

Pemanfaatan media *online* pada generasi Z dalam penyelesaian tugas mata pelajaran PPKn

Nur Aini, Azwar Ananda, Maria Montessori, Junaidi Indrawadi

Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
FIS Universitas Negeri Padang

Co-Author: **Azwar Ananda**

E-mail: ananda.azwar4127@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pemanfaatan media online, dampak positif serta negatif pemanfaatan media online pada Generasi Z dalam penyelesaian tugas mata pelajaran PPKn di MTsN 6 Kota Padang. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi untuk memperoleh pemahaman secara mendalam terkait fenomena media online melalui sudut pandang informan. Informan dalam penelitian ini dipilih melalui purposive sampling. Teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi dan studi dokumentasi. Uji keabsahan data menggunakan metode triangulasi sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, pemanfaatan media online dilakukan dengan memanfaatkan Google sebagai sumber belajar dengan website Google seperti brainly dan Google images dalam menyelesaikan tugas kliping. Media sosial Whatsapp sebagai tempat menerima informasi mengenai penyelesaian tugas kliping melalui grup yang telah dibentuk oleh guru. Dampak positif pemanfaatan media online pada Generasi Z yaitu, dengan mudahnya siswa berkomunikasi, mengakses informasi terkait penyelesaian tugas, dan mampu menambah pemahaman siswa terkait materi. Siswa terpengaruh terhadap media hiburan seperti game dan media lainnya mengakibatkan siswa kecanduan, dan tidak bertanggung jawab pada penyelesaian tugas.

Kata Kunci: media online, brainly, google images

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the use of online media, the positive and negative impacts of the use of online media on Generation Z in completing PPKn subject assignments at MTsN 6 Padang City. The type of research used is qualitative research with a phenomenological approach to gain an in-depth understanding of the phenomenon of online media through the informant's point of view. Informants in this study were selected through purposive sampling. Data collection techniques include interviews, observations and documentation studies. Data validity testing uses the source triangulation method. The results of the study indicate that the use of online media is carried out by utilizing Google as a learning resource with Google websites such as brainly and Google images in completing clipping assignments. Whatsapp social media as a place to receive information regarding the completion of clipping assignments through groups that have been formed by teachers. The positive impact of the use of online media on Generation Z is that students can easily communicate, access information related to completing assignments,

and are able to increase students' understanding of the material. Students are influenced by entertainment media such as games and other media, resulting in students being addicted and irresponsible in completing assignments.

Keywords: online media, brainly, google images



This work is licensed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. ©2024 by author.

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman semakin hari semakin merata akan berbagai kemajuan yang dikembangkan oleh manusia dari masa lalu hingga sekarang. Keberadaan insan sebagai makhluk intelektual dimuka bumi menjadi pusat pergeseran perubahan dunia. Pertumbuhan teknologi mempunyai peran yang sangat berdampak terhadap kehidupan. Berbagai gagasan baru pada teknologi dikembangkan sesuai fungsi untuk memudahkan aktivitas manusia. Teknologi informasi dan komunikasi memberikan tantangan nyata pada era digital yang menjadi rumit karena beragam aspek kehidupan membawa dampak yang dapat menyebabkan perubahan di setiap aspek, salah satunya pada aspek pendidikan. Perkembangan teknologi sangat dimanfaatkan dengan berbagai kalangan terutama pada Generasi Z. Generasi Z merupakan identitas untuk anak-anak yang lahir di tahun 1995 hingga 2012 atau usia mulai dari 28 hingga 11 tahun. Generasi Z diketahui sebagai generasi yang dari kecil sudah dekat dengan adanya teknologi informasi terutama internet yang sudah menjadi budaya mengglobal, mahir menggunakan gawai terutama Generasi Z pada usia sekolah (Hastini et al., 2020).

Penggunaan media *online* atau media berbasis multimedia merupakan salah satu solusi untuk membuat siswa memanfaatkan media *online* agar mampu memahami materi pelajaran dengan baik. Pembelajaran menggunakan media *online* seperti *Youtube*, *Whatsapp group*, dan *Google* (Muhassanah et al., 2022). Melihat kecenderungan media *online*, dimana pemanfaatan internet memudahkan seseorang dalam mengakses informasi dimanapun dan kapanpun, terutama dalam penggunaan internet. Salah satu contohnya yaitu dalam bidang pendidikan awalnya buku merupakan sumber belajar utama yang digunakan oleh guru maupun siswa, akan tetapi di era sekarang sebageian besar guru dan siswa beralih menggunakan internet sebagai pendukung pembelajaran. Internet menyediakan berbagai jenis informasi yang mudah diakses oleh guru atau siswa (Anggraini et al., 2022). Penggunaan media dalam pembelajaran dapat merangsang keinginan belajar, semangat belajar, minat baru dan meningkatkan motivasi belajar siswa. *Smartphone* sekarang ini mampu membantu guru berbagi informasi dan pengetahuan untuk belajar. Memanfaatkan media dalam pembelajaran mampu memperlancar proses belajar mengajar pada siswa seperti pemberian tugas sekolah yang diberikan

guru diselesaikan dengan kreativitas siswa sehingga siswa mampu memahami topik pembelajaran dengan cara mereka (Pustikayasa, 2019).

Media sosial apabila dikaitkan dengan proses belajar mengajar merupakan bagian dari media pembelajaran yang tengah mengalami perkembangan sesuai dengan kondisi zaman. Sebagai bagian dari media pembelajaran berarti pemanfaatan media sosial juga semestinya mampu mengarahkan proses pembelajaran berlangsung lebih efektif dan efisien. Tetapi apabila media sosial tidak digunakan sebagaimana mestinya atau hanya digunakan untuk mengikuti zaman atau digunakan untuk hal yang tidak baik maka tentunya pemanfaatan media sosial dalam kegiatan belajar mengajar akan berdampak negatif, seperti kecanduan dan lebih asik berada di dunia maya, lalai belajar, dan lain sebagainya. Kenyataan ini juga menjadi pendorong bagi guru untuk terus melakukan inovasi dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi agar pembentukan pembelajaran yang dirancang guru mampu menarik perhatian siswa untuk belajar (Sholekah & Wahyuni, 2019).

Dari penjelasan diatas diketahui bagaimana pemanfaatan media sosial dan media *search engine* pada generasi Z dalam pembelajaran di MTsN 6 Kota Padang. Penggunaan media online yang berdampak pada siswa baik itu secara positif maupun negatif. Dampak positif penggunaan media sosial dan media *search engine* yakni menjadi sumber referensi selain buku dalam mengerjakan tugas seperti membuat kliping, membuat peta konsep yang mengharuskan media online sebagai sumber referensi dalam menyelesaikan tugas. Dampak negatif dari penggunaan media online yaitu, dimulai dari siswa yang candu dalam menggunakan media sosial mengakibatkan beberapa perilaku yang menghambat proses belajar mengajar yaitu siswa lebih memanfaatkan media sosial sebagai media hiburan sehingga membuat siswa kurang bertanggung jawab dalam penyelesaian tugas dan memiliki waktu belajar yang berkurang.

Terdapat penelitian yang relevan dengan penelitian ini, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Fajar & Machmud, (2020). Dengan judul Penggunaan Media Sosial di Kalangan Siswa Sekolah Dasar. Siswa menggunakan media sosial dengan tujuan, termasuk mencari sumber belajar dan mengetahui perkembangan diri mereka sendiri. Namun salah satu aspek negatifnya adalah banyak konten yang tidak diperuntukan oleh siswa dan menyebabkan pengguna mengalami kecanduan. Penelitian yang relevan lainnya juga dilakukan oleh Sholekah & Wahyuni, (2019). Dengan judul Pemanfaatan Media Sosial dalam Proses Pembelajaran di SMPN 1 Mojo Kediri. Pemanfaatan media sosial dalam proses pembelajaran memiliki manfaat tersendiri. Di SMPN Mojo Kediri, guru mengambil peran untuk memulai pemanfaatan media sosial. Indikasinya tampak guru yang menganjurkan siswa untuk membuat grup Whatsapp. Salah seorang

siswi menyatakan merasa lebih senang dan bersemangat jika belajar dengan menggunakan media sosial karena memperluas pengetahuan dan dapat merujuk berbagai sumber dan merasa lebih mudah mengingat informasi. Mengerjakan tugas dengan menggunakan media sosial, lebih senang berdiskusi melalui media sosial, lebih aktif menyampaikan pendapatnya melalui dunia maya dari pada menyampaikan pendapatnya di dunia nyata (diskusi dalam kelas).

Penelitian lain dilakukan oleh Podomi et al. (2018) dengan judul manfaat penggunaan search engine untuk sarana belajar siswa di perpustakaan. Para siswa menggunakan *search engine* untuk mencari informasi-informasi yang dibutuhkan dalam proses belajar, mencari informasi untuk membuat tugas-tugas yang diberikan guru dan untuk menambah wawasan para siswa, selain itu siswa juga bisa mendapatkan informasi dengan cepat dan mudah sehingga dapat menghemat waktu. Berdasarkan permasalahan diatas dan beberapa penelitian yang relevan, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media search engine dan media sosial sebagai Media Online pada Generasi Z dalam penyelesaian tugas mata pelajaran PPKn di MTsN 6 Kota Padang. Dimana kenyataannya media online selain memberikan dampak positif juga memberikan dampak negatif pada siswa. Media *search engine* sebagai tempat siswa menyelesaikan tugas sekolah yang diberikan guru baik itu tugas individu maupun kelompok khususnya pada mata pelajaran PPKn.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian memuat desain penelitian yang mencakup jenis penelitian, sumber data dan analisis data. Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, menurut Sugiyono (2012), penelitian kualitatif merupakan penelitian untuk mendapatkan pemahaman yang lebih luas dan mendalam terhadap situasi sosial atau fenomena yang diteliti. Menurut Yusanto (2020) Pendekatan fenomenologi adalah suatu cara menghadapi suatu fenomena yang terjadi dan pengamatannya dijelaskan pada pembahasan penelitian mengutamakan sudut pandang atau pemahaman seseorang terhadap topik atau tindakan yang bersangkutan. Tujuan fenomenologi adalah untuk memahami bagaimana fenomena diungkapkan dalam observasi, pemikiran dan tindakan, dan bagaimana fenomena yang dialami dievaluasi mampu dipahami. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di MTsN 6 Kota Padang. Sumber data dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari Wakil Kepala madrasah bidang Kurikulum, Guru PPKn, Guru BK, dan Siswa kelas 9. Data sekunder berasal dari buku, dokumen dan data-data tertulis lainnya yang didapatkan dari MTsN 6 Kota Padang. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Uji keabsahan Data pada penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber. Selanjutnya teknik analisis Data dilakukan

dengan 4 tahap menurut Sugiyono (2012) pertama, mengumpulkan data hasil wawancara dan observasi. Kedua, data direduksi untuk membentuk fokus penelitian. Ketiga, kemudian data disajikan atau diuraikan dalam bentuk narasi. Keempat, diverifikasi atau diberi kesimpulan untuk memaparkan hasil temuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan media *online* pada generasi Z dalam penyelesaian tugas mata pelajaran PPKn di MTsN 6 Kota Padang

Pemanfaatan merupakan cara atau aktivitas, yang berasal dari kata manfaat yaitu suatu pemakaian hal-hal berguna yang dipergunakan agar bermanfaat, seperti menggunakan Media Online sebagai Media sumber atau tempat penyelesaian tugas siswa. Merujuk pada hasil temuan peneliti diatas, Pemanfaatan dapat dikaitkan dengan berbagai hal yang mampu bermanfaat apabila digunakan, salah satunya pemanfaatan pada media online. Media Online merupakan media berbasis multimedia atau internet memudahkan penggunaannya mengakses informasi dimanapun dan kapanpun. Terutama dalam aspek pendidikan, pada awalnya buku adalah sumber belajar utama yang digunakan guru maupun siswa, akan tetapi sekarang sebageian besar guru dan siswa beralih menggunakan internet sebagai pendukung. Internet menyediakan berbagai jenis informasi yang mudah diakses oleh guru dan siswa seperti Youtube, Whatsapp Grup dan Google (Anggraini et al., 2022).

Generasi Z merupakan orang yang lahir antara tahun 1996 dan 2010, generasi Z mereka disebut sebagai *digital natives* yaitu individu yang sangat ketergantungan dalam mengakses teknologi menggunakan *smartphone* dan mereka generasi yang sangat menikmati informasi secara gratis yang ada di internet, terutama dalam bentuk gambar dan penjelasan yang mudah mereka pahami khususnya pada usia sekolah untuk menunjang aktivitas mereka disekolah (Kristyowati, 2021). Pemanfaatan media online pada Generasi Z dalam penyelesaian tugas mata pelajaran PPKn di MTsN 6 Kota Padang dapat dilihat dari 2 jenis aplikasi yaitu google dan whatsapp:

a. *Google* sebagai sumber belajar siswa

Sumber belajar yang digunakan siswa dalam mencari informasi pada tugas kliping mata pelajaran PPKn di MTsN 6 Kota Padang dengan menggunakan *web Brainly* dalam mencari jawaban dan informasi seperti pada salah satu materi yaitu Makna alinea Pembukaan UUD NRI Tahun 1945 serta contoh pada perilaku sehari-hari yang sesuai alinea tiga dan untuk menambahkan gambar yang sesuai dengan tugas kliping siswa mencarinya melalui *Google images*. Pada *web Brainly* siswa mendapat jawaban yaitu contoh perilaku yang sesuai makna alinea tiga adalah toleransi antar umat beragama, bergotong royong, menjalankan ibadah dan kewajiban sebagai umat

beragama. Siswa menambahkan gambar yang sesuai dengan contoh-contoh perilaku yang sesuai pada makna alinea ketiga.

Merujuk pada hasil temuan peneliti di atas, pemanfaatan media online sebagai sumber mencari dan mendapatkan informasi yang dibutuhkan dengan menggunakan mesin pencari *Google* salah satunya. *Google* yang memudahkan penggunaannya untuk melakukan pencarian. *Searching* adalah pemanfaatan media internet untuk mencari suatu materi atau informasi yang dibutuhkan untuk melengkapi dan mencari informasi untuk menyelesaikan tugas pada mata pelajaran PPKn oleh siswa ((Andhika Firli Anggara, 2018). Siswa dalam mencari informasi mengarah pada mesin pencari yang memiliki beragam jenis website seperti Wikipedia, Blogspot, dan Brainly. Situs <https://brainly.co.id/> merupakan situs tanya jawab dimana terdapat salah satu penanya dan terdapat beberapa orang yang mengutarakan pendapatnya untuk menjawab atau menanggapi permasalahan atau pertanyaan tersebut. Brainly merupakan web yang bebas dan dapat diakses oleh siapapun dimanapun dan kapanpun. Adanya web Brainly menunjukkan bahwa hal ini sangat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran di sekolah dan membantu siswa menyelesaikan tugas, karena tampilan dan jawaban informasi yang dibutuhkan siswa pada kalimatnya mudah untuk siswa pahami seperti dengan teman sebaya namun berbasis teknologi digital (Fitri Al Qolbi, 2021). Selain web *Brainly* sebagai sumber belajar siswa web *Google Images* juga merupakan sumber belajar siswa mencari gambar yang dibutuhkan untuk melengkapi tugas kliping. *Google Images* merupakan layanan pencarian yang dibuat oleh *Google* digunakan pengguna mencari konten gambar web. Kata kunci pencarian gambar di web (Slamet, 2018).

b. **Whatsapp sebagai tempat menerima informasi**

Media Sosial yang juga dimanfaatkan yaitu aplikasi *Whatsapp* karena aplikasi tersebut memiliki fitur-fitur yang mudah untuk dipahami oleh para penggunanya bahkan bagi pengguna yang pemula berbagai kalangan pun dengan mudahnya menggunakan *Whatsapp* mulai dari komunikasi secara pribadi baik itu antar guru maupun guru dengan siswa dan siswa dengan teman sebayanya kapan pun dan dimanapun *Whatsapp* dapat digunakan. Peneliti temukan pada salah satu *grup Whatsapp* kelas 9.12 seluruh siswa bergabung pada grup tersebut dengan Guru PPKn. Pada grup tersebut Guru PPKn memberikan informasi tambahan terkait penyelesaian tugas kliping. Merujuk pada hasil temuan di atas, Generasi Z memiliki perilaku komunikasi khususnya pada era digital yakni, penyelenggaraan komunikasi, yang sebelumnya berbasis komunikasi tatap muka, kini menggunakan media sosial. Saat ini, Generasi Z sering membagikan kehidupannya secara online, seperti membagikan materi digital tentang kehidupannya kepada khalayak yang lebih luas (Smp & Sukoharjo, 2020).

Whatsapp merupakan layanan komunikasi berbasis media sosial. *Whatsapp* adalah aplikasi seperti layanan SMS. *Whatsapp* digunakan karena memiliki fitur-fitur canggih yang sangat mudah digunakan, bahkan untuk individu yang baru belajar menggunakan internet dan perangkat. *Whatsapp* sering digunakan karena banyak orang yang menggunakannya untuk mengirim pesan kepada temannya (Liedfray et al., 2022). Pada aspek Pendidikan, pemanfaatan media online memberikan manfaat yaitu menyebarkan informasi tugas lebih praktis dan mudah karena dapat disampaikan kapan saja dan dimana saja sehingga lebih efisien untuk guru maupun untuk siswa. Hal ini juga mempermudah karena penyampaian informasi terkait pembelajaran seperti informasi tugas dapat diakses seluruh siswa dan siswa dapat mendapatkan informasi yang sama pada saat informasi tersebut dibagikan di Grup *Whatsapp*. *Whatsapp* merupakan salah satu jenis media sosial merupakan aplikasi pesan instan yang banyak digunakan saat ini, jika dilihat dari fitur dan fungsinya yang mudah untuk digunakan berbagai kalangan (Febriyanti, 2022).

Dampak pemanfaatan media online pada generasi Z dalam penyelesaian tugas PPKn di MTsN 6 Kota Padang

a. Dampak Positif

Dampak pemanfaatan media online pada Generasi Z dalam penyelesaian tugas mata pelajaran PPKn di MTsN 6 Kota Padang dilihat dari dampak positif dan negatif. Dampak positif pemanfaatan Media online yang berdampak pada siswa antara lain siswa dengan mudahnya berkomunikasi terkait tugas, mengakses informasi mengenai tugas dengan mudah, siswa mampu menambah pemahaman mereka terkait materi dan penyampaian materi pada saat Proses belajar mengajar, dan mengasah keterampilan siswa dalam membuat tugas kliping. Penggunaan jejaring sosial dapat menunjang pembelajaran karena *media online* dikalangan pelajar sangat dimanfaatkan karena memberikan keuntungan dalam berbagi sumber belajar informasi, berinteraksi, dan berdiskusi. *Media online* memberikan dampak pada aktivitas dengan teman sebaya, guru, dan pengetahuan online sehingga meningkatkan pemahaman siswa (Khairuni, 2016).

Pemanfaatan media online dalam penyelesaian tugas mata pelajaran PPKn dengan memanfaatkan media sosial dan mesin pencari sebagai sumber dan tempat dalam menyelesaikan tugas. Media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan. Media adalah suatu alat yang digunakan guru untuk membantu proses belajar mengajar agar kegiatan pembelajaran tidak monoton yang dapat membuat siswa bosan dan mengakibatkan tidak tercapainya tujuan pendidikan (Hamami & Akmal, 2021).

Dalam hal ini guru harus mempunyai banyak ide untuk menumbuhkan minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran PPKn dimana sekarang ini minat dan konsentrasi belajar mengharuskan siswa lebih banyak menghafal materi. Oleh karena itu, guru harus menciptakan pembelajaran yang menarik seperti mengurangi metode ceramah dan lebih mendorong siswa untuk mengasah kreativitas dan keterampilannya seperti memberikan tugas yang akan dipresentasikan siswa pada saat proses belajar mengajar sehingga hal tersebut akan mengasah keterampilan dan berpikir kritis siswa. Adapun dampak positif media online adalah mempermudah berinteraksi kepada orang lain, menambah pemahaman dan meningkatkan kreatifitas, dan mempermudah mendapat materi pelajaran (Zonti et al., 2023).

b. Dampak Negatif

Dampak negatif pemanfaatan media online yang berdampak pada siswa antara lain siswa terpengaruh terhadap media online seperti game dan media lainnya mengakibatkan siswa kecanduan dalam menggunakannya dan siswa tidak bertanggung jawab pada penyelesaian tugas. Dampak negatif lainnya yaitu dapat membuat siswa lalai terhadap hal yang penting dan sudah menjadi tanggung jawab mereka sebagai siswa. Berdampak negatif jika disalahgunakan oleh siswa seperti membuat siswa kurang disiplin dan bersifat malas sehingga lalai dalam tugas. Misalnya akibat dari pemanfaatan media online hanya untuk media hiburan hingga tidak kenal waktu siswa menjadi kurang bertanggung jawab yakni lupa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Pemanfaatan media online pada siswa akan membuat kecanduan, malas-malasan, mengganggu konsentrasi belajar siswa, dan lalai terhadap tugas (Khairuni, 2016).

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media *online* dimanfaatkan pada generasi Z dalam menyelesaikan tugas khususnya pada mata pelajaran PPKn di MTsN 6 Kota Padang. Pemanfaatannya yaitu dengan memanfaatkan *Google* sebagai sumber belajar yang digunakan siswa sebagai generasi Z usia sekolah dengan *website Google* seperti *brainly* dan *Google images* dimanfaatkan siswa untuk mencari jawaban dan informasi penjelasan yang dibutuhkan serta mencari gambar-gambar contoh perilaku yang sesuai untuk menyelesaikan tugas kliping pada setiap sub Bab. Selain sebagai sumber belajar media *online* pada media sosial *Whatsapp* dimanfaatkan sebagai tempat menerima informasi mengenai penyelesaian tugas kliping pada Generasi Z melalui grup yang telah dibentuk oleh guru. Dampak positif pemanfaatan media online pada Generasi Z yaitu, siswa dengan mudahnya berkomunikasi terkait tugas, mengakses informasi mengenai mengenai tugas dengan mudah, siswa mampu menambah pemahaman mereka terkait materi

dan penyampaian materi pada saat Proses belajar mengajar, dan mengasah keterampilan siswa dalam membuat tugas kliping. Dampak negatif pada siswa yang memanfaatkannya lebih untuk media hiburan hingga berdampak terhadap tanggung jawab siswa sebagai pelajar yaitu siswa terpengaruh terhadap media online seperti game dan media lainnya mengakibatkan siswa kecanduan dalam menggunakannya, dan siswa tidak bertanggung jawab pada penyelesaian tugas.

DAFTAR PUSTAKA

- Andhika Firli Anggara. (2018). Pemanfaatan Sumber Belajar Berbasis Internet Dalam Pembelajaran PPKn Pada Sekolah Menengah Pertama Di Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Kewaraganegearaan Dan Hukum Volume 7 No 2 Tahun 2018*, 7(2), 390–398.
- Anggraini, R., Neni Wahyuningtyas, & I Nyoman Ruja. (2022). Analisis Pemanfaatan Search Engine Sebagai Sumber Belajar Peserta Didik Dalam Memahami Materi Ips. *Edutainment: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kependidikan*, 9(2), 74–82. <https://doi.org/10.35438/e.v9i2.462>
- Fajar, M., & Machmud, H. (2020). Penggunaan Media Sosial di Kalangan Siswa Sekolah Dasar Informasi Artikel Abstrak. *DINIYAH Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 46–52. <http://ejournal.iainkendari/diniyah>
- Febriyanti, T. (2022). Penggunaan Media Online Pada Pembelajaran Daring untuk Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah. *EduBase: Journal of Basic Education*, 3, 60–78.
- Fitri Al Qolbi, L. (2021). Penggunaan Aplikasi Brainly dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Proses Pembelajaran. *Matriks: Jurnal Sosial Sains*, 2(2), 70–75. <https://doi.org/10.36418/matriks.v2i2.62>
- Hamami, & Akmal. (2021). Problematika Guru PPKn dalam Merancang dan Memanfaatkan Media Pembelajaran di SMAN 1 Koto Balingka Kabupaten Pasaman Barat. *Journal of Education, Cultural and Politics*, 1(2), 57–62.
- Hastini, L. Y., Fahmi, R., & Lukito, H. (2020). Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi dapat Meningkatkan Literasi Manusia pada Generasi Z di Indonesia? *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 10(1), 12–28. <https://doi.org/10.34010/jamika.v10i1.2678>
- Khairuni, N. (2016). Dampak Positif dan Negatif Sosial Media Terhadap Pendidikan Akhlak Anak (Studi Kasus di SMP Negeri 2 Kelas VIII Banda Aceh). *JURNAL EDUKASI: Jurnal Bimbingan Konseling*, 2(1), 91. <https://doi.org/10.22373/je.v2i1.693>
- Kristyowati, Y. (2021). Generasi "Z" Dan Strategi Melayaninya. *Ambassador: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristiani*, 2(1), 2. stt-indonesia.ac.id > journal > index

- Liedfray, T., Waani, F. J., & Lasut, J. J. (2022). Peran Media Sosial Dalam Mempererat Interaksi Antar Keluarga Di Desa Esandom Kecamatan Tombatu Timur Kabupaten Tombatu Timur Kabupaten Minasa Tenggara. *Jurnal Ilmiah Society*, 2(1), 2.
- Muhassanah, N., Hayati, A., & Winarni, A. (2022). Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika. *AlphaMath: Journal of Mathematics Education*, 8(2), 131. <https://doi.org/10.30595/alphamath.v8i2.13540>
- Pustikayasa, I. M. (2019). Grup Whatsapp Sebagai Media Pembelajaran. *Widya Genitri: Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama Dan Kebudayaan Hindu*, 10(2), 53-62. <https://doi.org/10.36417/widyagenitri.v10i2.281>
- Sholekah, D. D., & Wahyuni, S. (2019). Pemanfaatan Media Sosial dalam Proses Pembelajaran di SMPN 1 Mojo Kediri. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 2(2), 28-39.
- Slamet, M. (2018). Peningkatan Perbendaharaan Kata Menggunakan Media Website Google Image Pada Anak Tunarungu Kelas Xi Di SMALB-BCD YPAC JEMBER. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA*, 35(1), 31-46.
- Smp, D. I., & Sukoharjo, K. (2020). Dampak Sosial Intensitas Penggunaan Media Sosial Terhadap Kesehatan Mental Berupa Sikap Apatis. *ISSN 1858-3385, E-ISSN 2549-7006*, 18(1).
- Yusanto, Y. (2020). Ragam Pendekatan Penelitian Kualitatif. *Journal of Scientific Communication (Jsc)*, 1(1), 1-13. <https://doi.org/10.31506/jsc.v1i1.7764>
- Zonti, R. F., Indrawadi, J., & Ananda, A. (2023). Keterampilan guru PPKn dalam Pengelolaan kelas. *Journal of Education, Cultural and Politics*, 3(2), 259-267