

**MEDIA SOSIAL TIKTOK SEBAGAI SARANA BELAJAR
MENG GAMBAR ILUSTRASI DIGITAL**

TESIS

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar
Magister Pendidikan Seni Program Studi Pendidikan Seni



Disusun Oleh :

Randi Rama Prayoga
NIM 2307756

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2025

LEMBAR HAK CIPTA

MEDIA SOSIAL TIKTOK SEBAGAI SARANA BELAJAR MENGGAMBAR ILUSTRASI DIGITAL

Oleh
Randi Rama Prayoga

Universitas Pendidikan Indonesia, 2025

Sebuah Tesis diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) Program Studi
Pendidikan Seni Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan
Indonesia

© Randi Rama Prayoga 2025
Universitas Pendidikan Indonesia
Juli 2025

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

Setelah Tesis yang disusun oleh mahasiswa dan telah menyelesaikan Ujian Tahap Ke-1 serta perbaikan dan diperiksa, maka dinyatakan telah memenuhi syarat untuk melakukan Ujian Tahap Ke-2

Judul : **Media Sosial Tiktok Sebagai Sarana Belajar Menggambar Ilustrasi Digital**
Nama : Randi Rama Prayoga
NIM : 2307756
Jurusan : Sekolah Pascasarjana
Program Studi : Pendidikan Seni

Bandung, 2025

Tim Penguji

Jabatan>Nama/NIP/Tanda Tangan

Penguji 1 : Prof. Dr. H. Nanang Ganda Prawira, M.Sn. : 1.
: 19620207 198703 1002

Penguji 2 : Dr. Dadang Sulaeman, M.Sn.
: 19790429 200501 1003

Penguji 3 : Dr. Zakaria S. Soetaja, M.Sn.
: 19670724 199702 1001

Penguji 4 : Dr. Tri Katyono, M.Sn.
: 19661107 199402 1001

Tanda Tangan

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Seni
Sekolah Pascasarjana
Universitas Pendidikan Indonesia



Prof. Juju Masunah, M.Hum., Ph.D.

NIP. 19630517 199932 001

ABSTRAK

Penelitian ini menjadi tuntunan bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual dalam pembelajaran menggambar ilustrasi digital dengan memanfaatkan media sosial, agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Pemanfaatan media sosial sebagai sarana belajar dengan materi menggambar ilustrasi digital, diharapkan dapat memberikan pilihan pada permasalahan yang terjadi, serta memberikan pengalaman baru bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual pada kegiatan pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian adalah *Mix Method*, Desain Eksploratori Berurutan (*Sequential Exploratory Design*). Penelitian *Mixed Methods* yang dimulai dengan fase kualitatif, diikuti oleh fase kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah *Desain Based Research* (DBR), adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan mengevaluasi solusi (*intervensi*) dalam konteks nyata. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pemanfaatan TikTok sebagai media pembelajaran efektif dalam meningkatkan kemampuan menggambar ilustrasi digital mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV). Analisis hasil yang diperoleh menunjukkan adanya perkembangan yang signifikan dalam berbagai aspek kemampuan, baik dari segi teknik dasar, keterampilan umum, keterampilan khusus, maupun kesesuaian tema. Penelitian menegaskan pendekatan pembelajaran berbasis media sosial memerlukan integrasi metode pembelajaran tambahan agar kebutuhan pembelajaran tingkat lanjut dan kebutuhan akademik mahasiswa dapat terpenuhi secara optimal. Rekomendasi ini mengusulkan agar dosen atau kreator TikTok lebih fokus pada pembuatan konten yang tidak hanya menarik tetapi juga interaktif. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses belajar. Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk mengimplementasikan media sosial lainnya, seperti *Instagram Reels* atau *YouTube Shorts*, yang memiliki format serupa namun memungkinkan durasi lebih panjang.

Kata Kunci : Media Sosial, Tiktok, Menggambar, Ilustrasi Digital

ABSTRACT

This research is a guide for Visual Communication Design students in learning to draw digital illustrations by utilizing social media, so that the learning process becomes more effective and efficient. Utilization of social media as a means of learning with digital illustration drawing material, is expected to provide options to the problems that occur, as well as providing new experiences for Visual Communication Design students in learning activities. The research method used is Mix Method research, Sequential Exploratory Design. Mixed Methods research begins with a qualitative phase, followed by a quantitative phase. The research design used is Design Based Research (DBR), which is a research method used to develop and evaluate solutions (interventions) in a real context. This study concludes that the use of TikTok as a learning media is effective in improving the ability to draw digital illustrations of Visual Communication Design (DKV) students. Analysis of the results obtained shows a significant development in various aspects of ability, both in terms of basic techniques, creativity, digital skills, and theme suitability. The research confirms that the social media-based learning approach requires the integration of additional learning methods so that the advanced learning and academic needs of students can be met optimally. The recommendations suggest that lecturers or TikTok creators should focus more on creating content that is not only interesting but also interactive. This can increase student engagement in the learning process. The results of this study can be used as a basis for implementing other social media, such as Instagram Reels or YouTube Shorts, which have similar formats but allow longer durations.

Keywords: Social Media, Tiktok, Drawing, Digital Illustration

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.4.1 Manfaat Penelitian dari Segi Teori.....	6
1.4.2 Manfaat Penelitian dari Segi Kebijakan	6
1.4.3 Manfaat Penelitian dari Segi Praktik.....	6
1.4.4 Manfaat Penelitian dari Segi Isu dan Aksi Sosial	7
1.5 Struktur Organisasi.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Landasan Teori.....	9
2.1.1 Media Sosial	9
2.1.1.1 Pengertian Media Sosial.....	9
2.1.1.2 Karakteristik Media Sosial	9
2.1.1.3 Dampak Media Sosial	11
2.1.1.4 Bentuk Media Sosial	13

2.1.1.5	Media Sosial Menggambar Ilustrasi Digital.....	15
2.1.1.6	Kriteria Media Sosial Untuk Sumber Belajar.....	20
2.2	Sumber Belajar	23
2.2.1	Jenis-Jenis Sumber Belajar.....	24
2.2.2	Fungsi Sumber Belajar	25
2.3	Menggambar Ilustrasi Digital.....	26
2.4	Hasil Penelitian Yang Relevan.....	36
2.5	Kerangka Pikir.....	39
BAB III METODE PENELITIAN		43
3.1	Desain Penelitian	44
3.2	Partisipan dan Tempat penelitian	48
3.3	Pengumpulan Data.....	48
3.4	Analisis Data	51
3.5	Isu Etik	55
3.5.1	Konsekuensi <i>Beneficence</i>	55
3.5.2	<i>Informed Consent</i> dari Partisipan	56
3.5.3	<i>Confidentiality</i> Partisipan	56
3.5.4	Resiko Partisipan.....	56
3.5.5	Peran Peneliti.....	56
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		59
4.1	Identifikasi Masalah Praktis	59
4.2	Pengembangan Tuntunan Belajar.....	71
4.3	Implementasi dan Pengujian Proses Pembelajaran	90
4.3.1	<i>Pre-Test</i>	90
4.3.5	Proses Pembelajaran	102
4.3.6	<i>Post-Test</i>	119
4.4	Hasil Pembelajaran	134
4.5	Rangkuman Teori dan Prinsip Desain.....	137
4.6	Uji Hipotesis.....	138

BAB V	SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI.....	148
5.1	Simpulan.....	148
5.2	Implikasi.....	150
5.3	Rekomendasi	151
DAFTAR PUSTAKA		153
LAMPIRAN.....		159

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Youtube	15
Gambar 2. 2 Tiktok	16
Gambar 2. 3 Instagram	17
Gambar 2. 4 Facebook.....	18
Gambar 2. 5 Pinterest	19
Gambar 2. 6 Ilustrasi Naturalis.....	29
Gambar 2. 7 Ilustrasi Dekoratif	30
Gambar 2. 8 Kartun	30
Gambar 2. 9 Karikatur	31
Gambar 2. 10 Cerita Bergambar.....	31
Gambar 2. 11 Ilustrasi Buku.....	32
Gambar 2. 12 Ilustrasi Khayalan	32
Gambar 2. 13 Kerangka Pikir.....	39
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian Barab, S. (2006: 153–169).....	45
Gambar 4. 1 Akun Tiktok Allyair.art	76
Gambar 4. 2 Analisis Performa Akun Ally.art.....	78
Gambar 4. 3 Akun Tiktok Enjiarts	81
Gambar 4. 4 Analisis Performa Akun Enjiarts.....	83
Gambar 4. 5 Akun Tiktok Artdearin	86
Gambar 4. 6 Peneliti Memberikan Penjelasan Pada Kegiatan Pre-Test.....	90
Gambar 4. 7 Kegiatan Pre-Test Penelitian	91
Gambar 4. 8 Hasil Observasi Awal Penelitian	97
Gambar 4. 9 Hasil Gambar Ilustrasi Awal Mahasiswa DKV	100
Gambar 4. 10 Diagram Analisis Deskriptif Pre-test.....	102
Gambar 4. 11 Peneliti Memberikan Gambaran Proses Pembelajaran.....	103
Gambar 4. 12 Kegiatan Proses Pembelajaran.....	103
Gambar 4. 13 Hasil Karya Dasar-Dasar Menggambar.....	105
Gambar 4. 14 Diagram Analisis Deskriptif Dasar-Dasar Menggambar.....	108

Gambar 4. 15 Hasil Karya Menggambar Ilustrasi.....	111
Gambar 4. 16 Diagram Analisis Deskriptif Menggambar Ilustrasi.....	113
Gambar 4. 17 Hasil Karya Menggambar Ilustrasi Lanjutan.....	115
Gambar 4. 18 Diagram Analisis Deskriptif Menggambar Ilustrasi Lanjutan.....	118
Gambar 4. 19 Peneliti Menjelaskan Sesi Post-Test.....	120
Gambar 4. 20 Kegiatan Post-Test.....	120
Gambar 4. 21 Hasil Observasi Akhir Penelitian	127
Gambar 4. 22 Hasil Gambar Ilustrasi Akhir (Portfolio) Mahasiswa DKV	131
Gambar 4. 23 Diagram Analisis Deskriptif Post-test	133
Gambar 4. 24 Diagram Hasil Perbandingan Karya Mahasiswa	140
Gambar 4. 25 Diagram Perbandingan Hasil Karya Awal dan Akhir Mahasiswa	142
Gambar 4. 26 Diagram Hasil Perbandingan Proses Pembelajaran Mahasiswa	146

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Hasil Penelitian yang Relevan.....	36
Tabel 3. 1 Kriteria Tingkat Keberhasilan Pemahaman Menggambar Ilustrasi	52
Tabel 3. 2 Nilai Rata-Rata Pemahaman	53
Tabel 3. 3 Jadwal Rencana Penelitian	56
Tabel 4. 1 Hasil Wawancara dengan Konten Kreator	59
Tabel 4. 2 Hasil Wawancara Terhadap Anggota Komunitas IDM.....	64
Tabel 4. 3 Analisis Rangkuman Wawancara.....	70
Tabel 4. 4 Analisis Pengantar Tiktok	72
Tabel 4. 5 Analisis Struktur Akun Allyair.art	76
Tabel 4. 6 Analisis Struktur Akun Enjiarts	81
Tabel 4. 7 Analisis Struktur Akun Artdearin.....	86
Tabel 4. 8 Analisis Performa Akun Artdearin.....	88
Tabel 4. 9 Kuisioner Awal Mahasiswa.....	92
Tabel 4. 10 Hasil Analisis Kuisioner Awal Mahasiswa	94
Tabel 4. 11 Hasil Analisis Observasi Awal Penelitian	98
Tabel 4. 12 Hasil Pre-test Gambar Ilustrasi.....	100
Tabel 4. 13 Analisis Deskriptif Pre-test	101
Tabel 4. 14 Hasil Dasar-Dasar Menggambar	106
Tabel 4. 15 Analisis Deskriptif Dasar-Dasar Menggambar	107
Tabel 4. 16 Hasil Menggambar Ilustrasi	111
Tabel 4. 17 Analisis Deskriptif Menggambar Ilustrasi	113
Tabel 4. 18 Hasil Menggambar Ilustrasi Lanjutan	116
Tabel 4. 19 Analisis Deskriptif Menggambar Ilustrasi Lanjutan	118
Tabel 4. 20 Kuisioner Akhir Mahasiswa	121
Tabel 4. 21 Analisis Hasil Kuisioner Akhir Mahasiswa	123
Tabel 4. 22 Hasil Analisis Observasi Akhir Penelitian	128
Tabel 4. 23 Hasil Post-test Menggambar Ilustrasi.....	131
Tabel 4. 24 Hasil Analisis Refleksi Penelitian	135

Tabel 4. 25 Hasil Perbandingan Karya Awal dengan Karya Akhir Mahasiswa..	140
Tabel 4. 26 Hasil Perbandingan Individu Karya Awal dan Akhir Mahasiswa....	141
Tabel 4. 27 Hasil Perbandingan Pembelajaran Mahasiswa.....	143
Tabel 4. 28 Hasil Perbandingan Proses Pembelajaran Mahasiswa	145
Tabel. 4.29 Hasil Perbandingan Karya Mahasiswa DKV	148

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Surat Izin Penelitian	159
Lampiran 1. 2 Hasil Wawancara Terhadap Narasumber.....	160
Lampiran 1. 3 Hasil Wawancara Terhadap Anggota Komunitas.....	163
Lampiran 1. 4 Lembar Absensi Penelitian	166
Lampiran 1. 5 Instrumen Kuisioner Awal Mahasiswa	167
Lampiran 1. 6 Instrumen Kuisioner Akhir Mahasiswa	167
Lampiran 1. 7 Hasil Proses Pembelajaran Mahasiswa	168
Lampiran 1. 8 Dokumentasi Penelitian 1	169
Lampiran 1. 9 Dokumentasi Penelitian 2	170
Lampiran 1.10 Cirriculum Vitae (CV) Peneliti.	171

DAFTAR PUSTAKA

1. Buku

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. Dominikus juju dan Feri Sulianta. Hitam Putih Facebook, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo. 2010), hal. 10
- Barab, S. (2006). *Design-Based Research: A Methodological Toolkit for the Learning Scientist*. In R. K. Sawyer (Ed.), *The Cambridge handbook of: The learning sciences* (pp. 153–169). Cambridge University Press.
- Edy, 2017. *Manajemen Sumber Daya Manusia Kedipilinan Bersaing*, Yogyakarta. Ella. 2016.
- Kusrianto. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Maharsi I. (2016). *Ilustrasi*. Yogyakarta : Badan penerbit ISI.
- Margono. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Palangkaraya : Rineka Cipta. Hal. 170.
- Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman, *Analisis Data Kualitatif* (terj. Tjejep Rohendi Rohidi, (Jakarta: UI-Press, 1992) h.19-19.
- Muhammad, A. 2007. *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algesindo: Bandung.
- Muksin, dkk. 2014. *Seni Budaya VIII*. Jakarta: Pusat Kurikulum, Balitbang, Kemdikbud.
- Moleong, Lexy J. (2005). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya. Hal 186
- Nasrullah, Rulli. 2015. *Media Sosial ;Prespektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Bandung : Simbiosis Rekatama Media

- Nasrullah, Rully. (2016). *Media Sosial ;Prespektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Bandung : Simbiosis Rekatama Media.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Poerwandari., K. E. (2009). *Pendekatan Kualitatif untuk Penelitian Perilaku Manusia*. Depok: LPSP3 UI.
- Putra, Antonius, N., Lakoro, Rahmatsyam. 2012. *Perancangan Buku Ilustrasi Musik Keroncong*. Jurnal Teknik POMITS, Vol. 1, No. 1. (2012).
- Santoso, M. E. (2018). *Teknik Dasar Menggambar Bentuk*. Yogyakarta: ANDI. Hal 2-9.
- Sekaran, Uma., & Bougie, R. (2016). *Research Methods for Business: A Skill-Building Approach (7th Ed)*. United Kingdom: Wiley.
- Sitepu, B.P., 2014. *Pengembangan Sumber Belajar*. Jakarta : Rajawali Press.
- Sudjana, N. & Rivai, A. (2007). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2008) cet.6, h.341.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Hal 2-3.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Cetakan ke-24. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif (2022)*. Bandung: ALFABETA.
- Sujarweni, Wiratna. (2020). *Metodologi Penelitian Bisnis & Ekonomi*. Yogyakarta. h.94
- Sulianta. 2015. *Keajaiban Sosial Media*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Sutrisno, H. 1989. *Metodologi Research Jilid II*. Yogyakarta: Andi Offset.

Thabroni, G. (2021). *Pengertian dan Teknik Menggambar Ilustrasi*. Elex Media Komputindo.

Wang, F., & Hannafin, M. J. (2005). *Design-based research and technology-enhanced learning environments*. *Educational Technology Research & Development*, 53(4), 5-23. <https://doi.org/10.1007/BF02504682>

West, R. R. 2018. *Foundations of Learning and Instructional Design Technology* (1st ed.). Available at <https://lidlfoundations.pressbooks.com/>.

Zuchdi, Darmiyati. 1993. *Panduan Penelitian Analisis Konten*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian IKIP Yogyakarta.

2. Jurnal Artikel

Abdillah, L. A. (2022). *PERANAN MEDIA SOSIAL MODERN*. www.bening-mediapublishing.com

Alele, F., & Aduli, B. M. (2023). *5.5 Mixed Methods Study Designs – An Introduction to Research Methods for Undergraduate Health Profession Students*. <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>. <https://jcu.pressbooks.pub/intro-res-methods-health/chapter/5-5-mixed-methods-study-designs/>

Aninda Devi, A. (2022). *PEMANFAATAN APLIKASI TIKTOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN*. 3(1), 2723–8199. <https://doi.org/10.21831/ep.v3i1.40990>

Aqilah, D., Soestrisna As, D., & Fauzi, A. (2023). Dampak Media Sosial Terhadap Tindak Kenakalan Remaja. *Edu Sociata : Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.33627/es.v6i1.1176>

Astari, D. K. (2022). *PEMANFAATAN FITUR POSTINGAN DAN CERITA INSTAGRAM DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0* [Universitas Pendidikan Indonesia]. <http://repository.upi.edu/id/eprint/73378>

Aziz, A. (2022). *Strategi Pendidikan Karakter di Era Media Sosial*. 16(1). <https://doi.org/10.36667/tf.v16i1.1349>

Berman, E. (2017). An Exploratory Sequential Mixed Methods Approach to Understanding Researchers' Data Management Practices at UVM: Integrated Findings to Develop Research Data Services. *Journal of EScience Librarianship*, 6(1), e1104. <https://doi.org/10.7191/jeslib.2017.1104>

Bujuri, D. A., Sari, M., Handayani, T., & Saputra, A. D. (2023). Penggunaan media sosial dalam pembelajaran: analisis dampak penggunaan media Tiktok terhadap motivasi

- belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 112.
<https://doi.org/10.30659/pendas.10.2.112-127>
- Cahyono, S. A. (2016). PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP PERUBAHAN SOSIAL MASYARAKAT DI INDONESIA. *Publiciana*, 9(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.36563/publiciana.v9i1.79>
- Endarwati, E. T., & Ekawarti, Y. (n.d.). MANDAR: *Management Development and Applied Research Journal Volume 4 Nomor 1 Edisi Desember 2021 EFEKTIFITAS PENGGUNAAN SOSIAL MEDIA TIK TOK SEBAGAI MEDIA PROMOSI DITINJAU DARI PERSPEKTIF BUYING BEHAVIORS*.
- Fandiya, A. R., Suryadi, & Johari, A. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Online Pinterest Terhadap Pembelajaran Mahasiswa*.
<https://doi.org/10.17509/finder.v1i1.34056>
- Ginantara, A., & Aguss, R. M. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Permainan Bola Besar Sebagai Sumber Belajar di SMA Negeri 1 Trimurjo. *Journal of Physical Education (JouPE)*, 3(2), 26–33.
- Gogo, S., & Musonda, I. (2022). The Use of the Exploratory Sequential Approach in Mixed-Method Research: A Case of Contextual Top Leadership Interventions in Construction H&S. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(12). <https://doi.org/10.3390/ijerph19127276>
- Hawa, S., Al-Hilal, S., Lingkar Keunire, J., & Pidie, S. (2023). Pengembangan Sumber Belajar Berbasis Karakter Peserta Didik (Ikhtiar Optimalisasi Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)). In *Jurnal Aktualisasi Pendidikan Islam* (Vol. 19, Issue 2). <http://journal.stitalhilalsigli.ac.id/index.php/azkia>
- Ilahin, N. (n.d.). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TIK-TOK TERHADAP KARAKTER SISWA KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH.
<https://doi.org/10.37850/ibtida>
- Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media. *Business Horizons*, 53(1), 59–68.
<https://doi.org/10.1016/j.bushor.2009.09.003>
- Kusumandaru, A. D., & Rahmawati, F. P. (2022). Implementasi Media Sosial Aplikasi Tik Tok sebagai Media Meningkatkan Literasi Sastra dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4876–4886.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2972>
- Liedfray, T., Waani, F. J., & Lasut, J. J. (2022). Peran Media Sosial Dalam Mempererat Interaksi Antar Keluarga Di Desa Esandom Kecamatan Tombatu Timur Kabupaten Minahasa Tenggara. *JURNAL ILMIAH SOCIETY*, 2(1).
<https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/jurnalilmiahsociety/article/view/38118>
- Marshela, C., & Yarni, L. (2023). DAMPAK MEDIA SOSIAL PADA PRESTASI BELAJAR SISWA DI SMA N 1 HARAU. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan*

Dan Kebudayaan (JKPPK), 1(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.59031/jkppk.v1i1.61>

Nugroho Aji, W. (2018). *Pertemuan Ilmiah Bahasa dan Sastra Indonesia | 431 (PIBSI) XL*.

https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=v_CWVJUAAAAJ&citation_for_view=v_CWVJUAAAAJ:ULOm3_A8WrAC

Prihantoro, E., & Ohorella, N. R. (2020). APLIKASI TIK TOK SEBAGAI MEDIA KAMPANYE GERAKAN CUCI TANGAN SESUAI PANDUAN WHO TERHADAP KESADARAN HIDUP SEHAT MAHASISWA. *Mediakom : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(2), 144–153. <https://doi.org/10.35760/mkm.2020.v4i2.3602>

Putri, W. S. R., Nurwati, N., & S., M. B. (2016). PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP PERILAKU REMAJA. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1). <https://doi.org/10.24198/jppm.v3i1.13625>

Ramdani, N. S., Nugraha, H., & Hadiapurwa, A. (2021). POTENSI PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL TIKTOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PEMBELAJARAN DARING. *Akademika*, 10(02), 425–436. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1406>

Sahid, M. (2023). PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL DALAM PENINGKATAN PENDAFTAR MAHASISWA BARU. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 3(8), 7417–7428. <https://doi.org/https://doi.org/10.47492/jip.v3i8.2409>

Sidiq, E. I., & Rif'at Syaripudin, C. (n.d.). *Sumber Belajar dan Alat Peraga Sebagai Media Pembelajaran*.

Tanjung, S., Sit, M., & Perkasa, R. D. (2023). Analisis Intensitas Penggunaan Media Sosial Tik-Tok terhadap Interaksi Sosial di Madrasah Tsanawiyah Al-Jam'iyatul Washliyah Tembung. *Journal on Education*, 06(01), 1337–1347. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3074>

3. Sumber Lainnya

Connolly, K., & Reid, A. (2007). Ethics review for qualitative inquiry: Adopting a values-based facilitative inquiry. United State: Qualitative Inquiry.

Countik. (2022, 02 19). Countik. Retrieved from Countik.com: <https://countik.com/>

Kvale, S. (2011). *Doing Interviews*. Los Angeles: Thousand Oaks.

- M. Prawiro. 2019. Manajemen Operasional: Pengertian, Fungsi, Ruang Lingkup. Retrieved from <https://www.maxmanroe.com/vid/manajemen/pengertian-manajemen-operasional.html>.
- Santosa, H., & Bahtiar, T. (2013). Universitas Pendidikan Indonesia. Retrieved from File.upi.edu: [http://file.upi.edu/Direktori/FPSD/JUR. PEND. SENI RUPA/196506181992031-HERY SANTOSA/MENGGAMBAR.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPSD/JUR._PEND._SENI_RUPA/196506181992031-HERY_SANTOSA/MENGGAMBAR.pdf).
- Wiryany, dkk. "Pengaruh Perkembangan Teknologi Terhadap Perubahan Gaya Hidup Pada Masyarakat Indonesia," JPPI Vol 8 No 1 (2018) 77 - 94, 2018.