



Analisis Penggunaan Media Sosial pada Perilaku Sosial Remaja Desa Sumberdadap Kecamatan Pucanglaban Kabupaten Tulungagung

Azis Imam Mustaqim^{1*}, Dita Hendriani²

^{1,2}UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Indonesia

E-mail: azis.imam46@gmail.com¹, umratulparisa@gmail.com²

*Korespondensi penulis: azis.imam46@gmail.com

Abstract. *This study aims to examine the phenomenon of increasingly massive social media usage among adolescents, including those in Sumberdadap Village, Pucanglaban Subdistrict, Tulungagung Regency. On the one hand, social media offers various benefits for teenagers. However, on the other hand, unwise social media usage can potentially lead to negative impacts. Therefore, it is crucial to understand how adolescents in Sumberdadap Village utilize social media and its effects on their social behavior. This research is expected to provide a comprehensive overview of the social media usage phenomenon among adolescents and its impact on their social interaction, communication, and participation in community life. This study focuses on the following: 1) What social media platforms are used by adolescents in Sumberdadap Village, 2) How adolescents in Sumberdadap Village use social media, 3) How social media usage impacts the social behavior of adolescents in Sumberdadap Village. The research objectives are to identify: 1) The social media platforms used by adolescents in Sumberdadap Village, 2) How adolescents in Sumberdadap Village use social media, 3) The impact of social media usage on the social behavior of adolescents in Sumberdadap Village. This research employs a descriptive qualitative research method. Data is collected through interviews, observation, and documentation. Observation is conducted to gain a closer understanding of the research subjects, while interviews are used to openly explore the issues within Sumberdadap Village, Tulungagung. Documentation is utilized to gather data by examining existing documents and serves as a means to prepare data, allowing the researcher to obtain maximum information that accurately reflects the condition of the researched object. The results of this study reveal how adolescents in Sumberdadap Village utilize social media in their daily lives and its consequences. With a considerably high intensity of social media usage, adolescents generally utilize it as their primary means of online communication and a way to spend their leisure time. Consequently, social media brings both positive and negative impacts on adolescents, as their parents fear, if not balanced with guidance and supervision during their social media usage.*

Keywords: *Social Media, Adolescents, Social Behavior.*

Abstrak. Penelitian ini dilatar belakangi untuk mengkaji fenomena penggunaan media sosial yang semakin masif di kalangan remaja, termasuk di Desa Sumberdadap, Kecamatan Pucanglaban, Kabupaten Tulungagung. Di satu sisi, media sosial memberikan berbagai manfaat bagi remaja. Namun di sisi lain, penggunaan media sosial yang tidak bijak juga berpotensi menimbulkan dampak negatif. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana remaja di Desa Sumberdadap menggunakan media sosial dan apa pengaruhnya terhadap perilaku sosial mereka. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif tentang fenomena penggunaan media sosial di kalangan remaja serta dampaknya terhadap interaksi sosial, komunikasi, dan partisipasi mereka dalam kehidupan bermasyarakat. Fokus penelitian dalam skripsi ini yaitu: 1) Media sosial apa saja yang digunakan oleh remaja di Desa Sumberdadap, 2) Bagaimana penggunaan media sosial pada remaja di Desa Sumberdadap, 3) Bagaimana dampak penggunaan media sosial terhadap perilaku sosial remaja di Desa Sumberdadap. Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian yaitu: 1) Media sosial apa saja yang digunakan oleh remaja di Desa Sumberdadap, 2) Bagaimana penggunaan media sosial pada remaja di Desa Sumberdadap, 3) Bagaimana dampak penggunaan media sosial terhadap perilaku sosial remaja di Desa Sumberdadap. Dalam penelitian ini digunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Data diperoleh dengan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui lebih dekat tentang obyek yang sedang diteliti, wawancara tersendiri digunakan untuk mengetahui atau menemukan permasalahan secara terbuka di Desa Sumberdadap, Tulungagung. sedangkan dokumentasi tersendiri digunakan untuk mengumpulkan data-data dengan cara menyelidiki dokumen-dokumen yang telah ada dan merupakan tempat untuk menyiapkan sejumlah data agar peneliti mendapat informasi secara maksimal yang dapat menggambarkan kondisi obyek yang diteliti dengan benar. Hasil penelitian ini menunjukkan bagaimana remaja di Desa Sumberdadap menggunakan media sosial dalam kehidupan sehari-hari dan dampaknya. Dengan intensitas

yang cukup tinggi dalam menggunakan media sosial, pada umumnya remaja menggunakan media sosial sebagai sarana komunikasi online utama dan sebagai sara mengisi waktu luangnya. Dengan demikian maka media sosial selain membawa dampak positif juga membawa dampak yang negatif terhadap remaja seperti yang dikhawatirkan orang tua mereka jika tidak diimbangi dengan bimbingan serta pengawasan ketika remaja menggunakan media sosial.

Kata Kunci: Media Sosial, Remaja, Perilaku Sosial.

1. PENDAHULUAN

Kata teknologi berasal dari bahasa Yunani, *technologia* atau *techne* yang mempunyai arti keahlian dan *logia* yang berarti pengetahuan. Di era yang modern ini perkembangan teknologi begitu pesat, teknologi dari zaman ke zaman semakin canggih. Di zaman sekarang, di mana semua bidang dan sektor sedang mengalami kemajuan yang pesat, banyak perubahan dan perkembangan yang terjadi setiap tahunnya dengan kecepatan yang luar biasa. Salah satu sektor yang mengalami pertumbuhan yang cepat adalah sektor teknologi.

Perkembangan yang saat ini terus terjadi pada sektor teknologi komunikasi dan informasi dari waktu ke waktu juga diikuti dengan ditemukannya inovasi-inovasi baru dalam aspek teknologi yang pada dasarnya memiliki tujuan utama yaitu untuk mempermudah berbagai macam aktifitas manusia dan juga diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut juga semakin terasa dimana saat ini dunia sedang berada pada era digitalisasi yang membuat tuntutan kebutuhan pertukaran informasi yang cepat, lebih praktis, efektif, dan efisien demi memenuhi kebutuhan untuk saling berkomunikasi dan bertukar informasi sangat dibutuhkan oleh manusia sehingga peran teknologi komunikasi dan informasi menjadi hal yang sangat dibutuhkan perannya.

Media sosial merupakan salah satu teknologi yang terus mengupdate kecanggihannya dari masa ke masa terus berkembang sehingga memberikan media sosial yang berkembang dan menjadi benda yang sangat populer, lebih dari itu *media sosial* menjadi kebutuhan publik yang memang sudah pantas menggunakannya. Media sosial adalah sebuah perangkat telekomunikasi elektronik. *Media sosial* yang dulunya hanya orang tertentu saja yang bisa memilikinya, sekarang siapa saja bisa memilikinya bahkan menjadi kebutuhan pokok setiap orang karena harganya yang mulai terjangkau dan menjadi hal yang biasa di tengah masyarakat, bahkan orang yang menggunakan *media sosial* sekarang tidak pandang umur dari anak-anak, remaja, dewasa dan orang tua.

Media sosial telah menjadi bagian integral masyarakat modern. Bahkan beberapa jaringan sosial memiliki pengguna yang jumlahnya lebih banyak daripada populasi warga kebanyakan negara. Selalu ada saja ruang virtual yang begitu diminati oleh penggunanya. Ada

akun-akun untuk berbagi foto, video, status terbaru, saling menyapa dan bertemu secara virtual dengan orang lain. Munculnya berbagai layanan dan fasilitas yang diberikan dalam media sosial memungkinkan seseorang untuk bertindak tidak etis. Dan kita perlu mengetahui bahwa pemakaian teknologi dimulai dari dunia barat karena permasalahan pokok dari dunia barat itu adalah masalah sosialisasi, dengan demikian hampir tidak ada bedanya antara perkembangan anak dan perkembangan hewan.

Pengaruh buruk maupun pengaruh baik, jika tidak di filter maka perilaku sosial remaja akan mengalami dampak yang bisa merugikan lingkungan sekitar dan dirinya sendiri. Remaja sendiri merupakan fase yang sangat rentan, karena pada masa itulah remaja mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan. Dampak yang diakibatkan terhadap perilaku sosial cukup besar pengaruhnya, dimana perilaku sosial yang merupakan suatu hubungan antara manusia dengan kondisi lingkungan sekitarnya, dan juga merupakan tindakan ataupun nilai-nilai berupa tindakan fisik dan juga mental seorang pada orang lain sebagai usaha untuk memenuhi kebutuhan sosial diri sendiri atau orang lain, dan sebaliknya. Perilaku sosial sendiri dapat terbentuk dari interaksi manusia dengan orang lain, dalam hal ini lingkungan juga menjadi sesuatu yang mempengaruhi perubahan serta pembentukan perilaku sosial, terlebih dari keluarga.

Mengacu pada pengamatan pada masyarakat yang sehari-hari diperhatikan oleh peneliti pada Desa Sumberdadap Kecamatan Pucanglaban Kabupaten Tulungagung ini banyak anak usia remaja yang menggunakan Media sosial dan juga mereka tidak bisa lepas dari media sosialnya masing-masing untuk digunakan mengakses media sosial yang bahkan setiap harinya mereka tidak pernah terlepas dari genggamannya masing-masing. Tentu seperti yang sudah dijelaskan di awal tadi hal ini tentunya secara langsung maupun tidak langsung akan memberikan pengaruh pada keseharian mereka terutama bagaimana perilaku sosial yang mereka tunjukkan di masyarakat lingkungan sekitarnya. Dari pengamatan di lingkungan tempat tinggal peneliti saat penelitian ini dilaksanakan terdapat 25 dari jumlah 35 rumah memiliki internet sendiri.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Imam Asroni (2021) dalam skripsi yang berjudul "Perubahan Perilaku remaja Pengguna Media sosial di Desa Maguwan Ponorogo". Penelitian ini adalah penelitian dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana perubahan dari perilaku remaja akibat adanya media sosial di Desa Maguwan Ponorogo. Pada penelitian ini menggunakan penelitian dengan tipe penelitian kualitatif deskriptif. Dalam penelitian ini dikemukakan bahwasanya penggunaan media sosial pada Desa Maguwan ini digunakan untuk berbagai macam keperluan seperti belajar, online shop dan bermain game, temuan yang kedua yaitu terdapat faktor yang mempengaruhi bagaimana perubahan perilaku

remaja Desa Maguwan Ponorogo akibat menggunakan media sosial ini seperti faktor budaya, kelas sosial, dan juga kelompok. Ditemukan pula fakta bahwasanya media sosial ini juga memiliki dampak positif dari penggunaan media sosial oleh remaja Desa Maguwan adalah untuk wawasan bertambah lewat informasi yang di dapat dari media sosial, belajar lebih mudah lewat online dengan aplikasi zoom meeting. Sedangkan dampak negatifnya terhadap perilaku remaja Desa Maguwan, seperti sifat acuh terhadap lingkungan sekitar, lebih menyukai dunia sosial media.

2. KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Media sosial

Media sosial adalah sebuah media online, dengan parapenggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Pendapat lain mengatakan bahwa media sosial adalah media online yang mendukung interaksi sosial dan media sosial menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif.

Andreas Kaplan dan Michael Haenlein mendefinisikan media sosial sebagai “sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0 , dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran user-generated content”. Jejaring sosial merupakan situs dimana setiap orang bisa membuat web page pribadi, kemudian terhubung dengan teman-teman untuk berbagi informasi dan berkomunikasi.

Pengertian Perilaku Sosial

Pembahasan mengenai perilaku sosial akan dimulai dari pembahasan mengenai perilaku karena perilaku sosial terdiri dari 2 kata yaitu perilaku dan sosial, perilaku sendiri memiliki pengertian sebagai tindakan atau kegiatan nyata yang dilakukan karena individual mempunyai keinginan untuk melakukan sesuatu. Minat perilaku akan menentukan bagaimana perilakunya dalam kehidupan sehari-hari.

Perilaku adalah sebuah reaksi dari adanya pengaruh dari dalam maupun luar dirinya, dimana reaksi ini dapat bersifat pasif atau tidak ada tindakan seperti berfikir, mengutarakan pendapat, bersikap maupun dari luar dirinya. Perilaku juga bisa dikatakan sebagai hasil dari bermacam-macam pengetahuan serta hubungan antar manusia yang satu dengan manusia yang lainnya dan dengan lingkungan yang ada di sekitarnya yang ditampilkan dalam wujud pengetahuan, sikap, serta tindakan.

Remaja

Pengertian dan penjelasan mengenai remaja ini dikemukakan oleh beberapa tokoh, seperti menurut Hurlock remaja ini atau jika menurut bahasa latin disebut sebagai adolescence yang berasal dari kata latin *adolescence* yang bermakna remaja yang jika didefinisikan kembali berarti “tumbuh atau tumbuh untuk mencapai kematangan”. Istilah ini juga mempunyai arti yang lebih luas, mencakup kematangan mental, emosional dan sosial serta fisik. Sedangkan menurut Santrock masa remaja ialah dimana saat usia individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia yang mana anak tidak lagi merasa dirinya dibawah orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkat yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah hak. Hurlock juga mengungkapkan bahwasanya usia remaja merupakan usia yang sedang berada pada fase perkembangan antara masa kanak-kanak dan masa dewasa. Masa remaja juga dibagi menjadi tiga tahap, yaitu masa remaja awal usia 12 sampai 15 tahun, masa remaja pertengahan (madya) dari usia 15 sampai 18 tahun, dan masa remaja akhir dari usia 18 sampai 21 tahun.

3. METODE PENELITIAN

Pendekatan dan Jenis Penelitian

Dalam penelitian kali ini penulis menggunakan pendekatan penelitian Kualitatif. Penelitian Kualitatif ini pada dasarnya adalah jenis penelitian dengan cara mengamati objek atau responden secara langsung dan temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur penelitian kuantifikasi. Penggunaan pendekatan penelitian kualitatif ini dilakukan karena peneliti membutuhkan data yang berupa informasi yang bersifat fakta mengenai apa saja dampak dari penggunaan *media sosial* pada remaja dan juga mengenai bagaimana perilaku sosial remaja akibat penggunaan *media sosial* di Desa Sumberdadap Kecamatan Pucanglaban Kabupaten Tulungagung.

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Dimana penelitian kualitatif deskriptif merupakan metode dalam penelitian yang meneliti sekelompok manusia, dengan jenis penelitian ini peneliti akan mengamati secara langsung objek untuk mendapatkan informasi secara umum dan lengkap. Penelitian kualitatif deskriptif bukan bermaksud untuk menguji hipotesis, akan tetapi menjelaskan secara terperinci tentang sesuatu yang akan diteliti dengan tujuan untuk memecahkan sebuah masalah dalam suatu kelompok.

Alasan peneliti menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dikarenakan peneliti membutuhkan fakta langsung mengenai apa yang sedang terjadi di lapangan. Penulis memilih metode kualitatif deskriptif ini juga karena sesuai dengan judul dan rumusan masalah. Dengan

kesesuaian tersebut maka dirasa penggunaan kualitatif deskriptif akan mampu mengolah dan menemukan fakta-fakta yang ada di lapangan.

Kehadiran peneliti

Kehadiran peneliti dalam sebuah penelitian sangatlah penting. Dengan kehadiran peneliti secara langsung, peneliti akan mendapatkan informasi yang sebenarnya. Terlebih pada penelitian kualitatif deskriptif yang dimana kehadiran peneliti ini sangat dibutuhkan untuk dapat menggali informasi secara langsung.

Untuk memperoleh data yang sistematis terperinci dan mendalam peneliti melakukan observasi di lapangan dengan cara Indepth Interview yaitu tanya jawab dan bertatap muka dengan responden langsung yang berada di desa Sumberdadap Kecamatan Pucanglaban Kabupaten Tulungagung yang dilakukan dengan cara menggali informasi dari remaja dan juga orang tua dari remaja tersebut dengan mengajukan beberapa pertanyaan terkait fokus penelitian.

Dengan kehadiran peneliti, peneliti akan dapat melakukan interaksi secara langsung dengan informan. Peneliti akan melakukan Observasi, Wawancara, serta mengambil Dokumen selama pengumpulan data dari subjek yang digunakan. Saat mengumpulkan data melalui teknik observasi dan wawancara penulis akan menggunakan catatan. Kemudian peneliti akan menggunakan fitur kamera untuk mendapatkam data dokumentasi untuk memperkuat penelitian. Hal ini bertujuan untuk memperoleh data secara valid dan dapat dipertanggungjawabkan dari data primer maupun data sekunder terkait dengan Analisis Penggunaan *Media sosial* Terhadap Perilaku Sosial Remaja di Desa Sumberdadap Kecamatan Pucanglaban Kabupaten Tulungagung.

Lokasi Penelitian

Menentukan lokasi penelitian adalah tahap krusial dalam sebuah penelitian, karena lokasi tersebut menjadi data yang harus ditemukan sesuai dengan fokus masalah yang telah ditetapkan. Dalam pemilihan lokasi penelitian, pertimbangan seperti waktu, tenaga, dan sumber daya harus diambil karena penelitian memiliki batasan waktu.

Lokasi penelitian yaitu di Desa Sumberdadap, Kecamatan Pucanglaban, Kabupaten Tulungagung. emilihan lokasi ini berlandaskan beberapa pertimbangan, di mana peneliti memilihnya karena berdasarkan indikasi awal pada lokasi ini sudah banyak remaja yang memiliki dan menggunakan media sosial dalam kegiatan sehari-harinya, serta pemilihan lokasi ini ditujukan agar dapat lebih mendalami lagi bagaimana perilaku sosial remaja yang terdapat

di Desa Sumberdadap, Kecamatan Pucanglaban, Kabupaten Tulungagung, terutama terkait dengan perilaku sosial remaja di desa tersebut.

4. HASIL PENELITIAN

Profil Desa Sumberdadap

Desa sumberdaap adalah salah satu desa di Kecamatan Pucanglaban Kabupaten Tulungagung. Terletak pada dataran tinggi di 225 MDPL (meter di atas permukaan laut), luas desa sekitar 463 km². seumberdadap merupakan desa dengan pusat keramaian tertinggi di wilayah Kecamatan Pucanglaban dan wilayah dataran tinggi di sekitarnya meskipun pusat administrasi berada di Pucanglaban. Titik pusat keramaian berada di Dusun Puser, Desa umberdadap. Masyarakat dari arah Pucanglaban, dari arah Ngunut maupun dari arah Kabupaten Blitar akan bertemu dan bersimpangan menuju desa Sumberdadap.

Desa Sumberdadap memiliki 2 dusun yaitu Dusun Puser dan Dusun Sumberdadap. Secara administrasi terdiri dari 2 RW dan 14 RT. Disamping itu Desa Sumberdadap juga memiliki beberapa Dukuh antara lain, Yaitu Sonokembang, Kebon dan Sarangagin. Berdasarkan data Kependudukan dan Migrasi Kabupaten Tulungagung pada Sensus kependudukan 2020, Desa sumberdadap memiliki sekitar 4000 jiwa. Terdiri dari 2100 laki-laki dan 2128 perempuan.

Sejarah Desa

Berdasarkan history terbentuknya desa, dahulu wilayah ini terdapat banyak sumber mata air yang dapat digunakan oleh semua orang untuk memenuhi kebutuhan sehari hari mereka. Dan di sekitaran sumber air tersebut terdapat banyak tumbuhan dadap yang tumbuh bersama mata air. Lambat laun di wilayah sekitar sumber air berawal dari tempat singgah hingga semakin lama menjadi tempat bermukim beberapa orang dan hidup menetap disana. Oleh sebagian orang tempat tersebut dinamakan Sumberdadap karena sumber air yang memiliki banyak tumbuhan dadap di sekitarnya. Semakin lama tempat ini memiliki sistem desa dan kini menjadi Desa Sumberdadap, Kecamatan Pucanglaban, Kabupaten Tulungagung.

Paparan Data

Peneliti memaparkan data yang telah diperoleh dari lapangan melalui pengamatan dan wawancara kepada responden. Pengamatan terhadap lingkungan responden yaitu remaja dan pengumpulan data kependudukan melalui Desa dan sumber data online, serta wawancara kepada beberapa responde yaitu remaja dan sekaligus orangtua atau wali sebagai validator.

Hasil pengamatan dan observasi menjadi data pendukung wawancara gara mendapatkan data yang valid. Peneliti melaksanakan observasi dari jarak jauh dan kemudian melakukan pencocokan data dengan hasil wawancara dari responden dan validatornya.

Penelitian dilaksanakan di Desa Sumberdadap, Kecamatan Pucanglaban Kabupaten Tulungagung. Langkah awal dalam penelitian ini yaitu peneliti mendatangi Kantor Desa Sumberdadap untuk melakukan pemberitahuan sebagai formalitas bahwa peneliti sebagai salah satu warga desa setempat akan melakukan penelitian tentang warga desa dan sekaligus untuk mendapatkan data pendukung penelitian. Kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan data tentang desa sereta data kependudukan yang dimiliki oleh desa sebagai data awal untuk menentukan responden penelitian.

Data yang awal yang dibutuhkan dan telah didapatkan adalah jumlah penduduk Desa berdasarkan catatan sensus penduduk tahun 2020 dan data yang dimiliki desa adalah sekitar 4500 jiwa. Dengan jumlah penduduk usia remaja sebanyak 483 jiwa dari umur 13 tahun sampai umur 18 tahun.

5. PEMBAHASAN

Media Sosial Yang Digunakan Remaja Desa Sumberdadap Kecamatan Pucanglaban Kabupaten Tulungagung.

Berdasarkan hasil dalam penelitian lapangan melalui observasi dan wawancara menemukan remaja di Desa Sumberdadap aktif menggunakan berbagai macam platform media sosial. Media sosial telah menjadi arena bagi remaja untuk bersosialisasi, mengekspresikan diri, dan mencari informasi. Data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2022 menunjukkan bahwa 99,16% remaja Indonesia mengakses internet, dan sebagian besar menggunakannya untuk mengakses media sosial.

Dari berbagai macam platform media sosial yang ada dan digunakan masyarakat Indonesia peneliti menemukan bahwa ada 5 platform populer yang digunakan oleh remaja di Desa Sumberdadap, yaitu Whatsapp (WA), Instagram (IG), Facebook (FB), Tiktok, X (sebelumnya Twitter), dan Youtube.

Remaja Indonesia saat ini aktif menggunakan berbagai platform media sosial, diantaranya WhatsApp untuk berkomunikasi, Instagram untuk berbagi foto dan video, TikTok untuk berkreasi dengan video pendek, dan YouTube untuk menonton konten hiburan dan edukasi. Facebook masih digunakan oleh sebagian remaja, namun popularitasnya mulai tergeser oleh platform lain yang lebih menarik perhatian mereka.

Dari penuturan para remaja dalam wawancara ditambah dengan validasi dari masing-masing orangtua/wali mereka dapat ditemukan bahwa Whatsapp menjadi platform paling dominan digunakan sebagai platform media sosial utama yang digunakan dalam melakukan komunikasi sosial secara daring.

Sesuai dengan tren sejak munculnya Whatsapp sekarang telah menjadi sarana komunikasi utama bukan hanya pada remaja tapi semua kalangan menggantikan komunikasi telepon dan pesan singkat yang menggunakan pulsa. WhatsApp merupakan aplikasi pesan instan yang paling populer di kalangan remaja Indonesia. Aplikasi ini digunakan untuk berbagai keperluan, mulai dari berkomunikasi dengan teman dan keluarga hingga mengikuti kegiatan belajar online.

Selanjutnya Instagram (IG) menjadi yang kedua setelah Whatsapp. Instagram menyediakan fitur yang lebih dalam menyalurkan ekspresi seseorang melalui postingan beranda maupun instastory penggunaannya. Fitur-fitur seperti filter, Stories, dan Reels menarik minat banyak orang, terutama remaja dan generasi muda.

Instagram menjadi platform media sosial yang digemari remaja karena memungkinkan mereka untuk mengekspresikan diri dan berbagi momen kehidupan mereka melalui foto dan video.

Selain Whatsapp dan Instagram, Facebook juga masih memiliki banyak pengguna apalagi saat ini Meta Platforms, Inc. (sebelumnya bernama Facebook, Inc.) adalah perusahaan teknologi multinasional Amerika yang merupakan induk perusahaan dari Facebook, Instagram, dan WhatsApp, serta platform media sosial dan layanan daring lainnya. Perusahaan ini didirikan oleh Mark Zuckerberg bersama Eduardo Saverin, Andrew McCollum, Dustin Moskovitz, dan Chris Hughes.

Meta berganti nama dari Facebook, Inc. pada Oktober 2021 untuk mencerminkan fokus perusahaan yang berkembang pada metaverse. Meskipun penggunaannya menurun, Facebook masih digunakan oleh sebagian remaja untuk berinteraksi dengan teman, bergabung dengan grup hobi, dan mengikuti berita terkini.

Facebook sendiri telah kalah pamor dari Whatsapp dan Instagram sendiri, namun Facebook, sebagai salah satu platform media sosial terbesar di dunia, memiliki peran signifikan dalam memfasilitasi pembuatan akun di berbagai platform lain. Fitur single sign-on (SSO) yang disediakan Facebook memungkinkan pengguna untuk menggunakan akun Facebook mereka sebagai identitas digital untuk login ke aplikasi atau situs web lain. Hal ini menawarkan kemudahan dan kecepatan dalam proses pembuatan akun, karena pengguna tidak perlu lagi membuat akun baru dan mengingat password baru untuk setiap platform. Meskipun

beroperasi sebagai platform yang terpisah, ketiganya berada di bawah naungan Meta. Hal ini memberikan Meta kendali yang besar terhadap data dan informasi yang dikumpulkan dari miliaran pengguna di seluruh dunia.

Yang ketiga adalah Tiktok menjadi populer apalagi ketika masa pandemi ketika masyarakat mencari model hiburan baru. Popularitas TikTok di Indonesia telah meledak dalam beberapa tahun terakhir, menjadikannya salah satu platform media sosial yang paling digandrungi, khususnya di kalangan remaja dan generasi muda. TikTok telah mencuri perhatian dunia digital, menjadikannya salah satu platform media sosial terpopuler, terutama di kalangan generasi muda. Keberhasilan TikTok ini tak lepas dari sejumlah faktor yang menciptakan pengalaman unik dan menarik bagi para penggunanya.

Salah satu daya tarik utama TikTok adalah format video pendeknya yang berdurasi 15 detik hingga 10 menit. Format ini sesuai dengan gaya hidup modern yang serba cepat, memudahkan pengguna untuk menciptakan dan mengonsumsi konten secara ringkas dan menghibur. Kreativitas menjadi kunci dalam menyampaikan pesan secara efektif dalam waktu yang terbatas, mendorong pengguna untuk terus berinovasi dan menghasilkan konten yang menarik perhatian.

Kemudahan dalam menciptakan dan mengonsumsi konten video pendek yang menghibur, dipadukan dengan fitur kreatif yang inovatif, telah menjadikan TikTok sebuah fenomena digital yang tak terelakkan. TikTok semakin populer di kalangan remaja Indonesia karena menyediakan platform untuk berkreasi dan menghibur diri melalui video pendek.

Fitur kreatif yang mudah digunakan juga menjadi daya tarik TikTok. Berbagai efek visual, filter, stiker, teks, dan musik dapat ditambahkan dengan mudah untuk meningkatkan kualitas dan kreativitas video. Fitur "Duet" dan "Stitch" memfasilitasi kolaborasi antar pengguna, menciptakan konten yang lebih menarik dan interaktif. Keunikan-keunikan inilah yang membuat TikTok begitu populer dan berbeda dari platform lain. TikTok telah berhasil menciptakan ekosistem digital yang unik, di mana kreativitas, hiburan, dan interaksi sosial berpadu menjadi satu.

Di tengah gempuran platform media sosial baru seperti TikTok, YouTube tetap menjadi raksasa digital yang memiliki daya pikat kuat, terutama di kalangan remaja Indonesia. YouTube bukan sekadar platform untuk menonton video, tetapi sebuah dunia digital yang kaya akan konten dan interaksi, menawarkan sesuatu untuk semua orang, termasuk generasi muda.

Berbeda dengan TikTok yang menyajikan video pendek, YouTube memberikan ruang bagi konten berdurasi panjang. Remaja dapat menikmati film favorit, mengikuti alur cerita serial web, atau mempelajari topik yang kompleks melalui video edukasi yang mendalam. YouTube memungkinkan pengguna untuk menyelami konten yang mereka sukai dan memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif. YouTube telah menjadi sumber belajar yang populer di kalangan siswa, menyediakan akses ke berbagai video edukasi, tutorial, dan kuliah online. Platform ini memfasilitasi pembelajaran mandiri dan memperluas akses terhadap pengetahuan di luar ruang kelas.

Tidak hanya sebagai platform hiburan, YouTube juga menjadi sumber belajar yang efektif. Video edukasi dan tutorial yang beragam membantu remaja dalam mempelajari pelajaran sekolah, mengasah keterampilan baru, atau mengembangkan diri dalam berbagai bidang. YouTube menjadi perpustakaan digital yang memudahkan remaja untuk mengakses pengetahuan dan meningkatkan kompetensi mereka.

YouTube merupakan platform hiburan yang dominan di era digital, menawarkan beragam konten menarik, mulai dari video musik, film, serial web, hingga komedi dan animasi. YouTube telah mengubah cara orang mengonsumsi hiburan, memberikan fleksibilitas dan kemudahan akses kapan pun dan di mana pun.

Meskipun TikTok dan platform lainnya semakin populer, YouTube tetap menjadi ruang digital yang relevan dan berharga bagi remaja Indonesia. YouTube tidak hanya menyediakan hiburan, tetapi juga memfasilitasi pembelajaran, interaksi sosial, dan pengembangan diri bagi generasi muda.

YouTube tidak hanya sebuah platform untuk menonton video, tetapi juga sebuah komunitas online di mana orang-orang dapat berinteraksi, berbagi minat, dan membangun hubungan sosial. Fitur komentar, live chat, dan forum diskusi memfasilitasi interaksi antar pengguna dan menciptakan rasa kebersamaan.

Meskipun berada di posisi keenam dalam daftar platform media sosial terpopuler di Indonesia, X (sebelumnya Twitter) tetap memiliki daya tarik dan relevansi tersendiri, terutama di kalangan tertentu. X menawarkan pengalaman unik yang tidak ditemukan di platform lain, menjadikannya ruang digital yang dinamis dan informatif. juga merupakan arena diskusi publik yang hidup, tempat berbagai opini dan perspektif bertemu dan beradu. Seperti sebuah forum yang meriah, X memberikan ruang bagi pengguna untuk menyuarakan pendapat, berdebat, dan berbagi pandangan tentang berbagai isu, mulai dari politik dan sosial hingga budaya dan hiburan. Percakapan yang terjadi di X mencerminkan dinamika

masyarakat, menghubungkan individu dari berbagai latar belakang dalam sebuah dialog yang terbuka dan berkelanjutan.

Tagar (#) di X berfungsi sebagai penanda topik, mengelompokkan percakapan dan memudahkan pengguna untuk menemukan informasi yang relevan. Seperti sebuah label yang mengarahkan ke percakapan yang tepat, tagar memudahkan navigasi dan pencarian informasi di X. Tren topik yang muncul di X juga memberikan gambaran tentang isu dan peristiwa yang sedang hangat dibicarakan oleh publik.

Meskipun tidak sepopuler WhatsApp, Instagram, atau TikTok, X (Twitter) tetap menjadi platform media sosial yang relevan di Indonesia. X menawarkan keunikan dalam hal penyebaran berita terkini, diskusi publik, dan interaksi dengan tokoh publik.

Penggunaan Media Sosial Pada Remaja Di Desa Sumberdadap Kecamatan Pucanglaban Kabupaten Tulungagung

Media sosial telah terintegrasi secara mendalam dalam kehidupan remaja di Desa Sumberdadap, menjadi bagian tak terpisahkan dari aktivitas dan interaksi mereka sehari-hari. Sub-bab ini akan mengkaji secara komprehensif bagaimana remaja di desa ini memanfaatkan berbagai platform media sosial, mencakup frekuensi dan durasi penggunaan, aktivitas yang dilakukan, serta pola-pola penggunaan yang unik berdasarkan karakteristik demografi dan sosial.

1) Frekuensi dan Durasi Penggunaan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja di Desa Sumberdadap mengalokasikan waktu yang signifikan untuk berinteraksi di media sosial. Rata-rata, mereka menghabiskan 1-2 jam setiap menggunakan smartphone untuk mengakses berbagai platform media sosial. Temuan ini mengindikasikan bahwa media sosial telah menjadi bagian integral dari kehidupan remaja, menyita porsi waktu yang cukup besar di luar aktivitas lain seperti belajar, bersekolah, dan berinteraksi secara langsung.

Meskipun fokus pada platform TikTok, Pratiwi menegaskan bahwa media sosial telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan remaja saat ini. Ruli dalam penelitiannya tentang penggunaan gawai pada pra-remaja di pedesaan, menunjukkan bahwa penggunaan gawai, termasuk untuk media sosial, dapat menyita waktu yang seharusnya dialokasikan untuk kegiatan penting lainnya seperti belajar dan interaksi sosial langsung. Rulliana (2022) menjelaskan bahwa media sosial telah menjadi bagian

penting dalam kehidupan remaja, memengaruhi cara mereka berinteraksi dan menghabiskan waktu.

2) **Aktivitas yang Dilakukan**

Remaja di Desa Sumberdadap memanfaatkan platform media sosial untuk berbagai tujuan dan aktivitas, antara lain:

- a) **Komunikasi:** Aplikasi pesan instan seperti WhatsApp menjadi media utama bagi remaja untuk berkomunikasi dengan teman, keluarga, dan lingkungan sosial mereka. Aktivitas *_chatting_*, berbagi pesan teks, gambar, dan video mendominasi interaksi mereka di platform ini.
- b) **Akses Informasi:** Media sosial berperan sebagai sumber informasi yang mudah diakses oleh remaja. Mereka memanfaatkan media sosial untuk memperoleh berita terkini, informasi seputar minat dan hobi mereka, serta pengetahuan umum dari berbagai sumber.
- c) **Hiburan:** Menonton video musik, film, serial web, dan konten hiburan lainnya di platform seperti YouTube dan TikTok menjadi aktivitas yang digemari oleh remaja di Desa Sumberdadap. Media sosial memberikan mereka akses yang mudah dan cepat terhadap berbagai bentuk hiburan digital.
- d) **Ekspresi Diri dan Sosialisasi:** Remaja menggunakan media sosial sebagai media untuk mengekspresikan diri, berbagi momen kehidupan, dan berinteraksi dengan teman sebaya. Mengunggah foto, video, dan status di Instagram dan Facebook memungkinkan mereka untuk membangun citra diri dan menjalin koneksi sosial dengan lingkungan mereka.

Yusuf dalam penelitiannya tentang pemanfaatan YouTube, menunjukkan bahwa platform media sosial seperti YouTube dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran bahasa Inggris. Hal ini menunjukkan bahwa remaja dapat memanfaatkan media sosial untuk mengakses informasi dan pengetahuan. Rulliana menyatakan bahwa remaja menggunakan media sosial untuk berbagai tujuan, termasuk komunikasi, hiburan, dan ekspresi diri. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa remaja di Desa Sumberdadap memanfaatkan media sosial untuk beragam aktivitas. Ruli (2021), dalam penelitiannya di Desa Tanen, menemukan bahwa penggunaan gawai pada pra-remaja, yang kemungkinan besar mencakup akses ke media sosial, berpengaruh pada perilaku sosial mereka. Hal ini menunjukkan bahwa media sosial memiliki peran dalam sosialisasi remaja.

Dampak Penggunaan Media Sosial Pada Perilaku Sosial Remaja di Desa Sumberdadap Kecamatan Pucanglaban Kabupaten Tulungagung.

Penggunaan media sosial telah menjadi fenomena yang tak terelakkan di kalangan remaja, termasuk di Desa Sumberdadap. Sub-bab ini akan mengelaborasi secara komprehensif dampak yang ditimbulkan oleh penggunaan media sosial terhadap berbagai aspek kehidupan remaja di desa ini. Analisis akan difokuskan pada identifikasi dampak positif dan negatif.

a) Dampak Positif

Media sosial telah membuka cakrawala baru dan memberikan beragam manfaat bagi remaja di Desa Sumberdadap, antara lain:

- 1) **Komunikasi dan Sosialisasi:** Media sosial berperan sebagai sumber informasi yang melimpah dan mudah diakses, memungkinkan remaja untuk berkomunikasi, memperoleh berita terkini, informasi seputar hobi dan minat mereka, serta berbagai informasi lain yang relevan dengan perkembangan mereka.

Nurkhosim dan Hendriani menunjukkan bahwa channel YouTube dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran sejarah. Ini menunjukkan bahwa remaja dapat menggunakan media sosial untuk mengakses informasi dan pengetahuan yang relevan dengan pendidikan mereka.

- 2) **Ekspresi Diri dan Kreativitas:** Platform media sosial seperti Instagram, TikTok, dan YouTube memberikan ruang ekspresi bagi remaja untuk mengembangkan kreativitas mereka melalui foto, video, tulisan, dan berbagai bentuk konten digital lainnya. Hal ini dapat meningkatkan rasa percaya diri, mengasah bakat, dan menemukan potensi diri.

Pratiwi menyatakan bahwa TikTok, sebagai salah satu platform media sosial, dapat mempengaruhi kreativitas remaja. Hal ini menunjukkan bahwa media sosial dapat menjadi wadah bagi remaja untuk mengembangkan dan mengekspresikan kreativitas mereka melalui berbagai konten, seperti video, foto, dan tulisan.

- 3) **Optimalisasi Pembelajaran:** Media sosial dapat menjadi alat bantu belajar yang efektif dan menarik. Remaja dapat mengakses video edukasi, tutorial, dan materi pembelajaran lainnya melalui platform seperti YouTube. Mereka juga dapat bergabung dengan grup belajar online dan berkolaborasi dengan teman sebaya dalam mendiskusikan pelajaran sekolah.

Nurkhosim dan Hendriani menunjukkan bahwa YouTube dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Hal ini mengindikasikan bahwa media sosial dapat meningkatkan efektivitas dan motivasi belajar remaja, terutama jika digunakan dengan bijak dan terarah.

b) Dampak Negatif

Di balik manfaat yang ditawarkan, penggunaan media sosial yang tidak terkendali juga dapat menimbulkan dampak negatif bagi remaja di Desa Sumberdadap, diantaranya:

- 1) Kecanduan dan Ketergantungan: Penggunaan media sosial yang berlebihan dapat menyebabkan remaja mengalami kecanduan dan ketergantungan, sehingga mereka kesulitan untuk mengatur waktu dan prioritas, mengabaikan aktivitas lain yang lebih penting dalam kehidupan mereka.

Ruli menunjukkan bahwa penggunaan gawai yang berlebihan pada pra-remaja dapat berdampak negatif pada perilaku sosial mereka. Hal ini mengindikasikan bahwa kecanduan media sosial dapat mempengaruhi interaksi sosial dan perkembangan remaja. Yumarni (2022) menjelaskan bahwa penggunaan gawai yang tidak terkontrol pada anak usia dini dapat berdampak negatif pada perkembangan mereka. Hal ini menunjukkan bahwa penting bagi orang tua dan pendidik untuk membatasi dan mendampingi penggunaan media sosial oleh anak-anak dan remaja agar terhindar dari kecanduan.

- 2) Rentanan terhadap Cyberbullying dan Pelecehan Online: Media sosial dapat menjadi sarana bagi terjadinya cyberbullying, yaitu perundungan yang dilakukan melalui media online. Remaja yang menjadi korban cyberbullying berisiko mengalami dampak psikologis yang merugikan, seperti kecemasan, depresi, dan menurunnya harga diri.

Nurfirdaus dan Risnawati meneliti tentang pembentukan kebiasaan dan perilaku sosial siswa. Meskipun tidak secara khusus membahas cyberbullying, penelitian ini menyoroti pentingnya pembinaan karakter dan etika dalam berinteraksi di dunia maya. Hal ini secara tidak langsung mendukung argumen Anda bahwa remaja yang aktif di media sosial rentan terhadap cyberbullying dan pelecehan online jika tidak dibekali dengan pengetahuan dan keterampilan yang memadai dalam menggunakan media sosial secara bertanggung jawab.

6. PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa media sosial telah menjadi bagian integral dalam kehidupan remaja di Desa Sumberdadap. Platform seperti WhatsApp, Instagram, dan Facebook menjadi pilihan utama dalam memenuhi kebutuhan komunikasi, ekspresi diri, dan akses informasi.

Intensitas penggunaan media sosial di kalangan remaja tergolong tinggi, dengan rata-rata 2 sampai 3 jam per hari. Aktivitas yang dilakukan meliputi komunikasi, pencarian informasi, hiburan, berbagi konten, dan berita terkini.

Media sosial memberikan dampak positif dan negatif bagi remaja di Desa Sumberdadap. Dampak positifnya antara lain memperluas jaringan pertemanan, meningkatkan akses informasi, mengembangkan kreativitas, memfasilitasi pembelajaran, dan meningkatkan kesadaran sosial. Namun, penggunaan yang tidak bijak dapat menyebabkan dampak negatif seperti kecanduan, gangguan kesehatan mental, penurunan interaksi sosial di dunia nyata, perilaku konsumtif, dan cyberbullying.

Saran

Menyikapi kesimpulan di atas, diajukan beberapa saran sebagai berikut:

- 1) Bagi Remaja:
 - a) Gunakan media sosial secara bijak dan bertanggung jawab.
 - b) Batasi waktu penggunaan dan seimbangkan dengan aktivitas di dunia nyata.
 - c) Manfaatkan media sosial untuk tujuan positif dan bermanfaat.
 - d) Berhati-hati dalam berinteraksi dan hindari perilaku negatif.
- 2) Bagi Orang Tua:
 - a) Dampingi dan awasi penggunaan media sosial pada anak.
 - b) Berikan edukasi tentang etika dan bahaya media sosial.
 - c) Jadilah role model yang baik dalam penggunaan media sosial.
 - d) Ciptakan lingkungan keluarga yang mendukung interaksi dan komunikasi yang sehat.
- 3) Bagi Masyarakat:
 - a) Adakan sosialisasi dan edukasi tentang penggunaan media sosial yang sehat.
 - b) Ciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan positif remaja dan mencegah dampak negatif media sosial.

- 4) Bagi Peneliti Selanjutnya:
 - a) Lakukan penelitian lebih lanjut dengan fokus yang lebih spesifik.
 - b) Kembangkan instrumen penelitian yang komprehensif untuk mengukur dampak media sosial.
 - c) Gunakan metode campuran (kuantitatif dan kualitatif) untuk mendapatkan data yang lebih kaya.

REFERENSI

- Albi, A., & Johan, S. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif* (ED Lestari). CV Jejak.
- Asroni, I. (2021). *Perubahan perilaku remaja pengguna media sosial di desa Maguwan Ponorogo* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Astuti, R. D., & Setiawan, B. (2018). Gratifikasi penggunaan media sosial Instagram pada remaja. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 16(1), 12.
- Handayani, S. (2020). Analisis sentimen publik terhadap isu politik di Twitter. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 12(1), 82-95.
- Handayani, S. (2021). Analisis penggunaan YouTube sebagai media hiburan oleh remaja di kota Bandung. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 19(2), 145-158.
- Harefa, A. (2022). Pengaruh globalisasi terhadap perilaku sosial siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 271-277.
- Humaizi. (2019). *Teori komunikasi massa*. Medan: USU Press.
- Larasati, A., dkk. (2023). Peran WhatsApp dalam komunikasi dan interaksi sosial remaja di era digital. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 17(2), 125-138.
- Nurfirdaus, N., & Risnawati, R. (2019). Studi tentang pembentukan kebiasaan dan perilaku sosial siswa (Studi Kasus di SDN 1 Windujanten). *Jurnal Lensa Pendas*, 4(1), 36-46.
- Nurkhosim, D., & Hendriani, D. (2023). Penggunaan channel YouTube sebagai media pembelajaran mata pelajaran sejarah pada siswa kelas VII SMPN 1 Kalidawir Tulungagung. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial*, 2(2), 145-151.
- Pratama, A. (2022). Peran platform digital dalam transformasi digital di Indonesia. *Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, 15(2), 78.
- Pratama, R. (2023). Perilaku dan motivasi remaja dalam menggunakan media sosial. *Jurnal Psikologi Perkembangan*, 12(1), 45-58.
- Pratiwi, D. (2021). Pengaruh TikTok terhadap kreativitas remaja. *Jurnal Seni dan Desain*, 5(2), 112-125.

- Riduan, R., Fauziah, N., Amelia, K., & Sumarno, S. (2023). Pemanfaatan media sosial sebagai media informasi pendidikan bagi remaja millennial. *Borneo Journal of Islamic Education*, 3(1), 53-64.
- Rijali, A. (2018). Analisis data kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81-95.
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan penelitian kualitatif* (Qualitative research approach). Deepublish.
- Ruli, K. N. (2021). Analisis penggunaan gadget terhadap perilaku sosial pra remaja di Desa Tanen, Kecamatan Rejotangan, Kabupaten Tulungagung (Uin Sayyid Ali Rahmatullah).
- Rulliana, P. (2022). Media sosial dan remaja: Studi tentang penggunaan dan gratifikasi. *Jurnal Komunikasi dan Masyarakat*, 6(2), 101-115.
- Sobur, A. (2021). *Psikologi komunikasi dalam era digital*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Supriyanto, A. (2019). Pengaruh penggunaan Facebook terhadap perilaku sosial remaja. *Jurnal Psikologi*, 46(1), 52-65.
- Supriyanto, A. (2020). Peran YouTube dalam membangun komunitas online di kalangan remaja. *Jurnal Psikologi Sosial*, 8(2), 112-125.
- Umrati, & Wijaya, H. (2020). Analisis data kualitatif teori konsep dalam penelitian pendidikan. *Sekolah Tinggi Theologi Jaffray*, 13.
- Wijaya, A. (2023). Efektivitas YouTube sebagai media pembelajaran online. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 8(1), 45.
- Wijaya, H. (2020). Analisis data kualitatif teori konsep dalam penelitian pendidikan. *Sekolah Tinggi Theologia Jaffray*.
- Yanti, N. D., Mardison, L., Salsa, R., & Yenni, Y. (2021). Hubungan penggunaan media sosial terhadap perubahan perilaku pada remaja. *REAL in Nursing Journal*, 4(3), 207-215.
- Yanti, N. D., Mardison, L., Salsa, R., & Yenni, Y. (2021). Hubungan penggunaan gadget terhadap perubahan perilaku pada remaja. *REAL in Nursing Journal*, 4(3), 211.
- Yumarni, V. (2022). Pengaruh gadget terhadap anak usia dini. *Jurnal Literasiologi*, 8(2), 556-623.
- Yusuf, A. (2022). Pemanfaatan YouTube dalam pembelajaran bahasa Inggris di SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(1), 87-98.