfaat Praktis**

Menyajikan hasil analisis pengaruh media sosial, yang terdapat tantangan seperti penyebaran informasi palsu, adopsi perilaku yang tidak sehat, dan potensi untuk menciptakan polarisasi. Oleh karena itu, perlu ada keseimbangan dalam penggunaan media sosial untuk memastikan dampak positifnya.

Dengan adanya manfaat akademis dan praktis, penelitian ini dapat berperan sebagai sumber pengetahuan yang dapat diaplikasikan secara nyata dalam bidang politik dan media massa di Indonesia

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **II.1. Kerangka Teori**

Kerangka Teori digunakan sebagai alat untuk mengatur pemahaman peneliti. Teori memberikan konsep yang lebih relevan dan membantu peneliti menganalisis dan menafsir data peneliti. Kerangka teori merupakan alat uji bagi penelitian. Bagian ini menjelaskan penelitian sebelumnya dan teori – teori yang digunakan untuk menganalisis masalah yang diteliti.

##### **II.1.1. Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu digunakan sebagai referensi dan informasi dengan bidang yang sama atau dengan topik penelitian yang dilakukan sekarang. Penelitian terdahulu merupakan penelitian yang berkaitan dengan studi atau penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian saat ini.

1. Muya Syaroh Iwanda Lubis (2018:55) Judul : Dampak komunikasi dan perubahan sosial bagi pengguna instagram. Jurnal di Instansi Dinas Pendidikan Sumatra utara. Sumber <https://jurnal.dharmawangsa.ac.id/> 28 Desember 2023, 20.38.

Tujuan dalam penelitian ini mengenai instagram yang dilihat dari komunikasi dan perubahan sosial paada penggunanya. Penjelasan mengenai dampak positif dan negatif terjadi karena pengguna instagram tidak dapat mengontroll saat bicara dan berkomunikasi ketika sedang berada di Instagram, hal ini akan berdampak pada perubahan sosial seperti kehidupan sosial para pengguna instagram lainnya. Hal seperti ini tentunya akan

membuat kita sadar bahwa menggunakan instagram tidak hanya seperti itu saja, namun adanya proses peralihan yang membuat perubahan struktur dalam masyarakat yang meliputi pemikiran yang inovatif, sifat, perilaku, dan kehidupan sosialnya agar mendapatkan kehidupan yang bermartabat. Adanya perubahan ini dapat menganalisis kehidupan masyarakat di zaman sekarang dengan masyarakat di masa lalu.

Dalam hal ini, metode yang digunakan untuk mencapai tujuan dalam penelitian ini adalah dengan memberikan suatu pengetahuan tentang komunikasi dan perubahan sosial yang baik dalam penggunaan instagram. Pada suatu penelitian peneliti dapat menggunakan dua pendekatan yaitu pendekatan kualitatif dan kuantitatif, dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan deskripsi kualitatif yang termasuk dalam salah satu jenis penelitian kualitatif.

2. Mela Rahmayani, Muhamad Ramdhani, Fardiah Oktariani Lubis (2021:07)  
Judul : Pengaruh penggunaan aplikasi tiktok terhadap perilaku kecanduan mahasiswa. Jurnal Universitas Singaperbangsa Karawang (UNSIKA) Jawa Barat, Indonesia.

Sumber <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/> 28 Desember 2023, 21.08.

Untuk mengetahui pengaruh pada penggunaan aplikasi tiktok terhadap perilaku kecanduan mahasiswa universitas singaperbangsa karawang, angkatan 2018 dan 2019. Dalam hal ini peneliti menggunakan teori determinasi teknologi oleh McLuhan yang menyatakan bahwa setiap teknologi akan menciptakan pola tertentu dalam kehidupan manusia. Sub variabel intensitas memiliki pengaruh yang signifikan pada perilaku

kecanduan mahasiswa dengan nilai lebih kecil dari taraf 5% yaitu  $0,000 < 0,05$  dan juga  $T_{tabel} 4,603 > 1,99$  dan ini bisa dilihat dari besarnya angka persentase koefisien determinasi parsial pada variabel ini yaitu 25,8%. Dalam hal ini, sub variabel tersebut memiliki pengaruh yang signifikan pada perilaku kecanduan mahasiswa ilmu komunikasi. Dari hasil penelitian menyebutkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan tiktok, maka semakin tinggi juga menghasilkan perilaku kecanduan. Dari hasil uji hipotesis dua variabel tersebut ditemukan bahwa isi konten tidak memiliki pengaruh yang signifikan pada perilaku kecanduan karena memiliki nilai lebih besar dari taraf 5% yaitu  $0,375 < 0,05$  dan juga  $T_{tabel} 0,894 < 1,99$  dan ini biasa dilihat dari kecilnya angka persentase koefisien determinasi parsial pada variabel ini, yaitu 1,3%, dalam hal ini sub variabel isi konten memiliki pengaruh yang signifikan pada perilaku kecanduan, jadi semakin baik isi kontennya maka akan semakin baik pula menurunkan tingkat kecanduannya. Dari hasil uji hipotesis tiga variabel, dilihat bahwa daya tarik memiliki pengaruh yang signifikan pada perilaku kecanduan, nilainya lebih kecil dari taraf 5% yaitu  $0,000 < 0,05$  dan juga  $T_{tabel} 3,770 > 1,99$  dan ini biasa dilihat dari besarnya angka persentase koefisien determinasi parsial pada variabel ini, yaitu 18,9%, hal tersebut menjelaskan bahwa sub variabel daya tarik memiliki pengaruh signifikan pada perilaku kecanduan mahasiswa.

3. Reza Ahmad Kurniawan,(2022) Judul : Pengaruh sosial terhadap kehidupan sosial. Program Studi Pendidikan Ips Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.

Sumber <https://dspace.uui.ac.id/> 28 Desember 2023, 21.40.

Media sosial merupakan suatu media online, para pengguna media sosial bisa berbagi dan berpartisipasi dan membuat blog seperti wiki, forum, jejaring sosial, forum dan virtual online. Hal seperti ini merupakan suatu bentuk yang paling umum dan sering digunakan oleh masyarakat saat mengakses media sosial. Adanya media sosial berdampak positif pada kehidupan semua orang misalnya yaitu dapat berkomunikasi dengan orang lain tanpa mengenal jarak dan waktu, lebih mudah untuk menunjukkan eksistensinya pada orang lain, mendapatkan informasi dengan cepat dan tentunya semua ini didapatkan dengan biaya yang murah. Namun dalam hal ini pasti ada dampak negatifnya, contohnya seperti kurangnya komunikasi secara langsung dengan orang lain, dapat menyebabkan perilaku kecanduan pada orang, dapat memunculkan masalah, misalnya masalah privasi dan mendapatkan perlakuan buruk dari pengguna lain. Adanya media sosial dapat mempengaruhi perubahan pada kehidupan sosial didalam lingkungan masyarakat, misalnya seperti perubahan dalam interaksi atau komunikasi sosial (social relationships) dan perubahan terhadap keseimbangan (equilibrium) pada hubungan sosial dan segala bentuk perubahan dalam lembaga masyarakat yang mempengaruhi sistem sosialnya termasuk nilai sikap, norma dan perilaku dalam kehidupan bermasyarakat sehari – harinya.

Perubahan sosial yang positif misalnya seperti dapat memudahkan individu untuk saling berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain tanpa adanya jarak dan waktu, saling bertukar informasi satu dengan

lainnya, dan bisa memndapatkan keuntungan ekonomi misalnya seperti penjualan online. Disisi lain, dampak negatifnya yaitu seperti munculnya kelompok yang tidak bertanggung jawab dengan membawa nama agama, suku ras dan perilaku yang melenceng atau tidak sesuai dengan norma yang ada. Dari beberapa penelitian diatas, mempunyai beberapa kemiripan yang sesuai dengan penelitian yang sedang dilakukan atau dikaji oleh peneliti, oleh karena itu penelitian – penelitian terdahulu yang sudah disebutkan diatas merupakan suatu perbandingan data yang nantinya dapat diperoleh oleh peneliti, dalam artian penelitian – penelitian terdahulu ini bisa disebutkan bahwa sebagai acuan oleh peneliti mengenai benar atau tidaknya suatu data yang didapatkan dilapangan.

Tabel I.1. Peneliti Terdahulu

NO	NAMA PENELITI	JUDUL	TAHUN PENELITIAN	METODE PENELITIAN	HASIL TEMUAN PENELITIAN	TUJUAN PENELITIAN	PERBEDAAN
1.	Muya Syaroh	Dampak komunikasi dan perubahan sosial bagi pengguna instagram	2018	Kualitatif	Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa adanya dampak yang ditimbulkan pada pengguna instagram mengenai komunikasi serta perubahan sosial	Dapat memberikan suatu pemahaman dan edukasi mengenai bentuk komunikasi dan perubahan sosial yang ditimbulkannya.	Jurnal ini memiliki tema dan subjek yang berbeda dengan
2.	Mela Rahmayani, Muhamad Ramdhani, Fardiah Oktariani Lubis	Pengaruh penggunaan aplikasi tiktok terhadap perilaku kecanduan mahasiswa.	2021	Kuantitatif	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan	Untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi TikTok terhadap perilaku kecanduan Mahasiswa	Jurnal ini meliki tema yang sama dengan peneliti namun lebih spesifik lagi pada paltfrom tiktok.

					aplikasi tiktok terhadap perilaku kecanduan pada mahasiswa. Sub variabel juga menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan aplikasi tiktok semakin tinggi juga tingkat kecanduannya.	Universitas Singaperbangsa Karawang, angkatan 2018 dan 2019.	
3.	Reza Ahmad Kurniawan	Pengaruh sosial terhadap kehidupan sosisal.	2022	Kualitatif	Kehadiran media sosial telah meresap dalam kehidupan masyarakat modern, menjadi elemen tak terpisahkan dari media massa. Dampaknya terlihat secara jelas dalam transformasi norma, kebiasaan,	bertujuan untuk mengetahui pengaruh media sosial Menjelaskan mengenai apa saja pengaruh media sosial bagi remaja dimasa perkembangannya kemudian untuk mengetahui apa saja pengaruh terhadap perilaku remaja yang	Jurnal berfokus pada apa saja yang mejadi penyebab perubahan kepada masyarakat.

					dan sikap yang perlahan tergerus oleh kemajuan media massa, menggantikan dengan pola perilaku baru. Pertumbuhan teknologi yang terus berlanjut, terutama di bidang media sosial, memerlukan perhatian agar masyarakat tidak terjebak dalam dampak negatifnya.	disebabkan oleh media sosial saat ini.	
--	--	--	--	--	---	--	--

### **II.1.2. Definisi Uses and Effect (Penggunaan dan Efek)**

Teori *uses and effect* adalah teori yang dinyatakan pertama kalinya oleh Sven Windahl (1979), dalam teori ini adalah teori sintetis yang berasal dari pendekatan *uses and gratifications* dengan teori tradisional mengenai efek, yang menjelaskan bahwa teori *uses and gratifications* ini lebih mengutamakan terhadap penggunaan media yang sudah ditentukan dan ditetapkan oleh individu, sedangkan pada teori *uses and effect* ini menjelaskan bahwa penggunaan media sosial merupakan suatu kebutuhan individu yang menjadikannya suatu faktor pendorong atau penyebab mengapa individu tersebut menggunakan media sosial. Pada teori *uses and effect* berfokus pada pemenuhan suatu fungsi yang berkaitan dengan harapan – haran yang sudah ada.

Teori *uses and effect* ini memberikan suatu hasil dalam suatu proses interaksi atau komunikasi yang terjadi dengan menunjukkan pemahaman tentang penggunaan, sebab, dan pengaruh (*effect*) dari adanya media sosial, namun teori *uses and effect* pada penggunaan media sosial tidak berdasar pada suatu kebutuhan saja, hal ini dikarenakan pada teori ini kebutuhan merupakan suatu faktor yang menjadi penyebab individu menggunakan media sosial. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pada individu mempunyai suatu tanggapan atau persepi dan juga harapan terhadap suatu media yang digunakannya, sehingga tanggapan atau persepi dan juga harapan inilah yang menjadikan acuan untuk individu menentukan putusannya dalam menggunakan

media sosial. Seperti pada uraian diatas menjukan penggunaan media sosial yang dilakukan oleh seorang individu atas dasar hal yang terikat seperti dengan pekerjaan, dan untuk berkomunikasi.

Pengertian efek didalam KBBI atau Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan suatu dampak, akibat, dan pengaruh yang membawa hasil dari apa yang dilakukan oleh individu. Suatu kegiatan bisa disebut sebagai kegiatan yang efektif jika kegiatan tersebut berjalan dengan sesuai rencana atau dalam artian berjalan lancar dan tentunya memberikan suatu hasil dan dapat mempengaruhi suatu hal tertentu. Tujuan atau sasaran yang ditentukan atau rencanakan sebelumnya itu merupakan suatu bentuk perubahan sosial yang terjadi pada masyarakat.

Efektivitas adalah bentuk dari standar yang menentukan tujuan dan sasaran yang harus dipenuhi atau dicapai. Jadi dalam efektivitas ini didalamnya ada ukuran tingkat kepuasan dan intensitas serta harus adanya komunikasi yang terjalin. Identifikasi efektif tersebut bisa terjalin pada komunikan, jika komunikan merasa memiliki kepuasan dan dapat memberikan feedback yang baik. Sedangkan komunikator mendapatkan suatu balasan yang baik dari lawannya yaitu komunikan tersebut mengenai adanya tujuan yang tercapai atau yang disebut juga mempunyai efek dan pengaruh pada kepentingan bersama.

Dilihat efektifitas diatas komunikator semestinya bisa memberikan pesan yang baik agar bisa diterima oleh komunikan yang dalam hal ini adalah

masyarakat melalui media sosial yang dimilikinya. Pesan ini harus adanya timbal balik berupa feedback dan adanya perubahan yang positif dari masyarakat agar dapat dinyatakan efektif. Dan efektivitas dalam penelitian ini Pengaruh penggunaan media sosial terhadap perubahan sosial yang terjadi pada masyarakat Dusun Jalawastu.

## **II.2. Media Baru (New Media)**

Kemunculan media baru didalam masyarakat tidak usah dipertimbangkan lagi, hal ini sudah ditegaskan oleh McQuail (2002:302) yang menyatakan bahwa kemunculan media baru dapat menimbulkan suatu konsep pada informasi masyarakat sebagai masyarakat yang dependent upon complex electronic information and communication networks and which allocate a major portion of their resources to information and communication activities.

Pendapat lain menurut (1998:24) menyatakan bahwa hadirnya media baru yang menghubungkan suatu fungsi teknisnya yang meliputi beberapa hal yaitu, pertama yaitu memproduksi yang dalam hal ini mengarah dalam proses pengumpulan informasi melalui komputer, fotografi elektronik, scanners optikal, dan remotes, hal ini juga tidak hanya menjadi suatu pengumpulan dan pemroses informasi saja namun juga bisa menyelesaikan permasalahan yang lebih cepat dan efisien. Kedua yaitu distribusi, yang dalam hal ini mengarah pada suatu perpindahan dan pengiriman informasi elektronik. Ketiga yaitu display, yang dalam hal ini mengarah pada berbagai macam

teknologi yang akan memberikan informasi pada penggunanya atau audiens yang menjadi konsumen dalam hal ini. Dan yang keempat yaitu stroge,yang mengarah pada media penyimpanan informasi dalam format elektronik.

Sejak tahun 1969, istilah media baru (new media) telah digunakan untuk pertama kalinya oleh McLuhan. Menurut McLuhan media baru (new media) merupakan kemajuan dalam teknologi komunikasi yang membantu memperluas jaringan manusia, dan tidak mengacu pada teknologi tertentu. Selain itu, McLuhan menyatakan bahwa teknologi komunikasi berdampak pada budaya dan dapat merusak hubungan manusia.

Media baru (new media) adalah suatu media yang didalamnya memakai internet, media online berbasis teknologi, fleksibel, interaktif dan mempunyai fungsi secara publik atau privat(Mondry, 2008:13). Media baru (new media) dapat dipergunakan untuk membuat konten yang sudah ada didalam fiturnya dengan cara menggunakannya dalam bentuk suatu komunikasi elektronik seperti media sosial. Media baru (new media) sangat berbeda jauh sekali dengan old media yang dalam bentuknya masih jadul dan berbentuk seperti koran atau majalah, tv dan radio.

Media baru (new media) memiliki karakteristik yang membedakannya dari media tradisional diantaranya adalah:

1. Jaringan (network), alat untuk menghubungkan satu sama lain dalam jangkauan yang luas dan sempit, memungkinkan pengguna terhubung satu sama lain dengan mudah dalam jangkauan yang tidak terbatas.

2. Interaktivitas, pengguna dapat melakukan proses secara langsung pada media dan dianggap sebagai pengontrol.
3. Digital, media digital merupakan peralihan dari media analog dan lebih modern dimana media digital dapat mengubah data seperti gambar, teks, suara, menjadi angka. Selain itu media digital digunakan untuk mempermudah dan mempercepat dalam mengakses data.
4. Hipertekstual, tautan berbentuk teks yang memungkinkan jaringan untuk terhubung dengan teks lain, sehingga dapat mempercepat pencarian informasi yang sama atau terkait.
5. Virtual, dalam media baru dapat menggambarkan sesuatu tidak nyata bisa menjadi sesuatu yang berbentuk nyata. Virtual dapat disebut dengan budaya post modern yang dapat digunakan masyarakat pada teknologi yang maju dan dapat disimulasikan dalam dunia nyata.
6. Simulasi, dalam media baru, simulasi didefinisikan sebagai imitasi dan representasi. Proses meniru objek atau peristiwa tertentu dalam dunia nyata diwakili dalam dunia maya melalui teknologi yang digunakan. Hal ini dikutip dari laman <https://p2k.stekom.ac.id/> diakses pada 7 maret 2024, 12:19 WIB).

## **II.3. Media Sosial**

### **II.3.1. Pengertian Pengaruh**

Definisi atau pengertian pengaruh berdasarkan KBBI atau Kamus

Besar Bahasa Indonesia adalah suatu usaha yang timbul dari individu atau benda yang menghasilkan sesuatu misalnya seperti sifat, pemikiran, dan perilaku seseorang. Pengertian ini juga sering dijumpai, bahwa pengaruh adalah suatu usaha yang menghasilkan suatu bentuk dan perubahan pada orang atau benda.

Pendapat lain menyatakan bahwa pengaruh merupakan suatu kondisi yang didalamnya ada timbal balik, atau ada hubungannya dengan sebab atau akibat antara yang mempengaruhi dan dipengaruhi. Dua hal tersebut akan terus saling menghubungkan satu dengan lainnya. Selain itu pengaruh berupa suatu daya yang dapat menimbulkan sesuatu yang bisa berubah, oleh sebab itu jika ada yang mempengaruhi suatu hal untuk berubah, maka akan ada yang menjadi akibat atau dampak yang menjadi sebab berubahnya hal tersebut. Sumber: <http://repository.usu.ac.id>, 1 januari 2024. 07.38

### **II.3.2. Pengertian Media Sosial.**

Media sosial merupakan suatu media yang berbentuk online, dalam media sosial orang – orang bisa dengan mudah untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan pengguna lainnya, media sosial juga bisa digunakan untuk berpartisipasi dan berbaagi, membuat blog, dunia virtual, form dan jejaringan sosial. Hal seperti inilah yang membuat masyarakat sering sekali menggunakan media sosial. Ada pendapat lain yang menyatakan bahwa

media sosial adalah media online yang merupakan tempat dimana orang bisa berkomunikasi secara sosial dengan sesama penggunanya.

Media sosial merupakan salah satu dari bentuk aplikasi yang memiliki basis internet yang termasuk membangun dasar ideologi dan teknologi Web 2.0, dan menciptakan pertukaran *user – generated content*. Hal ini dinyatakan menurut Andreas Kaplan dan Michael Haenleina yang menyatakan bahwa jejaringan sosial adalah suatu situs yang digunakan oleh seseorang untuk membuat web page pribadi, yang nantinya akan terjalin hubungan dengan sesama pengguna lainnya untuk berkomunikasi. Jejaringan sosial ini yang paling umum serta sering dipakai seperti FB, IG, Tiktok dan twitter. Sumber <https://diskominfo.badungkab.go.id/> 1 Januari 2024, 09.12.

Sedangkan media tradisional adalah media yang memberikan suatu komunikasi atau interaksi dalam bentuk pengucapan, gerak serta suara dan gambar yang bisa dilihat dan diterima oleh masyarakat. Oleh karena itu media tradisional biasanya berbentuk seperti media cetak dan broadcast, sedangkan media sosial yang berbasis internet selalu mengalami perkembangan semakin berkembangnya zaman, saat tahun 2002 Friendster adalah media pertama yang menjadi raja atau sering digunakan oleh semua orang, namun sekarang berubah seiring berjalannya waktu karena adanya perkembangan teknologi ini, di era modern saat ini banyak sekali media

sosial yang muncul dengan berbagai macam kegunaan, karakteristik dan serta keunikannya yang membuat orang – orang semakin suka dengan media sosial ini. Sumber <https://journal.unita.ac.id/> 1 Januari 2024, 09. 35.

### **II.3.3. Sejarah Media Sosial.**

Sejarah media sosial dimulai pada tahun 1970-an dengan ditemukannya sistem papan buletin, yang memungkinkan orang berkomunikasi dengan orang lain melalui email serta mengunggah dan mengunduh perangkat lunak. Semua ini dilakukan melalui saluran telepon yang terhubung ke modem. Situs web GeoCities diluncurkan pada tahun 1995. GeoCities menyediakan web hosting, layanan yang menyewakan penyimpanan data untuk situs web Anda sehingga Anda dapat mengaksesnya dari mana saja. GeoCities merupakan tonggak awal dalam pembuatan website. Dari tahun 1997 hingga 1999, situs media sosial pertama muncul: Sixdegree.com dan Classmates.com. Selain itu, tahun ini muncul situs web ``Blogger," yang memungkinkan pengguna membuat blog pribadi. Situs ini memungkinkan pengguna untuk membuat halaman situs mereka sendiri. Sumber <https://komputerisasi-akuntansi-d4.stekom.ac.id/> 1 Januari 2024, 10.48.

Saat tahun 2002 ada suatu aplikasi media sosial yang bernama Friendster, saat itu aplikasi ini sangat terkenal dan fenomenal sekali saat pertama kali kemunculannya. Ditahun selanjutnya yaitu tahun 2003 sampai dengan sekarang, sudah mulai banyak sekali macam – macam media sosial

yang muncul dengan berbagai kelebihan dan karakteristiknya masing – masing misalnya seperti LinkedIn, MySpace, Facebook, Twitter, Wisr, Google+ dan lain sebagainya. Pada saat ini, sosial media merupakan suatu sarana atau bahkan aktivitas orang lain untuk melakukan digital marketing misalnya seperti *Social Media Endorsement*, *Media Maintenance* dan *Social Media Activation*. Maka dari itu sosial media dizaman sekrang ini sudah mulai ditawarkan menjadi salah satu servis seperti *digital agency*.

Teknologi mengambil alih media sosial untuk membuatnya semakin berkembang dan membentuk seperti forum internet, web, blog, wiki, vidio, foto, dan bookmark. Hal ini terapkan teknologi dengan menggunakan teori dalam bidang media penelitian (kehadiran sosial dan media kekayaan) dan proses sosial (selfpresentasi, self-disclosure). Dalam media sosial ada Klasifikasi jenis dari media sosial tersebut, hal ini dijelaskan dalam artikel Horizons Bisnis mereka diterbitkan dalam 2010 yang dinyatakan menurut Kaplan dan Haenlein, berikut klasifikasinya :

- a. Proyek Kolaborasi ialah suatu web atau situs yang didalamnya penggunanya dapat menambah ataupun merubah konten yang dibuatnya, bahkan penggunanya bisa menghapus kontennya tersebut, misalnya seperti wikipedia.
- b. Blog dan microblog ialah suatu web yang dapat digunakan oleh para pengguna untuk mencurahkan isi hatinya pada orang lain seperti mengkritiki pekerjaan pemerintahan, misalnya seperti aplikasi

twiotter.

- c. Konten ialah merupakan suatu bentuk web yang dimana parapenggunanya dapat mengunggah konten dalam bentuk vidio atau gambar yang sesuai dengan kreativitas yang dibuat penggunanya. Vontohnya seperti youtube.
- d. Situs jejaring sosial adalah suatu website yang didalamnya para pengguna bisa berkomunikasi dan berinteraksi dengan sesama penggunana lainnya, serta bisa menambah informasi pribadi dengan menambah foto atau lainnya, contoh facebook.
- e. Virtual game world merupakan arti dari dunia virtual yang dimana didalamnya berbentuk lingkungan yang 3Dimensi, dan para penggunanya bisa berkomunikasi dengan pengguna lainnya menggunakan avatar yang sudah disediakan, misalnya seperti game online.
- f. Virtual social world merupakan salah satu dunia sosial yang virtual, didalamnya para pengguna bisa merasakan hidup seperti dunia lain atau bukan dunia yang nyata dan tentunya bisa berkomunikasi dengan lainnya, hal ini seperti dengan game world, namun dalam virtual social world para [enggunanya bisa lebih bebas, dan dalam hal ini lebih condong dalam kehidupan sosial. Contohnya seperti second life.

Sumber <https://idwebhost.com/> (8 maret 2024, 02.45)

Aplikasi media sosial hingga saat ini memang sudah tak terhitung

jumlahnya, Berikut adalah beberapa situs jejaring sosial yang sering digunakan oleh masyarakat untuk berselancar di media sosial, antara lain :

- a. Facebook, adalah suatu situs dalam jejaringan sosial yang didalamnya para pengguna bisa bergabung pada suatu komunitas atau perkumpulan seperti halnya dikota, tempat kerja, sekolah ataupun lainnya, dalam hal ini para pengguna bisa berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain atau sesama pengguna lainnya, dalam facebook para pengguna bisa menambahkan daftar pertemanan, memberikan pesan, mengganti foto profil,serta dapat mengirimkan foto atau vidio.
- b. Youtube, adalah suatu website yang berisi vidio konten yang populer diseluruh penjuru dunia, para pengguna bisa mencari vidio yang diinginkannya dan bisa menontonnya secaralangsung. Pengguna youtbe juga tidak hanya bisa menonton saja, namun juga bisa seperti orang lain yang berpartisipasi didalamnya atau dalam artian bisa menguplod vidionya diyoutube agar bisa ditonton oleh orang – orang diseluruh penjuru dunia. Pada saat ini youtube sangat disukai oleh kalangan para remaja karena adanya fitur vlog, yang merupakan suatu fitur vidio yang didalmnya tentang dokumentasi vidio pribadi tentang dirinya. Dalam vlog, para remaja lebih sering memperlihatkan tentang aktivitas sehari – hari mereka dan menguplodnya agar ditonton oleh banyak orang.

- c. Twitter, adalah suatu aplikasi media sosial dalam bentuk mikroblog, didalamnya para pengguna bisa saling mengirimkan dan membaca pesan oleh sesama penggunanya dengan batas teks 140 karakter, curhatan didalam twiter oleh para pengguna biasa disebut dengan (tweet). Dalam curhatan ditwitter, para pengguna akan dibatasi karakternya, saat pengguna twitter memposting sesuatu dari orang lain bisa disebut dengan (ngetwit), dan didalamnya biasa disi dengan kalimat yang sangat singkat sekali (Kelsey 2010). Pada umumnya para pengguna twitter ini biasa mencari berita yang terupdate dihari ini juga, pengguna twitter juga bisa memberikan informasi pada orang lain sesama pengguna twotter juga, dan pengguna lain juga bisa melihat informasi tersebut dengan catatan twitter mereka saling berteman. Ditwitter juga sering sekali ditemukan bahwa para penggunanya menggunakan aplikasi ini untuk tempat curhat atau menceritakan keluh kesahnya atau biasa disebut dengan diary online, para penggunanya juga sering menjadikan twitter sebagai tempat saling beragumen. Pada intinya twitter ini merupakan suatu ruang sosial yang bisa digunakan untuk mencurahkan apa yang ia rasakan.
- d. Friedster, merupakan suatu layanan media sosial yang sangat fenomena sekali diawal kemunculannya yaitu pada awal abad 21. Pada aplikasi ini para pengguna bisa saling terhubung dengan

pengguna lain asalkan sudah berteman sesama penggunanya. Dalam aplikasi ini para pengguna dapat mencari kencan baru mereka, dan bisa mencari informasi mengenai acara baru, band atau hobi dari orang lain. Dalam aplikasi ini para pengguna dapat saling mengirimkan pesan dan juga bisa membagikan video atau foto sesama penggunanya, bisa juga untuk berkomentar dengan sesama penggunanya. Friendster juga sering sekali disebut dengan sesepuhnya para jaringan media sosial karena dulunya aplikasi ini memanglah aplikasi jaringan sosial yang sangat populer sekali di seluruh Asia Tenggara pada awal abad 21 sebelum kemunculan Fb, Ig atau twitter.

- e. Instagram, merupakan suatu aplikasi media sosial yang didalamnya para pengguna bisa berkomunikasi dan berinteraksi dengan pengguna lainnya, para pengguna bisa juga mengupload dan mengedit foto kemudian diunggah untuk dilihat oleh orang lain kapanpun mereka inginkan (Hu et al.2014). Pada pembaruan instagram saat ini, sekarang terdapat fitur yang bernama snapchat, yang didalamnya para pengguna bisa mengunggah foto, video, serta boomerang yang bisa dilihat hanya 24 jam saja. Ada juga fitur lain yang didalamnya para pengguna bisa melakukan live kegiatan yang sedang mereka jalani saat itu juga dan bisa ditonton secara langsung oleh pengguna lainnya. Sumber <https://uici.ac.id/> 8 Maret 03.24.

Penggunaan media sosial yang berlebih dapat menimbulkan dampak positif dan dampak negatif yaitu:

1. Dampak positif dari media sosial adalah:
  - a. Membuat kita semakin mudah untuk berkomunikasi dengan orang lain. Adanya media sosial ini memudahkan kita untuk berkomunikasi tidak secara tatap muka atau jarak jauh dengan orang lain.
  - b. Menambah jaringan dan koneksi dengan orang lain secara luas dan menyeluruh, hal ini bisa menambahkan pertemanan pada penggunanya, dan juga bisa mendapatkan pasangan hati walau terhalang dengan jarak.
  - c. Pada era media sosial dizaman sekrang ini, jarak dan waktu bukanlah masalah untuk saling berkomunikasi, dengan media sosial sekarang ini, semua orang bisa melakukan komunikasi dimanapun dan kapanpun tanpa terhalangi jarak dan waktu.
  - d. Media sosial dapat memudahkan para penggunanya untuk mengungkapkan ekspresi hati yang sedang mereka rasakan saat ini, terutama pada orang – orang yang pemalu atau sering gugup didepan orang lain, dalam hal ini mereka bisa bebas mengekspresikan diri mereka dengan bebas.

- e. Dalam media sosial, para penggunanya bisa mendapatkan informasi secara cepat dibanding dengan lainnya, para pengguna juga bisa menyebarkan informasi melalui media sosial agar bisa diterima oleh orang lain dengan cepat.
- f. Media sosial mempunyai biaya yang cukup murah saat digunakan, tak perlu membayar dengan mahal untuk memiliki akses internet untuk membukanya.

2. Dampak negatif dari media sosial adalah:

- a. Dapat memberikan jarak yang cukup jauh dengan orang disekitarnya, begitupun sebaliknya, hal ini dikarenakan orang yang sering menggunakan media sosial cenderung tidak memperdulikan komunikasi dengan orang disekitarnya.
- b. Jarang berkomunikasi secara langsung dengan orang disekitar kita, hal ini dikarenakan para pengguna sudah merasa cukup berkomunikasi melalui media sosial saja.
- c. Akan menjadikan para penggunanya sebagai orang yang berperilaku kecanduan pada internet gara – gara sering menggunakan media sosial.
- d. Mudah sekali terkena dampak buruk akibat salah pergaulan dalam bermedia sosial, karena dalam hal ini para pengguna tidak mengetahui secara pasti bagaimana mereka saat didunia nyata.
- e. Hal – hal yang bersifat pribadi atau merupakan privasi dapat

diketahui oleh orang lain yang melihatnya. Hal ini bisa disebabkan karena adanya seseorang yang menyebarkan informasi pribadi tentang dirinya didalam media sosialnya, atau bahkan pengguna media sosialnya sendiri yang menyebarkan informasinya melalui unggahan foto atau vidio pada fitur yang telah disediakan.

- f. Memunculkan permasalahan atau konflik dengan kelompok atau secara pribadi dnegan orang lain, hal ini bisa disebabkan karena bebasnya para pengguna mengeluarkan pendapat atau opininya didalam media sosial sehingga adanya orang yang kurang senang dengan sikap mereka yang sperti itu, hal seperti inilah yang menjadi sebab munculnya konflik dengan orang lain dalam media sosial.

Sumber <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/> 9 Maret 2024, 11.18.

## **II.3.4. Perubahan Sosial**

### **II.3.4.1. Konsep Perubahan Sosial**

Perubahan sosial sudah pasti dialami oleh setiap manusia selama mereka hidup dilingkungan sosialnya. Perubahan seperti ini biasanya terjaring secara luas atau terbatas, dan perubahan seperti ini pula sering berjalan dengan lambat ataupun cepat.

Perubahan yang dialami oleh manulasi biasanya terjadi pada nilai dan norma sosial didalamnya, bisa terjadi karena lembaga masyarakat,

pelaku organisasi, lapisan masyarakat, wewenang, kekuasaan dan interaksi sosial yang terjalin didalamnya. Perubahan yang terjadi pada masyarakat adalah suatu hal yang lumrah atau biasa. Pengaruhnya bisa merambat secara luas pada bagian lainnya karena adanya komunikasi yang modern (Soerjono Soekanto, 2009:259). Berikut ini definisi mengenai perubahan sosial menurut Soerjono Soekanto (2009:262-263) sebagai ahli dalam bidang sosiologi :

a. Kingsley Davis

Menjelaskan bahwa perubahan sosial sering dialami didalam struktur masyarakat.

b. MacIver

Menjelaskan bahwa perubahan sosial adalah suatu bentuk perubahan pada hubungan sosial (social relationships) dan juga keseimbangan (equilibrium) pada hubungan sosial.

c. Selo Soemardjan

Perubahan sosial disebabkan oleh lembaga masyarakat yang menjadikan kelompok – kelompok masyarakat berubah pada nilai, norma dan perilaku sosial dalam kehidupan sehari – harinya.

Dari beberapa definisi yang telah dikemukakan oleh para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa perubahan sosial pada struktur masyarakat atau lembaga masyarakat akan mempengaruhi hubungan

atau komunikasi sosialnya yang dapat menyebabkan berubahnya perilaku atau karakter manusia untuk menjadi lebih baik atau mungkin sebaliknya.

#### **II.3.4. 2. Karakteristik Perubahan Sosial**

- a. Adanya pengaruh pada unsur kebudayaan yang bersifat material terhadap immaterial.
- b. Perubahan pada struktur dan lembaga masyarakat yang mempengaruhi fungsi.
- c. Perubahan terhadap hubungan sosial (social relationships) dan keseimbangan (equilibrium) pada masyarakat.
- d. Suatu perubahan pada cara hidup seseorang, kebudayaan seseorang, ideologi seseorang serta adanya penemuan lain yang membuat seseorang bisa berubah.
- e. Perubahan dalam pola kehidupan manusia
- f. Segala bentuk perubahan-perubahan pada lembaga-lembaga kemasyarakatan didalam suatu masyarakat, yang mempengaruhi sistem sosialnya, termasuk didalamnya nilai-nilai, sikap dan pola perilaku diantara kelompok- kelompok dalam masyarakat.

#### **II.3.4.2. Faktor Penyebab Perubahan Sosial**

Perubahan sosial yang terjadi pasti ada faktor yang mempengaruhinya, hal ini dinyatakan menurut Soerjono Soekanto (2009:275-282) yang menyatakan bahwa perubahan sosial dibagi

menjadi 2 macam yaitu : perubahan dari dalam masyarakat sendiri dan perubahan dari luar masyarakat itu sendiri. Berikut penjelasannya :

a. Perubahan dari dalam masyarakat

1) Adanya perubahan jumlah penduduk, bertambah atau berkurang.

Adanya Perubahan jumlah penduduk merupakan suatu perubahan sosial, dalam hal ini suatu daerah bisa bertambah atau berkurang penduduknya. Bertambahnya jumlah penduduk akan adanya perubahan pada struktur masyarakat misalnya pada lembaga kemasyarakatan, sementara berkurangnya jumlah penduduk akan membuat celah atau kekosongan pada suatu daerah tertentu.

2) Adanya perubahan sosial dalam masyarakat biasanya terjadi karena didalamnya ada penemuan baru yang disebabkan oleh perkembangan ilmu pengetahuan seperti teknologi yang terjadi sekarang ini.

b. Perubahan yang Berasal dari Luar Masyarakat.

1) Perubahan lingkungan alam yang disebabkan adanya sentuhan fisik atau campur tangan dari manusia. Hal ini dinyatakan oleh Soerjono Soekanto yang menyatakan bahwa perubahan pada lingkungan alam yang terjadi dikarenakan adanya perilaku dari manusia sendiri, contohnya seperti penebangan hutan yang dapat menyebabkan banjir ataupun tanah longsor atau masih banyak lagi contoh lainnya yang menjadikan penyebab adanya perubahan pada

lingkungan alam ini.

- 2) Adanya pengaruh budaya dari masyarakat luar. Hubungan antara masyarakat dalam dengan masyarakat luar akan saling mempengaruhi, hal ini dapat terjadi karena adanya komunikasi dari keduanya dengan media – media massa yang ada.

Alasan mengapa media sosial menjadi pengaruh yang sangat signifikan dalam mengubah struktur sosial masyarakat yakni :

1. Akses Informasi yang luas dan cepat.

Media sosial menjadikan informasi untuk disebarkan secara cepat dan luas ke berbagai lapisan masyarakat.

2. Pemberdayaan individu dan kelompok

Pemberdayaan individu dan kelompok untuk menyuarakan pendapat mereka, memobilisasi dukungan untuk berbagai masalah. Ini dapat membuka peluang bagi partisipasi aktif dalam diskusi publik dan advokasi perubahan sosial.

3. Keterlibatan publik

Masyarakat dapat terlibat langsung dalam berbagai isu dan perdebatan pada media sosial.

4. Komunitas dan pencipta identitas

Masyarakat dapat terhubung dengan orang-orang yang memiliki minat dan nilai yang serupa, yang dapat memperkuat solidaritas sosial dan identitas kelompok.

5. Memperluas jaringan sosial

Media sosial memberikan wadah untuk para penggunanya untuk menjalin hubungan dengan orang bary dan memperluas jaringan sosial mereka melalui platfrom twitter, instagram, facebook, dan tiktok. Hal ini memberikan peluang baru dalam bidang pekerjaan, pendididkan, dan kolaborasi.

6. Kampanye kesadaran sosial

Media sosial sangat efektif untuk menyebarkan kesadaran sosial terkait isu yang beredar seperti lingkungan, hak asasi manusia, dan kesehatan mental.

7. Perubahan pola komunikasi

Media sosial telah mengubah cara hidup seseorang untuk berkomunikasi dengan mengganti interaksi secara langsung. Ini dapat mempengaruhi dinamika hubungan antar individu dengan memodifikasi norma-norma komunikasi.

Sumber <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/> 9 Maret 15.35.

Definisi perubahan sosial ini perubahan yang terjadi didalam sesuatu yang dapat bersifat membangun karakter manusia menuju proses yag lebih baik atau bisa juga sebaliknya. Beberapa karakteristik perubahan sosial ialah :

- a. Pengaruh besar dengan unsur kebudayaan material terhadap unsur imaterial

- b. Perubahan yang terjadi pada struktur dan fungsi masyarakat.
- c. Perubahan dalam hubungan sosial atau sebagai perubahan terhadap keseimbangan hubungan sosial.
- d. Modifikasi dalam pola-pola kehidupan manusia. Suatu variasi dari cara hidup yang telah diterima, baik karena perubahan kondisi geografis, material kebudayaan. Ideologi, komposisi penduduk ataupun adanya penemuan baru. Segala bentuk perubahan pada lembaga kemasyarakatan didalam suatu masyarakat yang mempengaruhi sistem sosial, termasuk didalamnya nilai, sikap, pola perilaku diantara kelompok dan masyarakat.

Sumber: <https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-perubahan-sosial/> 8 Maret 2024, 16.48.

Menurut Machver unsur-unsur perasaan masyarakat diantaranya seprasaan, sepenanggungan, serta saling memerlukan, sedangkan tipe-tipe masyarakat yaitu:

1. Jumlah penduduk
2. Organisasi masyarakat
3. Luas, kekayaan dan kepadatan penduduk daerah pedalaman
4. Fungsi khusus masyarakat.

Beberapa perubahan yang sangat signifikan dari media sosial terhadap masyarakat yang melibatkan bidang komunikasi, budaya dan

pemberitaan :

1) Komunikasi yang cepat

Media sosial memungkinkan orang-orang berkomunikasi secara instan dan tanpa batasan geografis. Informasi dapat cepat tersebar, memungkinkan orang untuk terhubung dengan keluarga, kerabat, dan teman, serta rekan kerja di seluruh dunia.

2) Meningkatkan keterlibatan publik

Masyarakat dapat terlibat secara aktif di dalam isu politik dan sosial melalui media sosial. Gerakan aktivisme bermula atas adanya koordinasi yang dapat dilakukan di platform.

3) Perubahan pola komunikasi Berita

Media sosial sudah merubah cara orang untuk mengakses berita. Informasi ini dapat disebar dengan cepat, dan orang-orang cenderung mendapatkan berita mereka melalui platform sosial daripada sumber tradisional seperti majalah, koran, radio, dan televisi.

4) Perubahan gaya hidup dan tren budaya

Bermain peran penting dalam membentuk tren gaya hidup, budaya, serta citra diri. Pengaruh yang diberikan oleh influencer, youtubers, dan konten kreator dapat menciptakan tren yang cepat berubah.

#### 5) Peningkatan ketergantungan dan gangguan

Sebagian orang mungkin mengalami ketergantungan pada media sosial, yang dapat berdampak pada produktivitas dan interaksi sosial di dalam dunia nyata. Kehadiran media sosial dapat menyebabkan gangguan pada kehidupan sehari-hari.

Sumber <https://mbc.rri.go.id/> 8 Maret 2024, 19.36.

### **II.4. Definisi Konseptual**

Konseptual merupakan suatu unsur dalam penelitian yang menerangkan bahwa sesuatu karakteristik permasalahan yang akan diteliti. Hal tersebut harus didasari dengan landasan teori yang akan dipaparkan sebelumnya, dapat disebutkan bahwa definisi konseptual dari beberapa variabel sebagai berikut :

#### **II.4.1. Penggunaan Media Sosial**

Penggunaan media sosial adalah suatu tindakan saat individu memakai atau menggunakan suatu hal seperti barang atau sarana. Media sosial juga dapat diartikan sebagai media online, para pengguna media sosial ini bisa dengan mudah ikut berpartisipasi, menciptakan blog, jejaringan sosial, wiki, dunia virtual, forum atau masih banyak yang lainnya. Blog, jejaringan sosial, wiki, dunia virtual, forum merupakan bentuk media sosial yang sering sekali digunakan oleh masyarakat diseluruh penjuru dunia. Menurut Andreas Kaplan dan Michael Haenlein menyebutkan bahwa media sosial merupakan suatu kelompok aplikasi yang berbasis internet yang dibangun

atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0 dan memungkinkan penciptanya dan pertukaran user – generated conteny.

#### 1. Jenis Media Sosial

##### 1) Aplikasi Media Sosial Berbagi Video (Video Sharing)

Dari berbagai aplikasi berbagi video yang ada, setidaknya ada tiga yang perlu Anda perhatikan tergantung jumlah pengguna dan komunitas yang ingin Anda buat. Mereka adalah YouTube, Vimeo, dan DailyMotion.

##### 2) Aplikasi Media Sosial Mikroblog

Dalam aplikasi ini, penggunanya tidak perlu menggunakan telpon pintar untuk berkomunikasi dengan orang lain, namun cukup dengan menginstal aplikasinya dan jaringan internetnya saja.

##### 3) Media Sosial Berbagi Jaringan Sosial

Ada 3 aplikasi yang sering sekali digunakan oleh masyarakat indonesia dalam kehidupan sehari – hanya untuk berkomunikasi dengan orang lain. Yakni *Facebook*, *Google Plus*, serta *Path*.

Sumber <https://diskominfo.badungkab.go.id/artikel/> 8 Maret 2024, 21.05.

#### **II.4.2. Perubahan Sosial**

Wilbert More menjelaskan bahwa perubahan sosial adalah suatu perubahan yang terjadi karena pada struktur sosial, pola perilaku serta sistem komunikasi sosial, yang meliputi perubahan sosial seperti adanya perubahan

nilai, norma, dan budaya. Artinya penelitian perubahan sosial dilakukan untuk menguji hubungan perilaku sosial dengan perubahannya.

Dinamika sosial ini dapat disebabkan oleh faktor internal masyarakat itu sendiri maupun faktor lingkungan eksternal. Perubahan sosial dapat dilihat dalam dua dimensi yang saling berbeda asumsi yakni perubahan sebagai suatu siklus dan perubahan sebagai suatu perkembangan. Perubahan lebih terjadi sebagai suatu peristiwa prosesusual, dan sejarah dipandang sebagai serangkaian siklus yang tidak pernah berakhir. Di sisi lain, perubahan seiring pembangunan juga berarti bahwa masyarakat pada hakikatnya terus bergerak maju secara perlahan namun pasti, semakin berkembang dan pada akhirnya berubah dari struktur sosial yang sederhana menjadi struktur sosial yang lebih modern.

## **II.5. Definisi Operasional**

Definisi oprasional merupakan penjabaran dari definisi konseptual yang mempresentasikan ketertarikan antar variabel peneliti ke dalam indikator – indikator peneliti yang terukur atau istilah istilah kunci yang berkaitan dengan masalah atau variabel peneliti. Tujuan dari definisi ini adalah untuk menghindari perbedaan pengertian atau kurang jelasnya makna yang ditimbulkan. Disamping itu definisi oprasional juga memungkinkan orang lain untuk menguji mengukur hal yang sama sesuai dengan judul peneliti yaitu "Pengaruh penggunaan media sosial terhadap perubahan sosial pada masyarakat Dusun Jalawastu" maka definisi oprasional yang perlu di jelaskan adalah:

## **II.5.1 Penggunaan Media sosial**

Penggunaan sosial media yaitu penggunaan yang memudahkan penggunanya untuk melakukan komunikasi dan interaksi dengan orang lain, memudahkan dalam mengerjakan pekerjaan, menambah pertemanan, dan tentunya memudahkan penggunanya untuk menjalin hubungan dengan orang lain tanpa kendala jarak dan waktu yang menghalangi penggunanya. Hal seperti inilah yang tidak menjadi masalah dalam melakukan hubungan sosial dengan orang lain, proses pemberian kabar berita langsung diterima dengan cepatr dan tentunya memakan biaya yang tidak terlalu mahal.

Sedangkan menurut (Rafiq 2020) menjelaskan bahwa penggunaan media sosial adalah penggunaan salah satu situs dari intenert, menggunakan berbagai teknologi dapat menggabungkan sosiologi serta berfungsi sebagai sarana komunikasi, akses, dan penggunaan. Seluruh informasi yang tersedia tidak lepas dari penggunaan media. Pemanfaat penggunaan media sosial didalamnya yang akan diukur menggunakan instrumen dengan skala likert yang akan diberikan kepada masyarakat Dusun Jalawastu.

Menurut Kaplen dan Haenlein (Rafiq, 2020) ada 3 alasan untuk menggunakan media sosial :

1. Intensitas atau keadaan tingkatan atau ukuran intensnya yang akan dicapai, artinya memiliki rasa engagement dengan kadar yang tinggi.
2. Tingkat kepuasan yang diperoleh, artinya ukuran dalam efektivitas

dapat kuantitatif dan dapat kualitatif. Juga dapat berarti tingkat pemenuhan sesuatu atau membuat sesuatu memadai.

3. Efektivitas atau Komunikasi yang terjadi, artinya komunikasi diukur efektif apabila terdapat kejelasan, ketepatan, konteks, dan budaya dari bahasa maupun informasi serta etika dan tata krama yang disampaikan kepada komunikan. (Sudarwan Danim, 2004).

Berdasarkan penjelasan di atas, bahwa efektivitas adalah sesuatu standar yang terpenuhi untuk mencapai tujuan dan sasaran. Jadi, ukuran pada efektivitas terdapat tingkat intensitas dan kepuasan yang terjadi. Pengaruh sosial pada sebuah lembaga kemasyarakatan mampu mengubah cara kehidupan sosialnya di antaranya perubahan norma, kebiasaan, dan cara berperilaku diantara golongan-golongan masyarakat. Hal ini yang memicu penggunaan media sosial dapat menyebabkan terjadinya perubahan.

## **II.5.2 Perubahan Sosial**

Perubahan sosial menurut Soerjono (2001) adalah suatu perubahan yang terjadi didalam lingkungan masyarakat atau lembaga masyarakat, hal ini ditujukan dengan adanya perubahan dalam bentuk norma, budaya, dan perilaku dalam kehidupan didalam masyarakat. Perubahan seperti ini merupakan suatu hal yang normal, hal ini juga dipengaruhi oleh suatu informasi dan komunikasi modern dari dunia luar yang menular atau masuk kedalam lingkungan masyarakat ini.

Media sosial telah menjadi elemen penting bagi perubahan, kekuatan sosial yang menyerbu situasi sosial tertentu dari luar masyarakat dan membawa perubahan dalam kehidupan sosial masyarakat. Seperti halnya masyarakat dusun Jalawastu, hampir semua orang di dusun Jalawastu kini aktif bermain media sosial.

Perubahan sosial ini berasal dari masyarakat sendiri yang menentukannya. Perubahan sosial ini bisa berjalan lambat dan juga bisa berjalan dengan cepat, hal tersebut sesuai dengan tempat waktu dan jarak pada kemajuan atau perkembangan masyarakat tersebut. Manusia hidup dan melangkah dari langkah satu ke langkah berikutnya, maka dari itu perubahan bisa diartikan sebagai suatu proses yang mempunyai arah pada kebiasaan seseorang dalam beraktivitas sehari – harinya. Selama hidupnya, manusia pasti sering mengalami perubahan, baik itu fashion teknologi maupun perubahan pendidikan ataupun lainnya (Ningsih, 2017).

Konsep perubahan sosial merujuk pada transformasi atau evolusi dalam struktur, budaya, nilai-nilai, dan pola perilaku dalam suatu masyarakat. Ini adalah fenomena yang alami dan terus-menerus terjadi di setiap masyarakat, baik dalam skala kecil maupun besar. Berikut adalah beberapa konsep utama yang terkait dengan perubahan sosial:

4. **Dinamika Sosial**: Perubahan sosial seringkali dipandang sebagai bagian dari dinamika sosial, yang mencakup interaksi kompleks antara

berbagai faktor yang memengaruhi perkembangan masyarakat. Ini melibatkan kekuatan internal dan eksternal yang mempengaruhi struktur sosial, budaya, dan institusi.

5. **Modernisasi**: Konsep modernisasi mengacu pada proses di mana masyarakat mengalami perubahan dari keadaan tradisional menuju modernitas, yang seringkali ditandai dengan industrialisasi, urbanisasi, perkembangan teknologi, dan perubahan nilai-nilai budaya.
6. **Difusi Budaya**: Perubahan sosial seringkali dipengaruhi oleh difusi budaya, yaitu penyebaran ide, gagasan, teknologi, atau praktik budaya dari satu masyarakat ke masyarakat lainnya

Tabel II.2. Definisi Oprasional

Variabel	Indikator	Deskriptor	Skala Pengukur
Variabel X  Penggunaan Media Sosial	Intensitas	Penggunaan media sosial pada masyarakat dusun alawastu menjadikan media sosial sebagai bagian dari aktivitas rutin dalam kehidupan sehari-harinya.	skala likert
	Tingkat Kepuasan	Penggunaan media sosial dapat memberikan penggunya kebebasan dalam mengakses untuk kepuasan diri pada masyarakat dusun Jalawastu.	skala likert
	Efektivitas	Penggunaan media sosial dapat efektif apabila sudah terpenuhi suatu standar mengenai tujuan dan sasaran pada masyarakat dusun Jalawastu	skala likert
Variabel Y	Dinamika Sosial	Perubahan sosial yang dapat membuat masyarakat dusun jalawastu tidak memiliki rasa takut akan disintegrasi.	skala likert

Perubahan Sosial	Modernisasi	Perubahan sosial yang dapat merubah kebiasaan menjadi lebih modern seperti dalam halnya lifestyle, bahsa sehari hari.	skala likert
	Difusi Budaya	Perubahan sosial yang terasa pada masyarakat dusun jalawastu dengan maelakukan kebiasaan baru seperti proses barter yang sekarang menjadi uang.	

## **II.6. Pokok Penelitian**

Supaya penulis pada penelitian ini tidak menyimpang dan berkembang dari tujuan utama yang sudah direncanakan, serta untuk mempermudah mendapatkan informasi dan data yang diperlukan. Maka, penelitian ini menetapkan sebagai berikut :

### **1. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini ialah masyarakat yang mejadi sumber informasi meliputi anak-anak, dewasa dan orangtua. Media inilah yang akan menjadi sumber data dalam sebuah penelitian ini.

### **2. Obyek Penelitian**

Obyek penelitian adalah suatu permasalahan yang akan dijadikan sebagai topik atau pokok bahasan dalam penulisan untuk menyusun suatu laporan penelitian. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apa penyebab dari perubahan sosial yang terjadi pada masyarakat

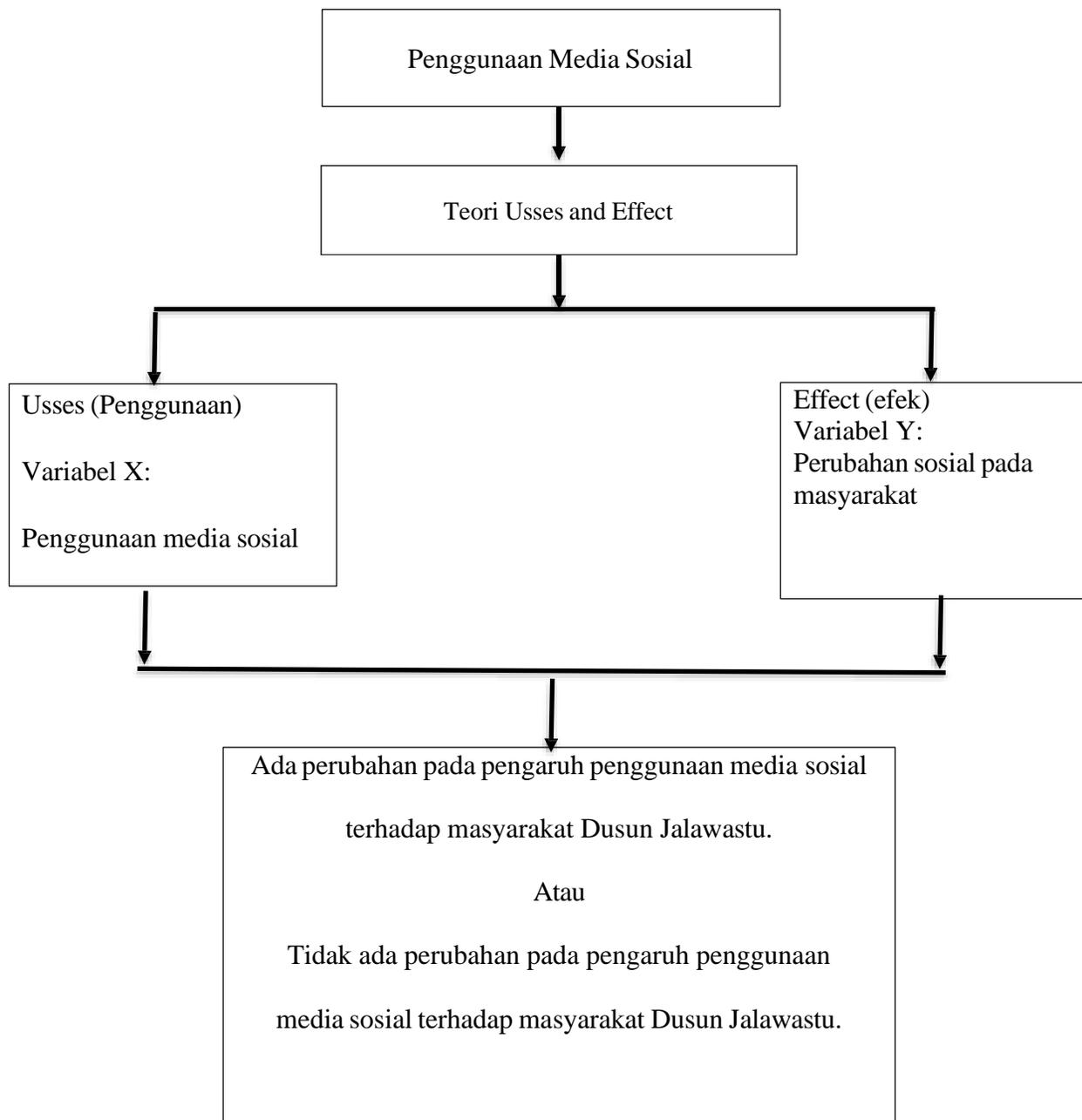
## **II.7. Alur Pikir**

Dalam era digital, masyarakat tidak luput dari penggunaan media terutama jejaring social dalam berkomunikasi. Jejaring sosial menjadi salah satu alternative dalam menyampaikan pesan karena lebih efektif. ganmedisosial dapat berkomunikasi secara langsung walaupun dalam tempat yang berbeda selain berkomunikasi media sosial juga di manfaatkan sebagai media hiburan, informasi dan media untuk pengungkapan diri. Manusia memiliki kebutuhan primer sehingga mereka akan menggunakan media social unatuk memenuhi kebutuhannya.

Penelitian ini menekannya bagaimana terjadinya perubahan sosial dari

penggunaan media sosial yang berlebihan. Sehingga penelitian ini menggunakan teori usses and efect. Bagi masyarakat Indonesia sudah menjadi kebiasaan tiada hari tanpa membuka media sosial untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Kini peneliti memilih penggunaam media sosial dan perubahan sosial sebagai tolak ukur sebab dan akibat. Penelitian ini melihat jika dikaitkan dengan variable Penggunaan media sosial terhadap perubahan sosial pada masyarakat jika di visualisasikan sebagai berikut:

Gambar II.3. Alur Pikir Penelitian



## II.8. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara dalam penelitian. Menurut Nanang Martono (2015:110) hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara, perlu adanya suatu uji untuk melihat hasil akhir dari jawaban tersebut. Sedangkan menurut Arikunto (2016:71) menjelaskan bahwa hipotesis merupakan suatu jawaban atau dugaan sementara dari permasalahan yang sedang diteliti oleh peneliti.

Dari pendapat di atas dapat kita simpulkan bahwa hipotesis merupakan asumsi sementara yang harus dibuktikan kebenarannya. Hal ini dianggap sementara, karena jawaban yang diberikan hanya berdasarkan teori. Hipotesis dari Pengaruh penggunaan media sosial terhadap perubahan sosial telah meningkatkan kerangka pemikiran tingkat dasar yang memberikan respons sementara terhadap permasalahan yang disebutkan. Berdasarkan permasalahan uraian di atas penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut :

1. Hipotesis Alternatif (  $H_a$  )

Ada perubahan pada pengaruh penggunaan media sosial terhadap masyarakat Dusun Jalawastu.

2. Hipotesis Nihil (  $H_0$  )

Tidak ada perubahan pada pengaruh penggunaan media sosial terhadap masyarakat Dusun Jalawastu.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **III.1. Jenis dan Tipe Penelitian**

##### **III.1.1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah penelitian kuantitatif. Menurut sugiyono penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme yang digunakan untuk peneliti pada populasi tertentu atau sampel tertentu. Teknik pengambilan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Penelitian kuantitatif juga memberikan fokus perhatian pada karakteristik realitas yang secara sosial dikonstruksi dan apa yang dikajinya secara situasional constraints atau restriksi situasional yang dapat mempengaruhi suatu penelitian. Hal ini diperkuat oleh pernyataan menurut Kirk & Miller (dalam Salam, 2011, h. 26) penelitian kuantitatif merupakan suatu penelitian yang menggunakan metode statistik untuk menentukan tujuan dalam penelitian atau menjawab permasalahan dalam penelitian ini.

##### **III.1.2. Tipe penelitian**

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Metode kuantitatif adalah sebuah metode penelitian yang di dalamnya menggunakan banyak angka. Mulai dari proses pengumpulan data hingga penafsirannya. Sedangkan Metode penelitian adalah studi mendalam dan penuh dengan kehati-hatian dari segala fakta.

Dikutip dari buku Metodologi Penelitian Kuantitatif Pendidikan Jasmani (2018) karya Untung Nugroho, penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang sistematis, terencana, dan terstruktur.

Banyak yang menyebutkan bahwa metode kuantitatif merupakan metode tradisional. Karena metode kuantitatif sudah cukup lama digunakan sehingga menjadi tradisi dalam penelitian.

### **III.2. Populasi dan Sampel**

Populasi dan sampel pada penelitian menjadi dua hal yang menentukan dalam sebuah penelitian, karena dapat memberikan jawaban dari hasil penelitian yang dilakukan.

#### **III.2.1. Populasi**

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2006:130) menurut pendapat lain populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (sugiyino,2017:80) populasi dalam penelitian ini adalah masyarakat dusun Jalawastu. Rincian jumlah populasi dijabarkan dalam table.

Table III.1. Data Populasi Dusun Jalawastu

Gender	Jumlah
Laki – laki	110
Perempuan	130
Jumlah	240

Sumber: Data demografi Dusun Jalawastu desa ciseureuh

Populasi yang dijadikan kriteria penelitian yaitu masyarakat yang memiliki smartphone dan memanfaatkan media sosial untuk memenuhi kebutuhan hidup seperti jualan melalui media sosial. Sampel yang akan di ambil peneliti adalah masyarakat yang memiliki media sosial.

### **III.2.2. Sampel**

Sampel adalah bagian dari populasi atau sejumlah penduduk yang jumlahnya kurang dari populasi. Sampel adalah sebagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang sedang diteliti. Ridwan (2015:56). Dapat disimpulkan bahwa sampel adalah kelompok kecil yang dapat mewakili popoulasi dan di teliti untuk diambil kesimpulannya, kemudian simpulan tersebut diberlakukan pada populasi. Sampel ini yang menjadi objek penelitian yang akan diberikan kuesioner. Oleh sebab itu hendaknya sampel yang diambil tersebut harus benar benar mewakili populasi.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik purposive sampling. Purposive sampling merupakan metode pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu menurut Sugiyono (2016:-

85). Alasan penggunaan teknik purposive sampling ini karena penelitian ini memerlukan kriteria khusus agar sampel yang diambil nantinya sesuai dengan tujuan penelitian dan dapat memecahkan permasalahan penelitian serta dapat memberikan nilai yang lebih representative. Adapun kriteria sampel pada penelitian ini, yaitu :

1. Memiliki smartphone
2. Memiliki akun media sosial
3. Aktif bermain media sosial

Pada penelitian ini, peneliti memilih masyarakat Dusun Jalawastu dimana jumlahnya yang terbilang sangat banyak. Sehingga menghambat efisien peneliti dari segi waktu dan biaya. Sehingga peneliti menggunakan teknik purposive saming berdasarkan pertimbangan akan hal-hal di atas. Penelitian ini hanya memilih masyarakat Dusun Jalawastu.

Dalam menentukan jumlah sampel digunakan rumus Slovin, rumus ini diperkenalkan oleh slovin pada tahun 1960. Rumus ini digunakan untuk menghitung jumlah sampel minimal apabila populasi berjumlah banyak atautidak diketahui secara pasti, sehingga diperlukan rumus ini untuk mendapatkan sampel yang sedikit tetapi dapat mewakili dari keseluruhan populasi. Berikut rumusan Slovin :

$$\frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Keterangan:

n =Jumlah Sampel

N =Jumlah Populasi

E = Toleransi Kesalahan

Dari rumus diatas, maka jumlah sampel yang akan diambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Diketahui:

n =240

e =0,1 (menggunakan toleransi kesalahan 10%)

Maka:

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2}$$

$$n = \frac{N}{1+240(0,1)^2}$$

$$n = \frac{240}{241(0,01)}$$

$$n = \frac{240}{2.41}$$

n = 99,585 sampel dibulatkan menjadi 100

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, maka sampel yang diperlukan dalam penelitian ini adalah sebanyak 100 responden. Dengan menentukan 100 responden ini peneliti menggunakannya penyebaran kuesioner yang berdasarkan kriteria yang sudah ditentukan.

### **III.3. Variabel Penelitian**

Menurut Sugiyono (2016;60) menyatakan bahwa variable penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang terbentuk apa saja yang di tetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian di tarik kesimpulannya. Dinamakan variabel karena ada variasinya. Variable dalam penelitian ini terdiri dari variable bebas (X) dan variable terikat (Y). Berikut penjelasannya.

#### **III.3.1. Variable Bebas**

Variable bebas disebut juga sebagai variabel independen atau stimulus. Variable bebas merupakan variable yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel independen atau terikat.(sugiyono,2016). Variabel bebas biasanya disimbolkan dengan huruf X. Terdapat dua Variabel bebas pada penelitian ini yaitu penggunaan media sosial (X).

#### **III.3.2. Variable Terikat**

Variabel terikat disebut juga sebagai variabel dependen atau variable output. Variable terikat merupakan variable bebas independen (sugiyono,2016). Variable terikat disimbolkan dengan huruf "Y". Pada penelitian ini terdapat satu variable yaitu Perubahan sosial (Y).

### **III.4. Jenis dan Sumber Data**

#### **III.4.1. Jenis Data**

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Data Kuantitatif adalah jenis data yang dapat diukur atau dihiung secara langsung.

Yang berupa informasi atau penjelasan yang dinyatakan dengan bilangan atau bentuk angka.

#### **III.4.2. Sumber Data**

Sumber data dalam penelitian adalah subyek dari mana data dapat diperoleh. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua sumber data yaitu:

- a. sumber data primer yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti berdasarkan 100 responden terhadap kuesioner yang telah dibagikan peneliti untuk di isi oleh masyarakat Dusun Jalawastu.
- b. Sumber data sekunder, yaitu data yang di kumpulkan secara tidak langsung oleh peneliti sebagai penunjang penelitian yang digunakan untuk melengkapi penelitian. Diperoleh berdasarkan data/laporan- laporan tertulis yang dikeluarkan oleh subjek penelitian. Ditambah membaca buku-buku dan dari jurnal-jurnal, situs web serta sumber- sumber lain yang mempunyai relevansi dengan masalah yang diteliti.

#### **III.5. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data sangatlah penting karena bertujuan untuk mendapatkan data yang menunjang proses pembuktian hipotesis dalam penelitian. menurut Kriyantono (2010;95) pengumpulan data adalah teknik atau cara - cara yang dapat digunakan peneliti untuk mengumpulkan data. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah :

##### **III.5.1. Kuesioner (Angket)**

Menurut Sugiyono (2017:142) kuesioner atau biasa disebut dengan angket adalah suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti, dalam kuesioner ada 2 tipe pertanyaan yaitu pertanyaan terbuka dan pertanyaan tertutup.

Pertanyaan terbuka ialah pertanyaan yang mendukung dalam penelitian ini, pertanyaan ini juga peneliti berharap pada responden untuk memberikan jawaban berbentuk uraian mengenai suatu hal. Sedangkan pertanyaan tertutup adalah pertanyaan yang tidak mendukung dalam penelitian ini, dalam pertanyaan tertutup ini peneliti mengharapkan jawaban singkat dan lebih memilih jawab yang sudah disediakan. Setiap pertanyaan dalam kuesioner memiliki bentuk jawab data nominal, ordinal, internal dan ratio Sugiyono (2017:143).

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pembaian kuesioner (angket) kepada obejk yang sudah ditentukan sebelumnya yakni masyarakat yang masuk kedalam kriteria penguunaan media sosial terhadap perubahan sosial, membagikan kuesioner (angket) dilakukan secara langsung maupun melalui perantara yakni penggunaan media sosial yang dimiliki oleh peneliti untuk meperluas jangkauan. Hasil dari pertanyaan yang telah diisi oleh responden dapat dijadikan sumber utama dalam penelitian ini.

Dengan adanya skala pengukuran yang digunakan untuk memberikan penilian atau skor dalam penelitian ini ialah Skala Likert, adapun skala tersebut digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan presepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial. Indikator dalam penelitian ini dihitung dalam empat pilihan responden, yaitu :

- a. SS (Sangat Setuju) dengan skor 5
- b. ST (Setuju) dengan skor 4
- c. KS (Kurang Setuju) dengan skor 3

d. TS (Tidak Setuju) dengan skor 2

### **III.5.2. Wawancara**

Menurut Berger (dalam Kriyantono, 2020, h. 289) wawancara adalah suatu percakapan antara dua orang, antara orang yang sedang mencari informasi (periset) dengan orang yang sedang memberikan informasi (informan). Sedangkan menurut Menurut Kriyantono (2020, h. 289) wawancara adalah teknik dalam pendekatan kualitatif, wawancara dibagi dengan wawancara mendalam, intesif dan tidak terstruktur. Wawancara dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan informasi atau data dalam penelitiannya.

Dalam wawancara, peneliti akan melakukan wawancara dengan respondennya dengan memberikan pertanyaan terkait permasalahan yang sedang ditelitinya. Jawaban wawancara dari respondennya tersebut lalu dikumpulkan menjadi satu dalam bentuk suatu kata atau teks. Data – data dari hasil wawancara tersebut kemudian akan dianalisis, yang nantinya akan dijabarkan menjadi suatu kalimat deskripsi. Dengan demikian peneliti akan dengan mudah menjawab tujuan atau indentifikasi dalam penelitiannya.

Dalam penelitian ini, penelitian telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan tertulis dengan jawaban yang telah disiapkan. Teknik wawancara hanya dibutuhkan ketika peneliti membutuhkan informasi tambahan untuk menunjang penelitiannya, hasil atau informasi yang didapat dari responden akan dijadikan sebagai sumber sekunder.

### **III.6. Teknik Analisis Data**

Menurut Yin (2014, h.133) analisis data merupakan suatu bukti yang

berupa data untuk diuji dengan tujuan agar peneliti bisa menjawab tujuan dan permasalahan dalam penelitian, dalam hal ini bisa berbentuk tabel. Hal ini dikaranakan, studi kasus yang dilakukan dalam penelitian merupakan suatu teknik atau strategi yang belum ada identifikasi sebelumnya, sehingga hal ini akan sangat sulit untuk menganalisis data atau bukti dalam studi kasus. Dalam analisis studi kasus, ada 3 teknik yang bisa digunakan untuk menganalisis data yaitu : penjadohan pola, pemnbuatan penjelasan dan analisis waktu.

Dalam penelitian ini, peneliti akan memakai teknik analisis penjadohan pola untuk menganalisis data penelitiannya. Menurut Yin (2014, h.140-146) teknik analisis logika penjadohan pola merupakan suatu teknik yang sering digunakan dalam studi kasus. Dalam teknik logika penjadohan pola ini peneliti akan membandingkan suatu pola dasar atau empiris dengan suatu pola yang telah diprediksi atau biasa disebut dengan pola prediksi alternatif. Saat ada pola persamaan dari keduanya, maka dapat disimpulkan bahwa hasil tersebut merupakan suatu validitas internal dalam studi kasus yang dilakukan. Selanjutnya saat studi kasus itu bersifat deskriptif, penjadohan pola tentunya akan relavan dengan suatu bentuk pola variabel yang sudah diprediksikan atau ditentukan sebelum adanya proses pengumpulan data.

### **III.6.1. Analisis Data Deskriptif**

Menurut Sugiyono (2016:207) menyatakan bahwa statsitic deskriptid merupakan suatu statistik yang dipakai untuk analisis data penelitian dengan cara menggambarkan atau mendeskripsikan data yang sudah dikumpulkan untuk menjawab tujuan dan permasalahan pada penelitian, atau dalam kata lain

untuk menarik kesimpulan dalam penelitian ini.

Dalam statistic deskriptif ini, ia akan berfungsi untuk mengelompokan atau klasifikasikan variabel data dengan kelompoknya sendiri, dari awal data yang tidak teratur menjadi suatu data yang teratur, dalam hal ini akan memudahkan seseorang untuk menginterpretasikan suatu informasi mengenai variabel data itu atau dalam artian statistic deskriptif ini memiliki fungsi penyajian informasi yang dihasilkan dalam suatu penelitian yang bermanfaat.

Karakteristik pada analisis kuantitatif ialah suatu analisis yang berkaitan erat hubungannya dengan angka, baik itu angka yang didapat dari bilangan cacah atau proses penghitungan. Data yang didapatkan dari penelitian atau pencacahan, kemudian akan diproses atau diolah, kemudian data tersebut akan disajikan dalam bentuk yang lebih simpel, sehingga orang lain dapat memudahkannya untuk membaca data penelitian ini. Penyajian data pada pendekatan kuantitatif biasanya dalam bentuk grafik serta angka – angka yang relavan.

Dari pengumpulan data yang sudah dianalisis, akan memberikan suatu hasil atau jawaban mengenai permasalahan pada penlitian yang dilakukannya. Pada proses pengolahan data yang telah dilakukan, ada beberapa langkah – langkah yang dilakukan untuk mengolah data tersebut, hal ini selalu berkaitan dengan tabulasi, mnghitung dan menafsirkan data. Namun dalam penelitian ini, peneliti menggunakan aplikasi atau program SPSS untuk memudahkan peneliti dalam pengolahan data penelitiannya, langkahy tersebut yaitu :

1. Seleksi data

Data yang sudah dikumpulkan menjadi satu, kemudian akan diseleksi lagi untuk memilih mana data yang akan digunakan atau diproses dalam penelitian, dan mana data yang tidak perlu digunakan dalam penelitian.

## 2. Tabulasi data

Dalam tabulasi data, peneliti akan menggunakan langkah untuk menganalisis data dalam penelitiannya, yang pertama yaitu peneliti akan membuat suatu tabel, yang kedua yaitu peneliti akan memasukan data yang didapatnya dilapangan pada tabel yang dibuat tadi, dan yang ketiga yaitu peneliti akan menghitung frekuensinya.

## 3. Menghitung alternatif jawaban

Dalam pengolahan data untuk menarik suatu kesimpulan dalam penelitian, peneliti akan menghitung frekuensi setiap item pertanyaan dari responden dalam penelitiannya, dalam penghitungan ini peneliti menggunakan teknik prosentase. Yang dalam artian, setiap item jawaban dari responden akan dihitung presentasinya atau frekuensinya, setelah itu peneliti akan mengolahnya lagi dengan membandingkan jumlah frekuensi dkeseluruhan dari item jawaban tadi dengan jumlah responden yang telah menjawab item pertanyaan dalam penelitian ini, kemudian jumlah tersebut dikalikan dengan 100 persen. Dalam hal ini peneliti menggunakan rumus sebagai berikut (Sumarsni arikunto, 2002:60):

$$F P = x \ 100\% \ N$$

Keterangan:

P = prosentase yang dicari

F = frekuensi (jawaban responden)

N = number of cases (banyaknya responden)

Setelah itu, data diatas akan disusun atau diuraikan dalam dua variabel. Variabel yang dimaksud ialah variabel terikat dan variabel bebas, maka dari itu peneliti akan menggunakan teknik koefisien kolerasi bivariate, teknik tersebut merupakan suatu teknik statistik yang menjelaskan bahwa ada atau tidak adanya hubungan dari kedua variabel tersebut.

### **III.7. Uji Coba Instrumen**

Instrument yang telah disusun diuji cobakan terlebih dahulu sebelum melakukan pengambilan data. Pada instrument angket yang sudah disusun akan dilakukan uji coba instrument yaitu uji validasi dan uji rliabilitas.

#### **III. 7.1. Uji Validasi**

Menurut Sugiyono (2016:173) menerangkan bahwa uji validitas adalh suatu alat yang digunakan untuk mengukur suatu valid atua tidaknya data dalam penelitian. Sedangkan menurut (Arikunto, 2014:211) menjelaskan bahwa uji validtas adalah alat yang digunakan untuk menilai keaslian instrument penelitian valid atau tidaknya. Peneliti akan menggunakan uji validasi untuk mengukur valid atau tidaknya kuesioner atau angket yang digunakan oleh peneliti tersebut dalam penelitian yang dilakukannya.

Dalam uji validitas, peneliti akan mengetahui valid atau tidaknya

instrument yang digunakan dalam penelitiannya menggunakan rumus Pearson Product Moment pada nilai variabel X dan Y. Hal ini dijelaskan oleh Sugiyono (2010:255) mengenai kriteria penerimaan atau syarat yang digunakan untuk mengukur atau melihat hasil dari uji validitas ini, dijelaskan sebagai berikut :

- Jika  $r$  dihitung  $> r$  tabel, maka butir pertanyaan dari kuesioner valid.
- Jika  $r$  dihitung  $< r$ , maka butir pertanyaan dari kuesioner adalah tidak valid.

### **III. 7.1. Uji Reabilitas**

Sugiyono (2016:172) menerangkan bahwa, data bisa dikatakan reliabel jika diketahui bahwa adanya persamaan data dalam kurun waktu yang beda, instrument yang dikatakan reliabel, merupakan suatu instrument saat digunakan beberapa kali untuk mengukur suatu hal yang sama, maka akan menghasilkan data yang sama pula. Sedangkan Arikunto (2014:221) menjelaskan bahwa, reabilitas merupakan suatu bentuk pembuktian bahwa instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitiannya merupakan suatu instrument yang bisa dipercaya atau dalam artian merupakan suatu hal yang bisa menunjukkan keaslian data, dan data yang didapatkan merupakan data yang baik. Untuk mengetahui reabel atau tidaknya data, bisa menggunakan dengan hitungan kolerasi yang dikonsultasikan dengan tabel  $r$  product moment dnegan taraf signifikasi sebesar 10%.

Untuk menguji tingkat rehabilitas dalam penelitian ini , peneliti

menggunakan uji coba statistik Cronbach's Alpha. Apabila Cronbach's Alpha  $> 0,6$  maka kuesioner tersebut dapat dikatakan reliabel, tetapi apabila Cronbach's Alpha  $< 0,6$  maka kuesioner tersebut dapat dikatakan tidak reliabel. Kategori reliabilitas ( Guilford,1956;145)

Tabel III.2 uji reabilitas

<b>Interval Koefisien</b>	<b>Tingkat Hubungan</b>
0,80-1,00	Sangat tinggi
0,60-0,80	Tinggi
0,40-0,60	Sedang
0,20-0,40	Rendah

### **III.7.2. Uji Normalitas**

Uji Normalitas merupakan sebuah uji yang dilakukan untuk mengukur normal atau tidak normalnya jawaban responden pada variabel dalam kuesioner yang telah . Uji normalitas Kolmogorov Smirnov menggunakan dasar pengambilan keputusan sebagai berikut:

- Jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka nilai residual berdistribusi normal.
- Jika nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka nilai residual berdistribusi tidak normal.

### **III.7.3. Uji Linearitas**

Uji lineritas merupakan sebuah uji yang digunakan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan linear (seperti garis lurus) atau tidak

antara variabel bebas dengan variabel terikat. Dengan dasar pengambilan keputusan sebagai berikut:

- Jika nilai Sig. deviation from linearity  $> 0,05$ , maka terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat.
- Jika nilai Sig. deviation from linearity  $< 0,05$ , maka tidak terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat.

#### **III.7.4. Uji Regresi Linear Sederhana**

Uji regresi linear sederhana merupakan sebuah uji yang dilakukan untuk mengetahui besarnya pengaruh atau hubungan suatu variabel X terhadap variabel Y. Dasar pengambilan keputusan dalam uji regresi linear sederhana mengacu pada dua hal, yakni:

1. Membandingkan nilai signifikansi dengan nilai probabilitas 0,05
  - Jika nilai signifikansi  $< 0,05$ , artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y.
  - Jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y.
2. Membandingkan nilai  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$ 
  - Jika nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y.
  - Jika nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y.

### **III.8. Sistematika Penelitian**

Sistematika penelitian adalah urutan dalam menyelesaikan sebuah penelitian yang ditulis secara sub-bab. Untuk pembahasan pada penelitian ini, maka peneliti membuat sistematika pembahasan.

## **BAB IV**

### **DESKRIPSI WILAYAH PENELITIAN**

#### **IV.I Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

##### **IV.I.1. Dusun**

Dusun merupakan suatu kumpulan pemukiman yang jaraknya berdekatan dan tidak adanya batasan dari suatu lahan pemukiman. Secara harfiah, desa yang ada dipulau jawa adalah kumpulan dari pemukiman atau biasa disebut dengan dusun yang di pisahkan oleh sungai, sawah, kebun, ladan atau bahkan hutan sekaligus, sedangkan pengertian desa merupakan suatu wilayah yang termasuk wiayah yang disebutkan diatas.

Dusun merupakan suatu wilayah yang ada di Indonesia yang kedudukannya masih dibawah desa atau kelurahan, dalam dusun ada yang memimpin pula walaypun jabatan dia masih dibawah kepala desa, dalam dusun biasa disebut dengan kepala dusun atau kadus. Istilah ini kembali digunakan di Provinsi Jawa Tengah dan Jawa Timur, setelah pada masa Orde Baru, istilah padukuhan diganti dengan "dusun" di Jawa Tengah dan Jawa Timur. Sumber: <https://id.wikipedia.org/> (25 juni 2024)

##### **IV.I.2. Sejarah Dusun Jalawastu**

Sejarah desa Jarawastu konon sudah ada sejak dahulu kala. Di masa lalu, ada calon raja yang menggunakan meditasi dan melakukan ritual untuk mencari arahan dan belajar. Menurut sejarah Kerajaan Majapahit, dahulu kala, pada saat Dia Pitaloka hendak menikah dengan Hayam Uruku, sebagian pasukan kerajaan Garu berangkat ke Majapahit bersama orang tua

Dia Pitaloka, namun dalam perjalanan, tiba di Majapahit sebelumnya. tentara mereka dan orang tua Dia Pitaloka dibebaskan dan memutuskan untuk tinggal di kerajaan lain, yaitu Kerajaan. Namun orang tua Dia Pitaloka kesal karena tidak bisa menerima gangguan Kerajaan Garu yang belum pernah dikalahkan jika ingin dilebur atau diidentikkan dengan kerajaan yang lebih rendah dari 5 Kerajaan Garu. Akhirnya terjadi konflik yang berujung pada perang, dan Kerajaan Garu dikalahkan karena perang yang tidak seimbang, karena tentara Garu hanya sebagian saja, dan Dia Pitaroka adalah satu-satunya yang tersisa.

Setelah perang usai, Dia Pitaloka ditinggal bersama seorang paman bernama Pangeran Wastu Kechana, yang kemudian membawanya ke Jarawastu di mana ia dididik dan dilatih tentang cara menjadi raja dan cara melestarikan ilmu kerajaan. Dia Pitaloka kemudian kembali ke Garu ditemani pamannya (Pangeran Wastu Kenchana). Di kawasan Kuningan selain Pangeran Wastu Kuncana juga terdapat seorang raja bernama Bengawan Sejara Jala yang merupakan gabungan Raja Garu dan Raja Cirebon yang bertapa di desa Jarawastu sehingga tokoh desa Jarawastu menyebut daerah ini sebagai Jarawastu. Nama kampung dua orang pangeran atau raja yang pernah bertapa yaitu Pangeran Wastu Kenchana dan Bengawan Sejara Jala. Bengawan Sejara Jala disebut 'Jala' dan Pangeran Wastu Kenchana disebut 'Wastu'. Dan yang terakhir, nama Jarawastu diciptakan untuk memberi ciri pada tempat mencari ilmu kepada raja, dan akhirnya tempat tersebut disucikan.

Dastam (57), Jalawastu terdiri dari dua kata 'Jala' dan 'Batu'. Pada zaman dahulu, dua orang musafir menelusuri perjalanan dari tepian sungai hingga ke tengah sungai, menangkap ikan dengan jaring, dan sampailah di kawasan yang sekarang dikenal dengan nama Kampung Jalawastu. Maka pengelana itu menebarkan jalanya, tetapi di sungai itu banyak batu, dan dia hanya dapat menangkap batu, maka dia menggunakan jaring itu untuk menangkap ikan. Akhirnya pengelana itu mengambil ikan dan memanggungnya. Jika seorang musafir sedang beristirahat sambil menunggu ikan hasil tangkapannya dimasak atau menggantungkan jaring di atas batu, dia akan melihat sekeliling dan bermimpi tentang apa yang akan terjadi jika tempat ini dijadikan desa.

Saya membayangkan rasanya akan menyenangkan. Akhirnya desa yang diimpikan para musafir itu lahir dan menjadi sebuah desa. Namun desa ini belum memiliki nama. Ketika musafir memikirkan nama tempat itu, ketika dia pergi ke desa yang ingin dituju, dia membentangkan jaringnya dan terus memungut batu, dan ketika musafir itu sedang istirahat, dia meninggalkan jaringnya tergantung di batu tersebut. Hal inilah yang memunculkan nama 'Jalabatu', namun karena kata 'Jalabatu' sulit diucapkan, maka diciptakanlah nama Desa Jalawastu agar lebih mudah diucapkan.

Berdasarkan beberapa pihak yang berpendapat, Kampung Jalawastu merupakan suatu kampung yang memiliki tradisi menganut kepercayaan Sunda Wiwitan dan adanya persamaan antara Baduy dan Jalawastu. Sunda Wiwitan merupakan penyembahan kepada roh, dipercaya terdapat satu

dewa Maha Kuasa yang tak berwujud disebut Sang Hyang Kersa yang disamakan dengan Tuhan Yang Maha Esa Menurut penganutnya, keyakinan ini adalah suatu kepercayaan yang diyakini oleh masyarakat Sunda sejak lama sebelum datangnya ajaran agama Hindu dan Budha.

#### **IV.I.3. Budaya**

Setiap daerah pasti mempunyai budaya yang selalu diyakini. Selalu banyak orang yang berbicara tentang budaya namun belum memahami pengertian budaya dengan baik. Kebudayaan merupakan suatu hal yang membedakan suatu kelompok masyarakat dengan kelompok lainnya. Kata kebudayaan berasal dari bahasa Sansekerta budh yang berarti pikiran, kemudian budhi (individu) atau budhaya (gabungan/gabungan). Oleh karena itu, kebudayaan diartikan sebagai produk pikiran dan pola pikir manusia.

Koenjaraningrat (Dayakisni, 2005: 4) mengartikan kebudayaan sebagai suatu bentuk yang memuat gagasan, tindakan, dan akibat umum dari tindakan. Segala sesuatu yang ada dalam pikiran manusia, yang dibuat dan dihasilkan oleh aktivitas manusia, adalah kebudayaan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kebudayaan adalah suatu gagasan, akibat, kebiasaan atau sesuatu yang sudah menjadi suatu kebiasaan yang sulit diubah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kebudayaan adalah suatu cara hidup yang ada pada suatu kelompok atau masyarakat kemudian berkembang, yang diwariskan kepada generasi berikutnya. Kebudayaan mempengaruhi suku, ras, agama, politik, bahasa, adat istiadat, tradisi,

peralatan, pakaian, dan lain-lain. Keanekaragaman budaya disini mencakup hasil kehidupan atau budaya setempat.

Salah satu budaya yang ada di Dusun Jalawsatu ialah upacara adat Ngasa. Upacara Ngasa dapat diartikan sebagai ungkapan rasa syukur masyarakat desa Jalawastu kepada Tuhan pencipta alam. Upacara ini berlangsung setiap hari Selasa atau Jumat di Kliwon dan dilaksanakan setahun sekali. Desa ini mempunyai nilai sejarah yang sangat menarik sebagai destinasi wisata edukasi, sayang sekali karena akses menuju Desa Jalawastu masih terbatas dan masih membutuhkan tenaga yang besar. Peningkatan koneksi jalan di daerah tersebut direkomendasikan.

Nama Upacara Ngasa mungkin masih terdengar asing, namun bagi masyarakat desa Jalawastu hal tersebut wajar saja karena Ngasa merupakan adat yang tidak bisa dipisahkan dari penanaman budaya Islam, Hindu, dan Budha. Upacara Ngasa merupakan salah satu adat desa Jalawastu dan biasanya dilaksanakan setahun sekali pada hari Selasa dan Jumat. Upacara Ngasa berlangsung di Gedong. Gedong merupakan hutan kecil dengan berbagai pohon tinggi dan beberapa makam keramat. Di dalamnya juga terdapat sungai kecil, konon mitosnya jika kita mencuci muka di sungai suci ini maka akan membersihkan dan melembutkan wajah kita. Aparat desa dan masyarakat membagikan undangan kepada instansi di desa Jalawastu untuk mencari sayuran segar dan menyiapkan nasi jagung sebelum upacara Ngasa dimulai. Sebelum upacara Ngasa dimulai, ada hal-hal wajib yang harus dilakukan, misalnya puasa terlebih dahulu. Upacara Ngasa dimulai pada

pukul 06.00 pagi dan masyarakat mulai berkumpul dengan pakaian serba putih dan Upacara Ngasa pun dimulai, sambutan demi sambutan dari panitia dan tokoh adat mengisi acara, diakhiri dengan pembacaan doa dan acara makan-makan. nasi jagung.

#### **IV.I.4. Mitos**

Endraswara (2004:198), legenda menakhlikkan fragmen berpangkal akidah menjelang dongeng sakral, ditujukan menjelang raja-raja atau marga-marga terbatas yang dipercaya memegang efek garis bagian dalam kehidupan. Tokoh terselip harus dihargai dan dijunjung tinggi apabila pengikutnya butuh selamat. Mitos menakhlikkan suatu dongeng orang biasa yang dipercaya konkret tiru dianggap suci oleh tuan dongeng (Danandjaja, 2002:50). Mitos atau disebut juga Mite adalah dongeng rencana orang biasa yang memaparkan suatu maka yang berlatar tamat sepuluh dekade lampau. Pada umumnya legenda menakhlikkan memaparkan ihwal skandal-skandal ihwal udara semesta, buana dan orang-orang yang persangkaan tempo menghuninya. Suku Jawa dan Sunda adalah dua berpangkal segelintir spesies yang masih mengiakan legenda.

Di Desa Jalawastu terdapat mitos yang menganggap masyarakat setempat bahwa Desa Jalawastu merupakan tanah suci, karena dahulu kala Desa Jalawastu merupakan tempat bersemayam atau bersemadinya para dewa dan raja. Mitos ini banyak mengandung pantangan atau larangan, seperti larangan membangun rumah beratap batu bata, batu bata, dan semen. Bentuk bangunannya tidak ditemukan piramida. Tapi hanya secara

langsung. Larangan lainnya adalah dilarang memelihara kambing, kerbau, bebek, angsa, ikan mas, dan kambing berambut gimbal. Penanaman kacang tanah, kedelai, kacang hitam, bawang merah, dan kacang buncis, serta pertunjukan wayang golek dan pemukulan gong, dilarang. Warga Desa Jalawastu dan pengunjung Desa Jalawastu harus mengikuti semua larangan tersebut. Larangan ini berkaitan dengan ketertiban masyarakat Desa Jalawastu. Hal ini terjadi terus-menerus hingga membuat masyarakat meyakini bahwa memelihara hewan ternak bertentangan dengan kepercayaan pesan nenek moyang.

Mitos ini juga berkaitan dengan sistem teknologi yang ada di masyarakat, khususnya teknologi yang digunakan dalam kehidupan. Saat ini, masyarakat seharusnya bebas membangun rumah dengan bahan yang mereka gunakan. Jika suatu kelompok ingin membangun rumah atau bangunan lain dengan ubin, maka dindingnya terbuat dari batu bata. Dalam hal ini rombongan atau orang tersebut harus meninggalkan wilayah desa Jalawastu. Itu semua keunikan yang dimiliki Desa Jalawastu.

#### **IV.I.5. Kondisi Geografis Dusun Jalawastu**

Eratosthenes dari Kirane (c. 276 SM – 192 atau 194 SM) merupakan seorang matematikawan, ia juga seorang penyair sekaligus astronom pada zaman Yunani kuno, dia juga disebut dengan bapak geografi. Eratosthenes geografi, dan istilah tersebut sampai sekarang dikenal dengan geografis.

Kedua suku ini berbatasan langsung dengan wilayah perbatasan Jawa Tengah dan Jawa Barat. Kabupaten Brebes terletak di bagian barat laut

Jawa Tengah dan berbatasan langsung dengan Kabupaten Cirebon Provinsi Jawa Barat.

Gambar IV. 1. Peta Dusun Jalawastu



Sumber: <https://kowantaranews.com/2023/01/21>

Salah satu wilayah yang masih percaya dengan mitos dan hal yang berbau mistis di Kabupaten Brebes adalah Kampung Jalawastu yang berada di Desa Ciseureuh, Kecamatan Ketanggungan, Kabupaten Brebes - Jawa Tengah. Lebih tepatnya Kampung Jalawastu berada di kaki Gunung Kumbang.

Gambar IV. 2. Peta Kec. Ketanggungan kab. Brebes



Sumber: <https://neededthing.blogspot.com/2022/07/>

Jalan menuju desa Jalawastu masih berupa jalan terjal, walaupun sempat beraspal namun jalan menuju desa Jalawastu rusak parah dan licin serta becek pada musim hujan karena daerah tersebut merupakan daerah pegunungan yang sangat terjal. Jalannya berkelok-kelok dan kecil, sehingga jika ada mobil yang melewatinya, harus ada yang mengalah. Kawasan ini memiliki lebih banyak perbukitan dan berbeda dengan tempat lain di Brebes. Namun di Desa Ciseureuh, anginnya sangat sejuk dan cocok untuk bercocok tanam seperti bawang dan cabai. Daerah ini mempunyai irigasi yang selalu digunakan oleh para petani, walaupun musim hujan terus berlanjut, aliran sungai cukup deras, namun pada musim kemarau aliran air terkadang mengering akibat penebangan liar sehingga mengubah hutan. rentan mengungkap. Ada gapura kayu, atap daun ilalang yang bertuliskan “Wilujeung Sumping Kampung Budaya Jalawastu”.

Tabel VI.I. Batas Desa Ciseuruh

Sebelah Utara	Ds. Sindangjaya Kec. Ketanggungan
Sebelah Selatan	Kecamatan Salem
Sebelah Barat	Kecamatan Banjarharjo
Sebelah Timur	Ds. Jemasih Kec. Ketanggungan

Sumber: Data Desa Ciseuruh

Desa Jalawastu terletak di Desa Ciseureuh, Kecamatan Kelindungan, Wilayah Administratif Brebesi, Provinsi Jawa Tengah. Wilayah Desa Jalawastu terletak tepat di antara pegunungan yang didominasi oleh perbukitan. Desa Jalawastu sebelah utara berbatasan dengan Desa Sindangjaya, sebelah selatan berbatasan dengan Kecamatan Salem, sebelah timur dengan Desa Jemasih sampai dengan Kecamatan Keuhanani dan sebelah barat dengan Kecamatan Banjarharjo. Desa Jalawastu memiliki medan yang tidak rata, terutama di bagian tengah desa. Hingga 44 km ke Kantor Kecamatan Kampung Jalawastu dan 122 km ke Kabupaten Provinsi Jawa Tengah. Desa Jalawastu ditampilkan jauh dari pusat kota dan pemerintahan. Perubahan pembangunan selalu terhambat karena Desa Jalawastu berbeda dengan daerah lain di wilayah administratif Brebes, terutama dalam program pendidikan, ekonomi, dan politik.

#### **IV.I.6 Kondisi Sosial Budaya**

Sosial budaya merupakan suatu hal dalam masyarakat yang tidak boleh dianggap enteng dalam mempelajari atau mengkaji kebudayaan. Hal ini penting untuk memahami bagaimana masyarakat setempat memandang kehidupan sehari-hari. Sebab, dalam dunia kebudayaan, khususnya di Desa Jalawastu, aspek yang satu berhubungan erat dengan aspek yang lain. Gotong royong merupakan kegiatan yang seringkali sulit ditemui di Desa Jalawastu. Desa Jalawastu merupakan daerah yang aman dan terjangkau, terbukti dengan rendahnya sejarah kejahatan. Manfaat ini terkait dengan sulitnya menuju ke sana. Masyarakat masih mempercayai mitos dan kepercayaan nenek moyang, walaupun sulit dibuktikan, namun hal ini sudah menjadi ciri khas dan terlihat pada masyarakat tradisional yang berperan menyelesaikan permasalahan tertentu seperti kehutanan, pertanian, irigasi dan perkawinan.

## BAB V

### HASIL PENELITIAN

#### V.1 Rekapitulasi Identitas Responden Penelitian

Pada bab ini, hasil penelitian diuraikan berdasarkan pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner kepada 100 responden. Responden penelitian ini adalah masyarakat Jalawastu Desa Ciseureuh Kec. Ketanggungan Kab. Brebes.

Tabel V.1 Rekapitulasi Identitas Responden Penelitian

Karakteristik Responden	Jumlah Responden	Persentase
Jenis Kelamin		
Laki-Laki	40	40.0%
Perempuan	60	60.0%
Usia		
Dibawah 20 tahun	6	6.0%
21-25 tahun	38	38.0%
26-30 tahun	22	22.0%
31-35 tahun	11	11.0%
Diatas 35 tahun	23	23.0%
Pendidikan		
SD	20	20.0%
SMP	31	31.0%
SMA	37	37.0%
Diploma	2	2.0%
Sarjana	10	10.0%
Tahun Menggunakan/Memiliki Akun Media Sosial		
Sebelum tahun 2018	38	38.0%
2018	21	21.0%
2019	17	17.0%
2020	21	21.0%
2021	3	3.0%

*Sumber: Output SPSS versi 22*

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dilihat dari jenis kelamin responden mayoritas adalah perempuan yaitu 60% dengan usia mayoritas antara 21 hingga 25 tahun sebanyak 38%. Responden penelitian paling banyak lulusan SMA

yaitu 37% sedangkan paling sedikit 2% yaitu lulusan Diploma. Berdasarkan tahun memiliki akun dan menggunakan media sosial, mayoritas responden yaitu 38% sebelum tahun 2018 sedangkan responden yang baru menggunakan ditahun 2021 kedepannya hanya 3% responden. Hasil ini menunjukkan bahwa karakteristik responden penelitian mayoritas adalah perempuan dengan usia antara 21 hingga 25 tahun dengan lulusan SMA dan sudah menggunakan media sosial sebelum tahun 2018.

## V.2 Perolehan Data

Data penelitian ini adalah gambaran jawaban responden terhadap variabel penelitian (penggunaan media sosial dan perubahan sosial) yang diperoleh dengan penyebaran angket kepada 100 warga masyarakat Jalawastu Desa Cisureuh Kec. Ketanggungan Kab. Brebes.

### V.2.1 Data Penggunaan Media Sosial

Tabel V.2 Jawaban Responden Pada X1  
(Saya membuka/menggunakan media sosial lebih dari 10 x dalam sehari)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	7	7.0	7.0	7.0
	TS	8	8.0	8.0	15.0
	KS	19	19.0	19.0	34.0
	ST	45	45.0	45.0	79.0
	SST	21	21.0	21.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

*Sumber: Output SPSS versi 22*

Pada tabel di atas, jawaban responden pada item instrumen X1 menjelaskan bahwa dari 100 responden sebanyak 45% setuju, dan 21% sangat setuju bahwa dirinya membuka/menggunakan media sosial lebih dai 10 x dalam sehari. Namun

terdapat pula responden yang kurang setuju yaitu 19% dan 8% tidak setuju serta 7% sangat tidak setuju telah menggunakan media sosial lebih dai 10 x dalam sehari.

Tabel V.3 Jawaban Responden Pada X2  
(Saya terbiasa menggunakan media sosial dimanapun dan kapanpun saya inginkan)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	1	1.0	1.0	1.0
	TS	4	4.0	4.0	5.0
	KS	20	20.0	20.0	25.0
	ST	48	48.0	48.0	73.0
	SST	27	27.0	27.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber: Output SPSS versi 22

Pada tabel di atas, jawaban responden pada item instrumen X2 menjelaskan bahwa dari 100 responden mayoritas yaitu 48% dan 27% responden memberikan jawaban sudah terbiasa menggunakan media sosial dimanapun dan kapanpun saya inginkan. Kemudian sebanyak 20% responden kurang setuju, 4% responden tidak setuju dan 1% responden sangat tidak setuju dengan kebiasaan untuk menggunakan media sosial dimanapun dan kapanpun.

Tabel V.4 Jawaban Responden Pada X3  
(Saya tidak membatasi waktu ketika menggunakan media sosial)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	6	6.0	6.0	6.0
	TS	7	7.0	7.0	13.0
	KS	9	9.0	9.0	22.0
	ST	46	46.0	46.0	68.0
	SST	32	32.0	32.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber: Output SPSS versi 22

Pada tabel di atas, jawaban responden pada item instrumen X3 menjelaskan bahwa dari 100 responden mayoritas yaitu 46% setuju dan 32% responden

memberikan jawaban sangat setuju tidak membatasi waktu ketika menggunakan media sosial. Kemudian sebanyak 9% responden kurang setuju, 7% responden tidak setuju dan 6% responden sangat tidak setuju telah memberikan batasa waktu ketika menggunakan media sosial.

Tabel V.5 Jawaban Responden Pada X4  
(Saya kuat lebih dari 1 jam setiap kali membuka/menggunakan media sosial)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	2	2.0	2.0	2.0
	TS	4	4.0	4.0	6.0
	KS	21	21.0	21.0	27.0
	ST	45	45.0	45.0	72.0
	SST	28	28.0	28.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

*Sumber: Output SPSS versi 22*

Pada tabel di atas, jawaban responden pada item instrumen X4 menjelaskan bahwa dari 100 responden mayoritas yaitu 45% setuju dan 28% responden memberikan jawaban sangat setuju bahwa dirinya kuat lebih dari 1 jam setiap kali membuka/menggunakan media sosial. Kemudian sebanyak 21% responden kurang setuju, 4% responden tidak setuju dan 2% responden sangat tidak setuju dengan pernyataan yang menyebutkan bahwa dirinya t lebih dari 1 jam setiap kali membuka/menggunakan media sosial.

Tabel V.6 Jawaban Responden Pada X5  
(Saya senang mendapatkan banyak teman melalui media sosial)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	7	7.0	7.0	7.0
	TS	9	9.0	9.0	16.0
	KS	20	20.0	20.0	36.0
	ST	44	44.0	44.0	80.0
	SST	20	20.0	20.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

*Sumber: Output SPSS versi 22*

Pada tabel di atas, jawaban responden pada item instrumen X5 menjelaskan bahwa dari 100 responden mayoritas yaitu 44% setuju dan 20% responden memberikan jawaban sangat setuju bahwa dirinya senang mendapatkan banyak teman melalui media sosial. Kemudian sebanyak 20% responden kurang setuju, 9% responden tidak setuju dan 7% responden sangat tidak setuju dengan pernyataan yang menyebutkan bahwa dirinya senang mendapatkan banyak teman melalui media sosial.

Tabel V.7 Jawaban Responden Pada X6  
(Saya lebih senang mengobrol dengan orang lain melalui media sosial)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	3	3.0	3.0	3.0
	TS	6	6.0	6.0	9.0
	KS	14	14.0	14.0	23.0
	ST	43	43.0	43.0	66.0
	SST	34	34.0	34.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

*Sumber: Output SPSS versi 22*

Pada tabel di atas, jawaban responden pada item instrumen X6 menjelaskan bahwa dari 100 responden mayoritas yaitu 43% setuju dan 34% responden memberikan jawaban sangat setuju bahwa dirinya lebih senang mengobrol dengan orang lain melalui media sosial. Kemudian sebanyak 14% responden kurang setuju, 6% responden tidak setuju dan 3% responden sangat tidak setuju dengan pernyataan yang menyebutkan bahwa dirinya lebih senang mengobrol dengan orang lain melalui media sosial.

Tabel V.8 Jawaban Responden Pada X7  
(Saya senang mendapatkan tanggapan, saran maupun komentar dari orang lain di media sosial)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	11	11.0	11.0	11.0
	TS	14	14.0	14.0	25.0
	KS	11	11.0	11.0	36.0
	ST	22	22.0	22.0	58.0
	SST	42	42.0	42.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber: Output SPSS versi 22

Pada tabel di atas, jawaban responden pada item instrumen X7 menjelaskan bahwa dari 100 responden mayoritas yaitu 42% sangat setuju dan 22% responden memberikan jawaban setuju bahwa dirinya senang mendapatkan tanggapan, saran maupun komentar dari orang lain di media sosial. Kemudian sebanyak 14% responden tidak setuju dan 11% responden kurang setuju dan sangat tidak setuju dengan pernyataan yang menyebutkan bahwa dirinya senang mendapatkan tanggapan, saran maupun komentar dari orang lain di media sosial.

Tabel V.9 Jawaban Responden Pada X8  
(Saya senang melihat status atau aktivitas orang lain di media sosial)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	1	1.0	1.0	1.0
	TS	12	12.0	12.0	13.0
	KS	15	15.0	15.0	28.0
	ST	43	43.0	43.0	71.0
	SST	29	29.0	29.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber: Output SPSS versi 22

Pada tabel di atas, jawaban responden pada item instrumen X8 menjelaskan bahwa dari 100 responden mayoritas yaitu 43% setuju dan 29% responden memberikan jawaban sangat setuju bahwa dirinya senang melihat status atau aktivitas orang lain di media sosial. Kemudian sebanyak 15% responden kurang setuju, 12% tidak setuju dan 1% responden sangat tidak setuju dengan pernyataan yang menyebutkan bahwa dirinya senang melihat status atau aktivitas orang lain di media sosial.

Tabel V.10 Jawaban Responden Pada X9  
(Saya senang dengan banyaknya informasi dan pengetahuan yang saya dapatkan karena menggunakan media sosial)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	8	8.0	8.0	8.0
	TS	8	8.0	8.0	16.0
	KS	9	9.0	9.0	25.0
	ST	44	44.0	44.0	69.0
	SST	31	31.0	31.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber: Output SPSS versi 22

Pada tabel di atas, jawaban responden pada item instrumen X9 menjelaskan bahwa dari 100 responden mayoritas yaitu 44% setuju dan 31% responden memberikan jawaban sangat setuju bahwa dirinya senang dengan banyaknya informasi dan pengetahuan yang saya dapatkan karena menggunakan media sosial. Kemudian sebanyak 9% responden kurang setuju dan 8% responden masing-masing tidak setuju dan sangat tidak setuju.

Tabel V.11 Jawaban Responden Pada X10  
(Setelah menggunakan media sosial, saya mendapatkan banyak teman-teman yang mendukung semua hal yang saya lakukan)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	4	4.0	4.0	4.0
	TS	8	8.0	8.0	12.0
	KS	11	11.0	11.0	23.0
	ST	40	40.0	40.0	63.0
	SST	37	37.0	37.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

*Sumber: Output SPSS versi 22*

Pada tabel di atas, jawaban responden pada item instrumen X10 menjelaskan bahwa dari 100 responden mayoritas yaitu 40% setuju dan 37% responden memberikan jawaban sangat setuju bahwa dirinya menggunakan media sosial, saya mendapatkan banyak teman-teman yang mendukung semua hal yang saya lakukan. Kemudian sebanyak 11% responden kurang setuju, 8% tidak setuju dan 4% responden sangat tidak setuju dengan pernyataan yang menyebutkan bahwa dirinya menggunakan media sosial, saya mendapatkan banyak teman-teman yang mendukung semua hal yang saya lakukan.

Tabel V.12 Jawaban Responden Pada X11  
(Media sosial selama ini mampu memperlancar komunikasi saya dengan teman maupun keluarga)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	7	7.0	7.0	7.0
	TS	8	8.0	8.0	15.0
	KS	19	19.0	19.0	34.0
	ST	38	38.0	38.0	72.0
	SST	28	28.0	28.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber: Output SPSS versi 22

Pada tabel di atas, jawaban responden pada item instrumen X11 menjelaskan bahwa dari 100 responden mayoritas yaitu 38% setuju dan 28% responden memberikan jawaban sangat setuju bahwa media sosial selama ini mampu memperlancar komunikasi saya dengan teman maupun keluarga. Kemudian sebanyak 19% responden kurang setuju, 8% tidak setuju dan 7% responden sangat tidak setuju dengan pernyataan yang menyebutkan bahwa dirinya menggunakan media sosial, saya mendapatkan banyak teman media sosial selama ini mampu memperlancar komunikasi dengan teman maupun keluarga.

Tabel V.13 Jawaban Responden Pada X12  
(Saya dapat menyimpan moment-moment tertentu di media sosial sehingga menjadi kenangan yang dapat dilihat lagi dimasa mendatang)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	7	7.0	7.0	7.0
	TS	9	9.0	9.0	16.0
	KS	15	15.0	15.0	31.0
	ST	27	27.0	27.0	58.0
	SST	42	42.0	42.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber: Output SPSS versi 22

Pada tabel di atas, jawaban responden pada item instrumen X12 menjelaskan bahwa dari 100 responden mayoritas yaitu 42% sangat setuju dan 27% responden memberikan jawaban setuju bahwa dirinya dapat menyimpan moment-moment tertentu di media sosial sehingga menjadi kenangan yang dapat dilihat lagi dimasa mendatang. Kemudian sebanyak 15% responden kurang setuju, 9% responden tidak setuju dan 7% responden sangat tidak setuju dengan pernyataan yang menyebutkan bahwa dirinya dapat menyimpan moment-moment tertentu di media sosial sehingga menjadi kenangan yang dapat dilihat lagi dimasa mendatang.

Tabel V.14 Jawaban Responden Pada X13  
(Saya dapat membagikan aktivitas keseharian/update status dengan mudah di media sosial)

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid STS	4	4.0	4.0	4.0
TS	10	10.0	10.0	14.0
KS	20	20.0	20.0	34.0
ST	28	28.0	28.0	62.0
SST	38	38.0	38.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Sumber: Output SPSS versi 22

Pada tabel di atas, jawaban responden pada item instrumen X13 menjelaskan bahwa dari 100 responden mayoritas yaitu 38% sangat setuju dan 28% responden memberikan jawaban setuju bahwa dirinya dapat membagikan aktivitas keseharian/update status dengan mudah di media sosial. Kemudian sebanyak 20% responden kurang setuju, 10% responden tidak setuju dan 4% responden sangat tidak setuju dengan pernyataan yang menyebutkan bahwa dirinya dapat membagikan aktivitas keseharian/update status dengan mudah di media sosial.

Tabel V.15 Jawaban Responden Pada X14  
(Saya menggunakan media sosial karena efektif dalam memberikan informasi-  
informasi secara uptodate/ terbaru)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	12	12.0	12.0	12.0
	TS	11	11.0	11.0	23.0
	KS	14	14.0	14.0	37.0
	ST	27	27.0	27.0	64.0
	SST	36	36.0	36.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

*Sumber: Output SPSS versi 22*

Pada tabel di atas, jawaban responden pada item instrumen X14 menjelaskan bahwa dari 100 responden mayoritas yaitu 36% sangat setuju dan 27% responden memberikan jawaban setuju bahwa dirinya menggunakan media sosial karena efektif dalam memberikan informasi-informasi secara uptodate/ terbaru. Kemudian sebanyak 14% responden kurang setuju, 12% responden sangat tidak setuju dan 11% responden tidak setuju dengan pernyataan yang menyebutkan bahwa dirinya menggunakan media sosial karena efektif dalam memberikan informasi-informasi secara uptodate/ terbaru.

### **V.2.2 Data Perubahan Sosial**

Data perubahan sosial pada penelitian ini diperoleh dari penyebaran angket yang terdiri dari 16 item pernyataan kepada 100 responden. Perolehan data perubahan sosial secara lebih lengkap dapat diuraikan seperti berikut.

Tabel V.16 Jawaban Responden Pada Y.1  
(Saya bersikap lebih individualis dilingkungan tempat tinggal)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	2	2.0	2.0	2.0
	TS	6	6.0	6.0	8.0
	KS	18	18.0	18.0	26.0
	ST	46	46.0	46.0	72.0
	SST	28	28.0	28.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber: Output SPSS versi 22

Pada tabel di atas, jawaban responden pada item instrumen Y.1 menjelaskan bahwa dari 100 responden mayoritas yaitu 46% setuju dan 28% responden memberikan jawaban sangat setuju bahwa dirinya bersikap lebih individualis dilingkungan tempat tinggal. Kemudian sebanyak 18% responden kurang setuju, 6% responden tidak setuju dan 2% responden Sangat tidak setuju dengan pernyataan yang menyebutkan bahwa dirinya bersikap lebih individualis dilingkungan tempat tinggal.

Tabel V.17 Jawaban Responden Pada Y.2  
(Bersikap materialistik di zaman modern seperti sekarang bukanlah hal buruk)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	7	7.0	7.0	7.0
	TS	8	8.0	8.0	15.0
	KS	7	7.0	7.0	22.0
	ST	45	45.0	45.0	67.0
	SST	33	33.0	33.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber: Output SPSS versi 22

Pada tabel di atas, jawaban responden pada item instrumen Y.2 menjelaskan bahwa dari 100 responden mayoritas yaitu 45% setuju dan 33% responden

memberikan jawaban sangat setuju bahwa bersikap materialistik di zaman modern seperti sekarang bukanlah hal buruk. Kemudian sebanyak 8% responden tidak setuju, 6% responden dan 7% responden tidak setuju dan sangat tidak setuju dengan pernyataan yang menyebutkan bahwa bersikap materialistik di zaman modern seperti sekarang bukanlah hal buruk.

Tabel V.18 Jawaban Responden Pada Y.3  
(Merantau atau bekerja dikota besar menurut saya lebih menjanjikan kehidupan yang lebih baik)

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid STS	2	2.0	2.0	2.0
TS	6	6.0	6.0	8.0
KS	23	23.0	23.0	31.0
ST	42	42.0	42.0	73.0
SST	27	27.0	27.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Sumber: Output SPSS versi 22

Pada tabel di atas, jawaban responden pada item instrumen Y.3 menjelaskan bahwa dari 100 responden mayoritas yaitu 42% setuju dan 27% responden sangat setuju bahwa bekerja dikota besar menurut saya lebih menjanjikan kehidupan yang lebih baik. Kemudian sebanyak 23% responden kurang setuju, 6% responden tidak setuju dan 2% responden sangat tidak setuju dengan pernyataan yang menyebutkan bahwa bekerja dikota besar menurut saya lebih menjanjikan kehidupan yang lebih baik.

Tabel V.19 Jawaban Responden Pada Y.4  
(Saya cenderung bersikap apatis dengan hal-hal yang terjadi lingkungan disekitar saya)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	12	12.0	12.0	12.0
	TS	12	12.0	12.0	24.0
	KS	13	13.0	13.0	37.0
	ST	38	38.0	38.0	75.0
	SST	25	25.0	25.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber: Output SPSS versi 22

Pada tabel di atas, jawaban responden pada item instrumen Y.4 menjelaskan bahwa dari 100 responden mayoritas yaitu 38% setuju dan 25% responden sangat setuju bahwa saat ini cenderung bersikap apatis dengan hal-hal yang terjadi lingkungan disekitar. Kemudian sebanyak 13% responden kurang setuju dan 12% responden tidak setuju maupun sangat tidak setuju dengan pernyataan yang menyebutkan bahwa saat ini cenderung bersikap apatis dengan hal-hal yang terjadi lingkungan disekitar.

Tabel V.20 Jawaban Responden Pada Y.5  
(Saya cenderung lebih memperhatikan penampilan dimanapun berada)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	3	3.0	3.0	3.0
	TS	9	9.0	9.0	12.0
	KS	13	13.0	13.0	25.0
	ST	23	23.0	23.0	48.0
	SST	52	52.0	52.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber: Output SPSS versi 22

Pada tabel di atas, jawaban responden pada item instrumen Y.5 menjelaskan bahwa dari 100 responden mayoritas yaitu 52% sangat setuju dan 23% responden setuju bahwa saat ini responden lebih memperhatikan penampilan dimanapun berada. Kemudian sebanyak 13% responden kurang setuju, 9% responden tidak setuju dan 3% responden sangat tidak setuju dengan pernyataan yang menyebutkan bahwa saat ini responden lebih memperhatikan penampilan dimanapun berada.

Tabel V.21 Jawaban Responden Pada Y.6  
(Saya enggan berkumpul dan membaaur dengan orang lain untuk acara-acara tertentu dilingkungan saya)

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid STS	14	14.0	14.0	14.0
TS	36	36.0	36.0	50.0
KS	20	20.0	20.0	70.0
ST	17	17.0	17.0	87.0
SST	13	13.0	13.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

*Sumber: Output SPSS versi 22*

Pada tabel di atas, jawaban responden pada item instrumen Y.6 menjelaskan bahwa dari 100 responden mayoritas yaitu 36% tidak setuju dan 20% responden kurang setuju bahwa dirinya enggan berkumpul dan membaaur dengan orang lain untuk acara-acara tertentu dilingkungan. Kemudian sebanyak 17% responden setuju, 14% responden sangat tidak setuju dan 13% responden sangat setuju dengan pernyataan yang menyebutkan bahwa dirinya enggan berkumpul dan membaaur dengan orang lain untuk acara-acara tertentu dilingkungan.

Tabel V.22 Jawaban Responden Pada Y.7  
(Saya turut mengikuti trend saat ini seperti berbelanja online melalui media sosial/marketplace)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	6	6.0	6.0	6.0
	TS	5	5.0	5.0	11.0
	KS	11	11.0	11.0	22.0
	ST	41	41.0	41.0	63.0
	SST	37	37.0	37.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber: Output SPSS versi 22

Pada tabel di atas, jawaban responden pada item instrumen Y.7 menjelaskan bahwa dari 100 responden mayoritas yaitu 41% setuju dan 37% responden sangat setuju bahwa dirinya turut mengikuti trend saat ini seperti berbelanja online melalui media sosial/marketplace. Kemudian sebanyak 11% responden kurang setuju, 6% responden sangat tidak setuju dan 5% responden setuju dengan pernyataan yang menyebutkan bahwa dirinya turut mengikuti trend saat ini seperti berbelanja online melalui media sosial/marketplace.

Tabel V.23 Jawaban Responden Pada Y.8  
(Saya memiliki akun media sosial untuk menunjang gaya hidup di era modern seperti sekarang)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	7	7.0	7.0	7.0
	TS	13	13.0	13.0	20.0
	KS	10	10.0	10.0	30.0
	ST	40	40.0	40.0	70.0
	SST	30	30.0	30.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber: Output SPSS versi 22

Pada tabel di atas, jawaban responden pada item instrumen Y.8 menjelaskan bahwa dari 100 responden mayoritas yaitu 40% setuju dan 30% responden sangat setuju bahwa dirinya memiliki akun media sosial untuk menunjang gaya hidup di era modern seperti sekarang. Kemudian sebanyak 13% responden tidak setuju, 10% responden kurang setuju dan 7% responden sangat tidak setuju dengan pernyataan yang menyebutkan bahwa dirinya memiliki akun media sosial untuk menunjang gaya hidup di era modern seperti sekarang.

Tabel V.24 Jawaban Responden Pada Y.9  
(Saya senang dengan hal-hal yang sifatnya baru dan modern seperti jenis makanan, minuman maupun model pakaian)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	10	10.0	10.0	10.0
	TS	11	11.0	11.0	21.0
	KS	21	21.0	21.0	42.0
	ST	39	39.0	39.0	81.0
	SST	19	19.0	19.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber: Output SPSS versi 22

Pada tabel di atas, jawaban responden pada item instrumen Y.9 menjelaskan bahwa dari 100 responden mayoritas yaitu 39% setuju dan 21% responden kurang setuju bahwa dirinya senang dengan hal-hal yang sifatnya baru dan modern seperti jenis makanan, minuman maupun model pakaian. Kemudian sebanyak 19% responden sangat setuju, 11% responden tidak setuju dan 10% responden sangat tidak setuju dengan pernyataan yang menyebutkan bahwa dirinya senang dengan hal-hal yang sifatnya baru dan modern seperti jenis makanan, minuman maupun model pakaian.

Tabel V.25 Jawaban Responden Pada Y.10  
(Saya memiliki aplikasi pengelola keuangan seperti orang-orang pada umumnya  
(m-banking, shopeepay, dana, flip atau lainnya)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	5	5.0	5.0	5.0
	TS	7	7.0	7.0	12.0
	KS	12	12.0	12.0	24.0
	ST	46	46.0	46.0	70.0
	SST	30	30.0	30.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber: Output SPSS versi 22

Pada tabel di atas, jawaban responden pada item instrumen Y.10 menjelaskan bahwa dari 100 responden mayoritas yaitu 46% setuju dan 30% kurang setuju bahwa dirinya memiliki aplikasi pengelola keuangan seperti orang-orang pada umumnya (m-banking, shopeepay, dana, flip atau lainnya). Kemudian sebanyak 12% kurang setuju, 7% tidak setuju dan 5% sangat tidak setuju dengan pernyataan yang menyebutkan bahwa dirinya memiliki aplikasi pengelola keuangan seperti orang-orang pada umumnya (m-banking, shopeepay, dana, flip atau lainnya).

Tabel V.26 Jawaban Responden Pada Y.11  
(Memiliki barang-barang mewah adalah wujud dari gaya hidup modern)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	15	15.0	15.0	15.0
	TS	14	14.0	14.0	29.0
	KS	12	12.0	12.0	41.0
	ST	22	22.0	22.0	63.0
	SST	37	37.0	37.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber: Output SPSS versi 22

Pada tabel di atas, jawaban responden pada item instrumen Y.11 menjelaskan bahwa dari 100 responden mayoritas yaitu 37% sangat setuju dan 22% setuju bahwa memiliki barang-barang mewah adalah wujud dari gaya hidup modern. Kemudian sebanyak 15% sangat tidak setuju, 14% tidak setuju dan 12% kurang setuju dengan pernyataan bahwa memiliki barang-barang mewah adalah wujud dari gaya hidup modern.

Tabel V.27 Jawaban Responden Pada Y.12  
(Saat ini saya tidak lagi bertransaksi keuangan secara tradisional/manual namun transaksi menggunakan mobile banking/online)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	8	8.0	8.0	8.0
	TS	12	12.0	12.0	20.0
	KS	17	17.0	17.0	37.0
	ST	38	38.0	38.0	75.0
	SST	25	25.0	25.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

*Sumber: Output SPSS versi 22*

Pada tabel di atas, jawaban responden pada item instrumen Y.12 menjelaskan bahwa dari 100 responden mayoritas yaitu 38% setuju dan 25% sangat setuju bahwa dirinya saat ini tidak lagi bertransaksi keuangan secara tradisional/manual namun transaksi menggunakan mobile banking/online. Kemudian sebanyak 17% kurang setuju, 14% tidak setuju dan 8% tidak setuju dengan pernyataan bahwa dirinya saat ini tidak lagi bertransaksi keuangan secara tradisional/manual namun transaksi menggunakan mobile banking/online.

Tabel V.28 Jawaban Responden Pada Y.13  
(Saya mengikuti budaya modern untuk menunjang penampilan)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	13	13.0	13.0	13.0
	TS	11	11.0	11.0	24.0
	KS	6	6.0	6.0	30.0
	ST	42	42.0	42.0	72.0
	SST	28	28.0	28.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber: Output SPSS versi 22

Pada tabel di atas, jawaban responden pada item instrumen Y.13 menjelaskan bahwa dari 100 responden mayoritas yaitu 42% setuju dan 28% sangat setuju bahwa dirinya mengikuti budaya modern untuk menunjang penampilan. Kemudian sebanyak 13% sangat tidak setuju, 11% tidak setuju dan 6% kurang setuju dengan pernyataan bahwa dirinya mengikuti budaya modern untuk menunjang penampilan.

Tabel V.29 Jawaban Responden Pada Y.14  
(Saya cenderung tidak memperdulikan adanya nilai-nilai budaya jawa seperti hari baik, perhitungan jodoh, dan lain sebagainya)

**VAR00028**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	9	9.0	9.0	9.0
	TS	9	9.0	9.0	18.0
	KS	9	9.0	9.0	27.0
	ST	35	35.0	35.0	62.0
	SST	38	38.0	38.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber: Output SPSS versi 22

Pada tabel di atas, jawaban responden pada item instrumen Y.14

menjelaskan bahwa dari 100 responden mayoritas yaitu 48% sangat setuju dan 35% setuju dengan pernyataan bahwa dirinya cenderung tidak memperdulikan adanya nilai-nilai budaya jawa seperti hari baik, perhitungan jodoh, dan lain sebagainya. Kemudian sebanyak 9% responden menyatakan sangat tidak setuju, dan kurang setuju dengan pernyataan bahwa dirinya cenderung tidak memperdulikan adanya nilai-nilai budaya jawa seperti hari baik, perhitungan jodoh, dan lain sebagainya.

Tabel V.30 Jawaban Responden Pada Y.15  
(Saya kesulitan dan tidak paham untuk berbahasa Jawa Kromo dengan orang yang lebih tua)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	2	2.0	2.0	2.0
	2.00	5	5.0	5.0	7.0
	3.00	11	11.0	11.0	18.0
	4.00	45	45.0	45.0	63.0
	5.00	37	37.0	37.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

*Sumber: Output SPSS versi 22*

Pada tabel di atas, jawaban responden pada item instrumen Y.15 menjelaskan bahwa dari 100 responden mayoritas yaitu 45% setuju dan 37% sangat setuju dengan pernyataan bahwa dirinya kesulitan dan tidak paham untuk berbahasa Jawa Kromo dengan orang yang lebih tua. Kemudian sebanyak 11% kurang setuju, 5% tidak setuju dan 2% sangat tidak setuju dengan pernyataan bahwa dirinya kesulitan dan tidak paham untuk berbahasa Jawa Kromo dengan orang yang lebih tua.

Tabel V.31 Jawaban Responden Pada Y.16  
(Saya cenderung mengikuti perkembangan musik modern)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	8	8.0	8.0	8.0
	TS	23	23.0	23.0	31.0
	KS	13	13.0	13.0	44.0
	ST	40	40.0	40.0	84.0
	SST	16	16.0	16.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

*Sumber: Output SPSS versi 22*

Pada tabel di atas, jawaban responden pada item instrumen Y.16 menjelaskan bahwa dari 100 responden mayoritas yaitu 40% setuju dan 23% tidak setuju dengan pernyataan bahwa dirinya cenderung mengikuti perkembangan musik modern. Kemudian sebanyak 16% Sangat setuju, 13% tidak setuju dan 8% sangat tidak setuju dengan pernyataan bahwa dirinya saat ini cenderung mengikuti perkembangan musik modern.

### **V.3 Uji Validitas Instrumen Penelitian**

Uji validitas merupakan suatu uji yang dipergunakan untuk mengukur atau menilai valid atau tidaknya suatu angket atau kuesiner. Kuesioner bisa dinyatakan valid saat item dari pertanyaan kuesiner tersebut bisa menghasilkan sesuatu yang bisa diukur. Uji validitas bisa digunakan dalam aplikasi SPSS V22 dengan memakai metode korelasi pearson, pada koerlasi pearsin ini, uji validytas akan menentukan hasil valid atau tidaknya suatu item instrument dalam penelitian dengan melohat skor totalnya. Uji validitas akan mengukur skor total dengan keseluruhan item instruent pada satu variabel, dan kriteria hasil penerimaan dengan menggunakan R

tabel dengan menggunakan taraf signifikansi sebesar 5 persen atau 0,05 untuk uji dua arah

Pengambilan keputusan uji validitas Perason berdasarkan perbandingan nilai Rhitung dengan Rtabel. Jika Rhitung > Rtabel maka instrumen pertanyaan dikatakan valid, namun apabila Rhitung < Rtabel maka instrumen pertanyaan dikatakan tidak valid. Nilai Rtabel dengan sampel uji coba instrumen sebanyak 30 orang yaitu 0,361. Berikut ini adalah hasil uji intrumen kepada 100 masyarakat Jalawastu Desa Ciseureuh Kec. Ketanggungan Kab. Brebes:

Tabel V.32 Hasil Uji Validitas Variabel Penggunaan Media Sosial (X)

No	Pertanyaan	Corrected Item Total Correlation	R tabel	Keterangan
1.	Saya membuka/menggunakan media sosial lebih dari 10 x dalam sehari	0,594**	0.361	Valid
2.	Saya terbiasa menggunakan media sosial dimanapun dan kapanpun saya inginkan	0,591**	0.361	Valid
3.	Saya tidak membatasi waktu ketika menggunakan media sosial	0,56**	0.361	Valid
4.	Saya kuat lebih dari 1 jam setiap kali membuka/menggunakan media sosial	0,616**	0.361	Valid
5.	Saya senang mendapatkan banyak teman melalui media sosial	0,652**	0.361	Valid
6.	Saya lebih senang mengobrol dengan orang lain melalui media sosial	0,658**	0.361	Valid
7.	Saya senang mendapatkan tanggapan, saran maupun komentar dari orang lain di media sosial	0,445*	0.361	Valid
8.	Saya senang melihat status atau aktivitas orang lain di media sosial	0,581**	0.361	Valid
9.	Saya senang dengan banyaknya informasi dan pengetahuan yang saya dapatkan karena menggunakan media sosial	0,594**	0.361	Valid
10.	Setelah menggunakan media sosial, saya mendapatkan banyak teman-teman yang mendukung semua hal yang saya lakukan	0,585**	0.361	Valid
11.	Media sosial selama ini mampu	0,604**	0.361	Valid

	memperlancar komunikasi saya dengan teman maupun keluarga			
12.	Saya dapat menyimpan moment-moment tertentu di media sosial sehingga menjadi kenangan yang dapat dilihat lagi dimasa mendatang	0,548**	0.361	Valid
13.	Saya dapat membagikan aktivitas keseharian (update status) dengan mudah di media sosial	0,485**	0.361	Valid
14.	Saya menggunakan media sosial karena efektif dalam memberikan informasi-informasi secara uptodate/ terbaru	0,469**	0.361	Valid

*Sumber: Output SPSS versi 22*

Berdasarkan tabel diatas dapat dilahat bahwa seluruh item pernyataan pada variabel penggunaan media sosial (X) sudah memenuhi uji validitas yaitu memiliki nilai korelasi di atas 0,361.

Gambar V.1 Hasil Uji Validitas Variabel Penggunaan Media Sosial (X)

		Correlations														Totals
		VAR00001	VAR00002	VAR00003	VAR00004	VAR00005	VAR00006	VAR00007	VAR00008	VAR00009	VAR00010	VAR00011	VAR00012	VAR00013	VAR00014	Totals
VAR00001	Pearson Correlation	1	.154	-.302	-.304	.415*	-.300	-.038	.922*	-.028	.114	.006	.107	-.271	-.232	.594*
	Sig. (2-tailed)		.418	.039	.048	.023	.038	.811	.000	.984	.549	.974	.678	.149	.217	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
VAR00002	Pearson Correlation	.154	1	.021**	.188	-.213	.196	.311	.350	.471**	.348	.488*	.482	.057	-.049	.591**
	Sig. (2-tailed)	.418		.800	.142	.258	.282	.090	.158	.009	.090	.205	.014	.809	.798	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
VAR00003	Pearson Correlation	-.302	.021**	1	-.023	.647	.085	.193	.365	.316	.342	.337	.433*	.148	.086	.561**
	Sig. (2-tailed)	.039	.800		.905	.002	.084	.306	.299	.069	.197	.098	.029	.436	.734	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
VAR00004	Pearson Correlation	-.304	.188	-.023	1	.948**	.888*	.198	.338	.132	.365	.159	.087	.249	.305	.616**
	Sig. (2-tailed)	.048	.142	.805		.000	.000	.292	.389	.488	.047	.402	.648	.165	.101	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
VAR00005	Pearson Correlation	.415*	-.213	.047	.948**	1	.300**	.096	.450**	.130	.294	.130	.086	.217	.240	.652**
	Sig. (2-tailed)	.023	.258	.807	.000		.000	.613	.011	.483	.115	.481	.651	.288	.066	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
VAR00006	Pearson Correlation	-.300	.196	.085	.888*	.300**	1	.111	.498	.119	.212	.089	-.211	.407	.192	.659**
	Sig. (2-tailed)	.038	.282	.856	.000	.000		.558	.066	.531	.282	.642	.263	.026	.032	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
VAR00007	Pearson Correlation	-.038	.311	.193	.198	.096	.111	1	-.824**	.342	.483	.316	.861**	-.840**	.090	.448**
	Sig. (2-tailed)	.841	.090	.306	.282	.613	.559		.000	.064	.027	.067	.000	.832	1.000	.014
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
VAR00008	Pearson Correlation	.922*	.350	.308	.338	.450**	.498**	-.024	1	-.038	.060	-.058	.118	.305	.271	.581**
	Sig. (2-tailed)	.000	.158	.099	.068	.012	.006	.990		.938	.754	.762	.643	.101	.148	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
VAR00009	Pearson Correlation	-.028	.471**	.316	.132	.130	.119	.342	-.824**	1	.600**	.888*	.328	-.150	.163	.594**
	Sig. (2-tailed)	.811	.009	.089	.488	.493	.511	.064	.000		.000	.000	.004	.429	.389	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
VAR00010	Pearson Correlation	.114	.348	-.242	.305	-.294	.212	.482	.360	.600**	1	.700**	.295	-.249	-.033	.665**
	Sig. (2-tailed)	.549	.068	.197	.047	.115	.282	.027	.154	.000		.000	.127	.717	.861	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
VAR00011	Pearson Correlation	.006	.498**	.337	.159	.138	.085	.339	.888*	.889**	.700**	1	.321	.149	.181	.604**
	Sig. (2-tailed)	.974	.000	.068	.402	.493	.642	.067	.000	.000	.000		.064	.432	.398	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
VAR00012	Pearson Correlation	.107	.442**	.423	.087	.086	.211	.851**	.116	.325	.285	.321	1	.176	.116	.548**
	Sig. (2-tailed)	.575	.014	.020	.648	.651	.262	.000	.343	.084	.127	.084		.352	.540	.002
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
VAR00013	Pearson Correlation	.271	.087	.148	.249	.317	.407	-.048	.305	.150	-.069	.149	.178	1	.881**	.485**
	Sig. (2-tailed)	.148	.609	.436	.195	.098	.026	.832	.161	.429	.717	.432	.352		.000	.007
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
VAR00014	Pearson Correlation	.232	.049	.065	.305	.340	.392	.000	.271	.162	-.022	.161	.116	.901**	1	.469**
	Sig. (2-tailed)	.217	.798	.734	.101	.068	.032	1.000	.148	.389	.881	.398	.548	.000		.009
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Totals	Pearson Correlation	.894**	.891**	.581**	.819**	.652**	.859**	.448**	.861**	.894**	.888**	.804**	.848**	.488**	.488**	1
	Sig. (2-tailed)	.001	.001	.001	.000	.000	.000	.014	.001	.001	.001	.001	.001	.001	.001	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*\* Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabel 5.33 Hasil Uji Validitas Variabel Perubahan Sosial (Y)

No	Pertanyaan	Corrected Item Total Correlation	R tabel	Keterangan
1	Saya bersikap lebih individualis dilingkungan tempat tinggal	0,724**	0.361	Valid
2	Bersikap materialistik di zaman modern seperti sekarang bukanlah hal buruk	0,674**	0.361	Valid
3	Merantau atau bekerja dikota besar menurut saya lebih menjanjikan kehidupan yang lebih baik	0,514**	0.361	Valid
4	Saya cenderung bersikap apatis dengan hal-hal yang terjadi lingkungan disekitar saya	0,719**	0.361	Valid
5	Saya cenderung lebih memperhatikan penampilan dimanapun berada	0,526**	0.361	Valid
6	Saya enggan berkumpul dan membaaur dengan orang lain untuk acara-acara tertentu dilingkungan saya	0,726**	0.361	Valid
7	Saya turut mengikuti trend saat ini seperti berbelanja online melalui media sosial/marketplace	0,475**	0.361	Valid
8	Saya memiliki akun media sosial untuk menunjang gaya hidup di era modern seperti sekarang	0,532**	0.361	Valid
9	Saya senang dengan hal-hal yang sifatnya baru dan modern seperti jenis makanan, minuman maupun model pakaian	0,724**	0.361	Valid
10	Saya memiliki aplikasi pengelola keuangan seperti orang-orang pada umumnya (m-banking, shopeepay, dana, flip atau lainnya)	0,595**	0.361	Valid
11	Memiliki barang-barang mewah adalah wujud dari gaya hidup modern	0,719**	0.361	Valid
12	Saat ini saya tidak lagi bertransaksi keuangan secara tradisional/manual namun transaksi menggunakan mobile banking/online	0,724**	0.361	Valid
13	Saya mengikuti budaya modern untuk menunjang penampilan	0,486**	0.361	Valid
14	Saya cenderung tidak memperdulikan	0,556**	0.361	Valid

	adanya nilai-nilai budaya jawa seperti hari baik, perhitungan jodoh, dan lain sebagainya			
15	Saya kesulitan dan tidak paham untuk berbahasa Jawa Kromo dengan orang yang lebih tua	0,711**	0.361	Valid
16	Saya cenderung mengikuti perkembangan musik modern	0,507**	0.361	Valid

*Sumber: Output SPSS versi 22*

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa seluruh item pernyataan pada variabel perubahan sosial (Y) sudah memenuhi uji validitas yaitu memiliki nilai korelasi di atas 0,361.

Gambar 5.2 Hasil Uji Validitas Variabel Perubahan Sosial (Y)

		Correlations																
		VAR00013	VAR00014	VAR00017	VAR00018	VAR00019	VAR00020	VAR00021	VAR00022	VAR00023	VAR00024	VAR00025	VAR00027	VAR00028	VAR00029	VAR00030	TOTAL	
VAR00013	Pearson Correlation	1	.830	.423	.309	.318	.323	.368	.408	1.000	.788	.308	.385	.091	.362	.304	.343	.724
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
VAR00018	Pearson Correlation	.830	1	.657	.515	.501	.500	.433	.507	.889	.763	.361	.380	.044	.467	.356	.379	.877
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.001	.001	.001	.001	.001		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
VAR00017	Pearson Correlation	.423	.657	1	.710	.720	.757	.698	.472	.697	.110	.102	.150	.000	.000	.000	.000	.014
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
VAR00019	Pearson Correlation	.309	.515	.710	1	.070	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
VAR00020	Pearson Correlation	.323	.500	.720	.070	1	.030	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
VAR00021	Pearson Correlation	.368	.433	.698	.000	.000	1	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
VAR00022	Pearson Correlation	.408	.507	.697	.000	.000	.000	1	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
VAR00023	Pearson Correlation	.788	.889	.889	.889	.889	.889	.889	1	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
VAR00024	Pearson Correlation	.788	.763	.491	.000	.000	.000	.000	.000	1	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
VAR00025	Pearson Correlation	.308	.361	.380	.000	.000	.000	.000	.000	.000	1	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
VAR00027	Pearson Correlation	.091	.044	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	1	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
VAR00028	Pearson Correlation	.362	.467	.356	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	1	.000	.000	.000	.000	.000
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
VAR00029	Pearson Correlation	.304	.379	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	1	.000	.000	.000	.000
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
VAR00030	Pearson Correlation	.343	.379	.356	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	1	.000	.000	.000
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
TOTAL	Pearson Correlation	.724	.877	.877	.877	.877	.877	.877	.877	.877	.877	.877	.877	.877	.877	1	.000	.000
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

\*\* Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

\* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

#### V.4 Hasil Uji Reliabilitas

Uji reabilitas merupakan suatu uji yang digunakan untuk mengukur suatu instrument penelitian yang menjadikan dirinya indikator dari konstruk atau variabel. Instrument penelitian dapat dinyatakan reliabel saat jawaban dari instrument tersebut konsisten secara terus menerus. Reabilitas akan memperlihatkan nilai konsistensinya dari skor yang dihasilkan dari jawaban responden.

Berdasarkan hasil uji instrumen kepada masyarakat Jalawastu Desa Ciseureuh Kec. Ketanggungan Kab. Brebes diperoleh hasil uji reliabilitas yang tertera pada tabel 5.34 sebagai berikut :

Tabel V.34 Uji Reliabilitas Variabel Penggunaan Media Sosial (X)  
**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.834	14

*Sumber: Output SPSS versi 22*

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui pada variabel penggunaan media sosial (X) sudah memiliki nilai Cronbrach's Alpha sebesar  $0,834 > 0,70$  maka dinyatakan sudah reliabel.

Tabel V.35 Uji Reliabilitas Variabel Perubahan Sosial (Y)  
**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.894	16

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui pada variabel perubahan sosial (Y) sudah memiliki nilai Cronbrach's Alpha sebesar  $0,894 > 0,70$  maka dinyatakan sudah reliabel.

Hasil perhitungan koefisien seluruh item yang dinyatakan dengan  $r_{11}$  tersebut dibandingkan dengan derajat reliabilitas evaluasi dengan tolak ukur taraf kepercayaan 95%. Kriteria  $t_{hitung} > t_{tabel}$  sebagai pedoman untuk penafsiran adalah sebagai berikut:

Tabel V.36 Kriteria Angka Skala Reliabilitas

Skala	Kategori
0,800 – 1,000	Sangat Tinggi
0,600 – 0,799	Tinggi
0,400 – 0,599	Cukup
0,200 – 0,399	Rendah
-1,000 – 0,199	Sangat Rendah

Berdasarkan kriteria angka skala reliabilitas di atas, maka reliabilitas instrumen penelitian ini yaitu seperti pada tabel di bawah ini.

Tabel 5.37 Skala Reliabilitas Variabel X dan Y

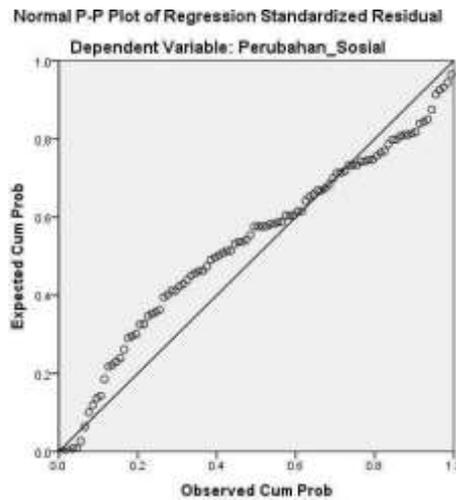
Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan	Kategori
X	0.834	Reliabel	Sangat Tinggi
Y	0.894	Reliabel	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa data skala reliabilitas pada variabel X dengan nilai Cronbach's Alpha 0,834 termasuk dalam kategori sangat tinggi. Begitu pula dengan variabel Y dengan nilai Cronbach's Alpha 0,894 termasuk dalam kategori sangat tinggi.

## V.5 Uji Normalitas Data

Uji normalitas digunakan untuk melihat apakah instrument pertanyaan dari variabel terikat dan variabel bebas berdistribusi secara normal atau tidak dalam bentuk atau model regresi yang dimilikinya. Untuk membuktikan apakah data tersebut memiliki distribusi normal atau tidak, dapat dilihat dari bentuk distribusi

datanya, pertama dengan analisis kurva probability plot (P-Plot) dan kedua melalui uji kolmogorov smirnov.



Gambar V.1  
Hasil Pengujian Normalitas Data

Pada grafik di atas, dapat dilihat dari titik-titik yang menggambarkan data penelitian ini berada disepanjang garis diagonal sehingga data berdistribusi normal. Hasil pengamatan terhadap garis diagonal ini dapat diperkuat melalui pengujian *Kolmogorov-Smirnov* seperti berikut:

Tabel V.38 Hasil Uji Normalitas Data Dengan *Kolmogorov-Smirov*  
**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Penggunaan_Media Sosial	Perubahan_Sosial
N		100	100
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	53.52	59.16
	Std. Deviation	8.625	8.907
Most Extreme Differences	Absolute	.088	.085
	Positive	.052	.085
	Negative	-.088	-.078
Test Statistic		.088	.085
Asymp. Sig. (2-tailed)		.053 <sup>c</sup>	.072 <sup>c</sup>

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.

Tabel di atas, memperlihatkan bahwa hasil pengujian normalitas dengan *Kolmogorov-smirnov* pada variabel penggunaan media sosial diperoleh nilai signifikansi  $0,053 > 0,05$  dan pada variabel perubahan sosial diperoleh nilai signifikansi  $0,072 > 0,05$ . Nilai signifikansi tersebut lebih dari  $0,05$  menunjukkan bahwa data penelitian memiliki distribusi normal sehingga dapat dilanjutkan untuk pengujian persyaratan lanjutnya.

#### V.6 Uji Koefisien Determinasi (R Square)

Koefisien Determinasi (R Square) Koefisien determinasi ( $R^2$ ) adalah suatu uji yang digunakan untuk mengukur seberapa besar atau pentingnya variabel bebas berperan dalam variabel lainnya. Dalam uji peneliti dapat menarik kesimpulan berdasarkan pernyataan. Dalam uji ini korelasi determasinya bernilai 0 sampai 1. Jika nilai  $R^2$  lebih kecil dari 0, maka variabel bebas tidak terlalu berperan dalam penelitian ini, namun jika  $R^2$  lebih besar dari 0 atau mendekati 1, maka variabel bebas memiliki pengaruh penting dalam variabel lainnya.

Tabel V.39 Hasil Koefisien Determinasi  
**Model Summary<sup>b</sup>**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.705 <sup>a</sup>	.496	.491	6.352

a. Predictors: (Constant), Penggunaan\_MediaSosial

b. Dependent Variable: Perubahan\_Sosial

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai RSquare sebesar  $0,496$  sehingga dapat diartikan bahwa variabel independent (penggunaan media sosial) berpengaruh terhadap variabel dependent (perubahan sosial) sebesar  $49,6\%$  dan sisanya sebesar  $50,4\%$  dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak masuk dalam

model penelitian ini.

### V.7 Uji Korelasi

Setelah mengetahui besarnya pengaruh positif signifikan penggunaan media sosial terhadap perubahan sosial masyarakat Dusun Jalawastu Desa Ciseureuh Kec. Ketanggungan Kab. Brebes maka perlu dilakukan analisis hubungan atau korelasi. Dalam hal ini diperlukan uji korelasi sederhana dengan bantuan program SPSS versi 22. Berikut ini adalah hasil pengujian dengan teknik korelasi *Pearson Product Moment*.

Tabel V.40 Uji Korelasi Penggunaan Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat  
**Correlations**

		Penggunaan_MediaSosial	Perubahan_Sosial
Penggunaan_Media Sosial	Pearson Correlation	1	.705**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	100	100
Perubahan_Sosial	Pearson Correlation	.705**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	100	100

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber: Output SPSS versi 22

Berdasarkan Tabel 5.40 di atas, dapat diketahui bahwa penggunaan media sosial dan perubahan sosial masyarakat memiliki korelasi positif, hal ini dilihat dari *Pearson Correlation* sebesar 0,705 dan tingkat signifikansi sebesar 0,000. Variabel penggunaan media sosial dan perubahan sosial masyarakat memiliki hubungan yang dikategorikan kuat karena nilai  $r = 0,705$  berada di rentang antara 0,600 – 0,799.

## V.8 Uji Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi sederhana digunakan untuk mengetahui persamaan yang terbentuk dari hubungan antar variabel bebas dan variabel terikat. Berikut adalah hasil uji regresi linier sederhana dapat dilihat pada tabel.

Tabel V.41 Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana  
**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	20.219	4.012		5.040	.000
Penggunaan_Media Sosial	.728	.074	.705	9.830	.000

a. Dependent Variable: Perubahan\_Sosial

*Sumber: Output SPSS versi 22*

Berdasarkan hasil pengujian tersebut dalam penelitian ini menggunakan persamaan regresi linier sederhana sebagai berikut:

$$Y = a + bX + e$$

$$Y = 20,219 + 0,728X + e$$

Dari persamaan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Nilai konstanta (a) sebesar 20,219 dengan nilai positif menunjukkan bahwa setiap kenaikan yang terjadi pada variabel independen (penggunaan media sosial) akan mengakibatkan kenaikan pada variabel dependen (perubahan sosial). Dapat diartikan pula bahwa nilai perubahan sosial sebesar 20,219 apabila variabel penggunaan media sosial bernilai konstan atau sama dengan nol.

2. Variabel penggunaan media sosial (X) memiliki nilai koefisien regresi sebesar 0,728 menunjukkan bahwa variabel penggunaan media sosial hubungan positif terhadap perubahan sosial masyarakat Dusun Jalawastu Desa Ciseureuh Kec. Ketanggungan Kab. Brebes. Artinya jika variabel penggunaan media sosial bertambah 1% maka akan meningkatkan nilai perubahan sosial masyarakat Dusun Jalawastu Desa Ciseureuh Kec. Ketanggungan Kab. Brebes sebesar 0,728.

Tabel 5.40 di atas, juga menunjukkan hasil uji hipotesis untuk mengetahui hasil akhir atau simpulan dari hasil uji yang telah dilakukan. Hasil perhitungan diketahui bahwa nilai t hitung sebesar 9,830 dan nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai signifikan sebesar  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa kepenggunaan media sosial berpengaruh positif signifikan terhadap perubahan sosial masyarakat. Oleh karena itu, hipotesis penelitian ini yang menyatakan bahwa  $H_a$  = ada pengaruh positif signifikan penggunaan media sosial terhadap perubahan sosial masyarakat Dusun Jalawastu Desa Ciseureuh Kec. Ketanggungan Kab. Brebes diterima.

