

# JKI

*by* Dhian Tyas Untari

---

**Submission date:** 27-May-2020 09:22PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1290790255

**File name:** JKI\_Teknologi\_Komunikasi,\_neng\_dhian\_ery\_2020.doc (120.5K)

**Word count:** 3058

**Character count:** 19742

## Teknologi Komunikasi dan Perubahan Sosial Remaja di Indonesia; Sebuah Kajian Literatur Tentang Penggunaan Sosial Media

Neng Siti Komariah <sup>1,\*</sup>, Dhian Tyas Untari <sup>2</sup>, Eri Bukhari <sup>3</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Manajemen; Universitas Bhayangkara Jakarta Raya; Jl. Raya Perjuangan, Bekasi Utara; telp.021.88955882; e-mail: [neng.siti@dsn.ubharajaya.ac.id](mailto:neng.siti@dsn.ubharajaya.ac.id)

<sup>2</sup> Program Studi Magister Manajemen; Universitas Bhayangkara Jakarta Raya; Jl. Raya Perjuangan, Bekasi Utara; telp.021.88955882; e-mail: [tyas\\_un@yahoo.co.id](mailto:tyas_un@yahoo.co.id)

<sup>3</sup> Program Studi Manajemen; Universitas Bhayangkara Jakarta Raya; Jl. Raya Perjuangan, Bekasi Utara; telp.021.88955882; e-mail: [eri\\_bukhari@yahoo.com](mailto:eri_bukhari@yahoo.com)

\* Korespondensi: e-mail: [neng.siti@dsn.ubharajaya.ac.id](mailto:neng.siti@dsn.ubharajaya.ac.id)

---

### Abstract

Communication technology brings a wide impact for community, especially for younger generation. Technology provides both positive and negative impacts for young people in Indonesia, especially communication technology. The following is a review of a study that will reveal the impact literature and dynamic behavior of the younger generation as a result of the development of social media in Indonesia. This study is expected to be a reference for subsequent studies on adolescent study and its dynamics.

**Keywords:** Social media, Communication technology, Behavior, Younger generation

### Abstrak

Teknologi komunikasi membawa dampak luas bagi masyarakat, terutama bagi generasi muda. Teknologi memberikan dampak positif dan negatif bagi kaum muda di Indonesia, khususnya teknologi komunikasi. Berikut ini adalah ulasan studi yang akan mengungkapkan dampak literatur dan perilaku dinamis generasi muda sebagai akibat dari perkembangan media sosial di Indonesia. Studi ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk studi selanjutnya pada studi remaja dan dinamikanya.

**Kata kunci:** Media sosial, teknologi komunikasi, Perilaku, generasi muda

### 1. Pendahuluan

Internet memiliki peran yang vital dalam kehidupan di era teknologi dan informasi saat ini, kemudahan akses menggunakan teknologi informasi yang luas melalui e-mail, chatting melalui situs jejaring sosial, mencari informasi dan hal lainnya. Dari beberapa kegiatan yang dilakukan dengan mengakses internet situs jejaring sosial merupakan situs yang paling banyak diminati khususnya untuk kalangan remaja. Situs-situs tersebut antara lain Facebook, Twitter, Path, Instagram, Waze, Ask.fm, Tumblr, Pinterest, LinkedIn dan Google+.

Available Online at <http://ejurnal.ubharajaya.ac.id/index.php/JKI>

Hasil studi tahunan dari yahoo! Inc, tentang studi inovatif mengenai perilaku pengguna internet yang mengidentifikasi trend signifikan tentang perilaku pengguna internet di Indonesia. Pertama, selama dua tahun terakhir, penggunaan telepon seluler (ponsel) di Indonesia menjadi penggerak utama pertumbuhan penggunaan internet di Indonesia, dimana ponsel menjadi media kedua paling banyak digunakan (55%) setelah televisi (100%). Kedua, pertumbuhan internet juga dikaitkan dengan bergesernya demografi dimana grup dengan usia yang relatif lebih tua (30-50 tahun) mulai ikut menggunakan internet di Indonesia. Ketiga, konten hiburan dan liburan, khususnya berita hiburan dan selebriti (40%), mengunggah dan mengunduh data musik (39%) menunjukkan pertumbuhan maksimal. Pencarian naik dari 70% tahun lalu menjadi 75% tahun ini, sebagian besar didorong oleh pengguna muda yang menggunakan internet untuk mencari gambar (76%), musik atau audio (43%) dan video (33%) (Al-Saggaf, 2017)

Berdasarkan data statistik indikator pengguna internet di Indonesia, rata-rata waktu yang dibutuhkan pengguna internet mengakses informasi melalui PC atau laptop kisaran 5 jam 30 menit setiap harinya, persentase pengguna internet melalui *mobile* atau *smartphone* 14% dari total populasi. Sedang rata-rata waktu yang dihabiskan oleh pengguna internet melalui *mobile* atau *smartphone* di Indonesia sekitar 2 jam 30 menit setiap harinya. Statistik perkembangan internet di Indonesia mencapai 15% atau 38,191,873 pengguna internet dari total populasi kita 251,160,124, Sedang pengguna internet dengan menggunakan *mobile* atau *smartphone* mencapai 14% dari populasi. Wajar saja Indonesia adalah target menggiatkan untuk pemasaran *smartphone* saat ini (Budimansyah, 2004).

Saat ini remaja sebagai salah satu pengguna internet yang belum mampu memilah aktivitas internet yang bermanfaat, dan cenderung mudah terpengaruh oleh lingkungan sosial tanpa dapat memfilter efek yang ditimbulkan dari aktivitasnya. Sejumlah penelitian tentang dampak dan pemanfaatan internet menunjukkan bahwa internet menjadi sumber utama untuk belajar tentang apa yang sedang terjadi di dunia seperti untuk hiburan, bergembira, relaksasi, untuk melupakan masalah, menghilangkan kesepian, untuk mengisi waktu sebagai kebiasaan dan melakukan sesuatu dengan teman atau keluarga (States., 2011).

Bagi kalangan remaja Indonesia khususnya remaja mulai tingkat SMP dan SMA, internet merupakan kebutuhan yang pokok baik untuk menunjang kegiatan belajar di sekolah atau sebagai sarana dalam mengakses hiburan. Dampak yang muncul pada akhirnya adalah bagaimana pengaruh yang ditimbulkan dari teknologi dan komunikasi, khususnya jejaring sosial bagi remaja (E.B, 1990).

Menurut (Budimansyah, 2004) diperlukan pembangunan sumber daya manusia yang berkarakter sebagai upaya pembangunan dari segi internal suatu bangsa dengan istilah lain membangun sumber daya manusia yang berkepribadian lurus, kuat, tinggi. Mutu sumber daya manusia pertama-tama ditentukan oleh karakter atau kepribadiannya yakni karakter atau

kepribadian yang bermoral dan bermotivasi tinggi. Tiadanya unsur ini menyebabkan manusia Indonesia terombang ambing, lemah karsa, mudah diarahkan pada hal-hal yang bengkok (Soewardi, 2005). Berdasarkan paparan fakta diatas, kajian ini berusaha untuk menjabarkan secara deskriptif dampak media sosial dalam mempengaruhi perilaku generasi muda di Indonesia.

## **2. Metode Penelitian**

Dengan demikian kajian ini merupakan sebuah conceptual paper terkait perkembangan media sosial dan perilaku generasi muda melalui temuan data – data informasi dan fakta – fakta yang berasal dari data sekunder yang berasal dari instansi terkait serta informasi serta data – data yang berasal dari teks book serta publikasi ilmiah. Tulisan ini diharapkan dapat menjadi sebuah referensi bagi pengamat dunia remaja dan perkembangan sosial media

## **3. Hasil dan Pembahasan**

Perkembangan teknologi mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk perilaku generasi muda di Indonesia. Perkembangan media sosial memberikan dampak baik positif maupun negatif. Dan tulisan ini berusaha membuat sebuah kajian yang komprehensif tentang dampak media sosial bagi kehidupan generasi muda khususnya di Indonesia.

### **3.1. Media Sosial**

Perkembangan media sosial berdampak pada cara berkomunikasi organisasi. Munculnya web 2.0 memungkinkan orang membangun hubungan bisnis dan sosial serta berbagi informasi.

Social media atau dalam bahasa Indonesia disebut media sosial adalah media yang didesain untuk memudahkan interaksi sosial yang bersifat interaktif atau dua arah. Media sosial berbasis pada teknologi internet yang mengubah pola penyebaran informasi dari yang sebelumnya bersifat satu ke banyak audiens, banyak audiens ke banyak audiens (Paramitha, 2011).

Menurut (McKee, 2010) media sosial adalah penerbitan online dan alat - alat komunikasi, situs, dan tujuan dari Web 2.0 yang berakar pada percakapan, keterlibatan, dan partisipasi. Menurut Wikipedia definisi media sosial adalah media online partisipatif yang mempublikasikan berita, foto, video, dan podcast yang diumumkan melalui situs media sosial. Biasanya disertai dengan proses pemungutan suara untuk membuat media item menjadi populer.

Defenisi media sosial diperluas dikatakan bahwa media Sosial adalah demokratisasi informasi, mengubah orang dari pembaca konten ke penerbit konten. Hal ini merupakan pergeseran dari mekanisme siaran ke model banyak ke banyak, berakar pada percakapan antara penulis, orang, dan teman sebaya. Berdasarkan definisi tersebut diketahui unsur - unsur fundamental dari media sosial yaitu pertama, media sosial melibatkan saluran sosial yang

berbeda dan online menjadi saluran utama. Kedua, media sosial berubah dari waktu ke waktu, artinya media sosial terus berkembang. Ketiga, media sosial adalah partisipatif. "penonton" dianggap kreatif sehingga dapat memberikan komentar (McKee, 2010).

Media sosial dapat mengambil berbagai bentuk, termasuk forum internet, papan pesan, weblog, wiki, podcast, gambar dan video. Teknologi seperti blog, berbagi gambar, dinding posting, e-mail, instant messaging, music-sharing, pembuatan grup dan voice over IP. Beberapa Jenis aplikasi media sosial adalah Bookmarking, Content Sharing, Wiki, Flickr, Connecting, Creating -opinion, Blog (Puntoadi, 2011)

Media sosial mampu bersaing dengan berbagai komunikasi lainnya, bahkan memberi manfaat yang amat penting bagi perusahaan. Berikut beberapa manfaat media sosial menurut Puntoadi (2011) sebagai berikut:

1. *Personal branding is not only figure, it's for everyone.* Berbagai media sosial seperti *facebook, twitter, YouTube* dapat menjadi media untuk orang berkomunikasi, berdiskusi, bahkan mendapatkan popularitas di sosial media. Keunggulan membangun *personal branding* melalui sosial media adalah tidak mengenal trik atau popularitas semu, karena audiensnya lah yang akan menentukan (Puntoadi, 2011).
2. *Fantastic marketing result throught social media. People don't watch TV's anymore, they watch their mobile phones.* Fenomena dimana cara hidup masyarakat saat ini cenderung lebih memanfaatkan telepon genggam mereka yang sudah terkenal dengan sebutan "*smartphones*". Dengan *smartphone*, kita dapat melihat berbagai informasi (Puntoadi, 2011).
3. Media sosial memberikan kesempatan untuk berinteraksi lebih dekat dengan konsumen. Media sosial menawarkan bentuk komunikasi yang lebih individual, personal dan dua arah. Melalui media sosial para pemasar dapat mengetahui kebiasaan konsumen mereka dan melakukan interaksi secara personal serta membangun keterikatan yang lebih dalam (Puntoadi, 2011).
4. Media sosial memiliki sifat viral. Viral menurut (Danis, 2011) berarti memiliki sifat seperti virus yaitu menyebar dengan cepat. Informasi yang muncul dari suatu produk dapat tersebar dengan cepat karena para penghuni sosial media memiliki karakter berbagi.

### 3.2 Generasi Muda

Istilah adolescence atau remaja berasal dari kata Latin *adolescere* yang berarti "tumbuh" atau "tumbuh menjadi dewasa". Bangsa primitif, demikian pula orang-orang zaman purbakala, memandang masa puber dan masa remaja tidak berbeda dengan periode-periode

lain dalam rentang kehidupan, anak dianggap sudah dewasa apabila sudah mampu mengadakan reproduksi.

Istilah adolescence, seperti yang dipergunakan saat ini, mempunyai arti yang lebih luas, mencakup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik (Evans, 2008). (Mönks, 2002) menerangkan bahwa dalam perkembangan kepribadian seseorang maka remaja mempunyai arti yang khusus, namun begitu masa remaja mempunyai tempat yang tidak jelas dalam rangkaian proses perkembangan seseorang. Anak remaja sebetulnya tidak mempunyai tempat yang jelas. Ia tidak termasuk golongan anak, tetapi ia tidak pula termasuk golongan orang dewasa atau golongan tua. Remaja ada diantara anak dan orang dewasa. Remaja masih belum mampu untuk menguasai fungsi fisik maupun psikisnya.

Mendukung pendapat Monk dan Hurlock, Calon (Peng, 2017) menyatakan bahwa masa remaja menunjukkan dengan jelas sifat-sifat masa transisi atau peralihan karena remaja belum memperoleh status orang dewasa tetapi tidak lagi memiliki status kanak-kanak. Meskipun antara masa kanak-kanak dan masa remaja tidak terdapat batas-batas yang jelas, namun nampak adanya suatu gejala yang tiba-tiba dalam permulaan masa remaja: yaitu gejala timbulnya seksualitas (genital), hingga masa remaja ini atau setidaknya permulaan masa tersebut juga disebut sebagai masa pubertas (Tsuchiya, 2018)

Pubertas adalah periode dalam rentang perkembangan ketika anak-anak berubah dari makhluk aseksual menjadi makhluk seksual. Kata pubertas berasal dari kata latin yang berarti "usia kedewasaan". Kata ini lebih menunjuk pada perubahan fisik daripada perilaku yang terjadi pada saat individu secara seksual menjadi matang dan mampu memberikan keturunan (States., 2011). Monk mengemukakan bahwa pubertas datang dari kata puber (yaitu Pubescent). Kata lain Pubescere yang berarti mendapatkan pubes atau rambut kemaluan, yaitu suatu tanda kelamin sekunder yang menunjukkan perkembangan seksual. Bila selanjutnya dipakai istilah puber, maka yang dimaksudkan adalah remaja sekitar masa pemasakan seksual (Mönks, 2002).

<sup>1</sup> Pembatasan Usia Remaja lazimnya masa remaja dianggap mulai pada saat anak secara seksual menjadi matang dan berakhir saat ia mencapai usia matang secara hukum. Menurut (Ahadzadeh, 2017) secara umum masa remaja dibagi menjadi dua bagian yaitu remaja awal dan remaja akhir. Garis pemisah antara awal masa remaja dan akhir masa remaja terletak kira-kira di sekitar usia tujuh belas tahun. Awal masa remaja berlangsung kira-kira dari tiga belas tahun sampai enam belas atau tujuh belas tahun dan akhir masa remaja bermula dari usia enam belas atau tujuh belas tahun sampai delapan belas tahun. Dengan demikian akhir masa remaja merupakan periode tersingkat.

Tak jauh berbeda dengan itu Monk (Mönks, 2002) mengatakan bahwa perkembangan masa remaja secara global berlangsung antara umur 12-21 tahun, dengan pembagian 12-15

tahun masa remaja awal, 15-18 tahun masa remaja pertengahan, dan 18-21 tahun masa remaja akhir. Sedangkan pada umumnya masa pubertas terjadi antara 12-16 tahun pada anak laki-laki dan 11-15 tahun pada anak wanita.

<sup>1</sup> Batas usia remaja menurut WHO adalah 12-24 tahun. Menurut Depkes RI adalah antara 10-19 tahun dan belum kawin. Sedangkan menurut BKKBN adalah 10-19 tahun (Widyastuti, 2009). Perkembangan pada Masa Remaja berdasarkan sifat atau ciri-ciri perkembangan masa (rentang waktu) remaja ada tiga yaitu: Masa Remaja Awal (10-12 tahun), Masa Remaja Tengah (13-15 tahun), Masa Remaja Akhir (16-19 tahun). Secara garis besar perkembangan masa remaja meliputi tiga aspek utama yaitu : perkembangan fisik, perkembangan emosional, dan perkembangan psikososial.

1. Perkembangan Fisik. Pertumbuhan fisik masih jauh dari sempurna pada saat masa pubertas berakhir, dan jelas belum sepenuhnya sempurna pada akhir awal masa remaja.
- <sup>1</sup> 2. Perkembangan Emosional. Secara tradisional masa remaja dianggap sebagai periode "badai tekanan", suatu masa dimana ketegangan emosi meningkat sebagai akibat dari peru

### 3.3 Empirisme Peranan Media Sosial pada Generasi Muda

Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) mengungkapkan pengguna internet di Indonesia saat ini mencapai 63 juta orang. Dari angka tersebut, 95 persennya menggunakan internet untuk mengakses jejaring sosial. Direktur Pelayanan Informasi Internasional Ditjen Informasi dan Komunikasi Publik (IKP) , seperti yang disampaikan Samudra Sembiring mengatakan, situs jejaring sosial yang paling banyak diakses adalah Facebook dan Twitter. Indonesia menempati peringkat 4 pengguna Facebook terbesar setelah USA, Brazil, dan India.

Menurut data dari Webershandwick yang pernah dirilis oleh Internet World Stats di akhir tahun 2012 lalu, perusahaan public relations dan pemberi layanan jasa komunikasi, untuk wilayah Indonesia ada sekitar 65 juta pengguna Facebook aktif. Sebanyak 33 juta pengguna aktif per harinya, 55 juta pengguna aktif yang memakai perangkat mobile dalam mengaksesnya per bulan dan sekitar 28 juta pengguna aktif yang memakai perangkat mobile per harinya. Pengguna Twitter, berdasarkan data PT Bakrie Telecom, memiliki 19,5 juta pengguna di Indonesia dari total 500 juta pengguna global. Twitter menjadi salah satu jejaring sosial paling besar di dunia sehingga mampu meraup keuntungan mencapai USD 145 juta. Produsen di jejaring sosial adalah orang-orang yang telah memproduksi sesuatu, baik tulisan di Blog, foto di Instagram, maupun mengupload video di Youtube. Kebanyakan pengguna Twitter di Indonesia adalah konsumen, yaitu yang tidak memiliki Blog atau tidak pernah mengupload video di Youtube namun sering update status di Twitter dan Facebook. Selain Twitter, jejaring sosial lain yang dikenal di Indonesia adalah Path dengan jumlah pengguna 700.000 di

Indonesia. Line sebesar 10 juta pengguna, Google+ 3,4 juta pengguna dan LinkedIn 1 juta pengguna (Peng, 2017)

Berdasarkan hasil riset Nielsen, pengguna situs jejaring sosial seperti Facebook pada 2009 di Indonesia meningkat 700 % dibanding pada tahun 2008. Sementara pada periode tahun yang sama, pengguna Twitter tahun 2009 meningkat 3.700 %. Sebagian besar pengguna berusia 15-39 tahun. Ini menunjukkan bahwa pengguna situs jejaring sosial adalah dari kalangan remaja usia sekolah (Ahadzadeh, 2017)

Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa pengguna sosial media adalah kalangan generasi remaja, sesuai definisi dan karakteristiknya remaja adalah masa dimana jiwa dan fisik tumbuh berkembang sangat pesat. Pada kondisi ini mereka memiliki kecenderungan untuk berkumpul, berkomunikasi dengan rekan-rekan sebaya mereka hal ini lah yang menyebabkan penggunaan media sosial pada usia saat ini begitu tinggi.

Sesuai tugas perkembangannya, Menurut (Widyastuti, 2009) perubahan-perubahan emosi yang terjadi pada diri remaja berupa kondisi : Sensitif, Mudah bereaksi bahkan agresif terhadap gangguan atau rangsangan. Ada kecenderungan tidak patuh pada orang tua dan lebih senang pergi. dari sisi emosional ini remaja akan cenderung menggunakan sosial media untuk bereaksi dengan lingkungan sekitarnya, untuk berkumpul dengan teman sebaya mereka yang terpisah jarak dan digunakan sebagai simbol dari ketidak patuhan mereka terhadap orang tua. Perbedaan usia yang jauh membuat remaja akan berjenjang dengan orang tua mereka, karena mereka lahir, hidup, tumbuh dan berkembang di usia yang berbeda

Mereka akan cenderung bersebrangan dengan orang tua dan berkumpul bersama temannya daripada tinggal di rumah bersama-sama. 3) Perkembangan Psikososial Seorang anak pada masa adolensi awal ini harus berfungsi dalam tiga arena : keluarga, teman sebaya (peer group), dan sekolah. Dalam setiap arena terdapat suatu interaksi yang kompleks dari faktor-faktor penentu untuk dapat berfungsi dengan baik.

Berdasarkan dari kecenderungan tersebut maka bukan merupakan hal yang aneh jika remaja merupakan pengguna akses jejaring sosial terbesar. Melihat sisi tugas perkembangan mereka baik secara fisik, psikologis dan psikososial membuat remaja cenderung untuk mengkonsumsi jejaring sosial dalam aktivitas mereka sehari-hari. Mereka akan senang untuk berbagi hal-hal yang baru dengan teman-teman mereka, membicarakan trend, berkomunikasi baik dengan teman sejenis maupun lawan jenis, kesemuanya menggunakan jejaring sosial.

Melihat fenomena tersebut dapat kita simpulkan bahwa jejaring sosial memberikan pengaruh yang luar biasa terhadap perilaku remaja. Penggunaan jejaring sosial dapat dilihat sebagai dua sisi mata uang dalam penggunaannya. Yang pertama adalah dampak positif yang di

peroleh serta kita harus melihat sisi lain yaitu dampak negatif yang harus diwaspadai dan diantisipasi dari maraknya penggunaan jejaring sosial di kalangan remaja. bahan fisik dan kelenjar.

### **3.4 Dampak Jejaring Sosial Bagi Remaja**

Dampak Positif yang muncul dari penggunaan jejaring sosial di kalangan remaja yaitu:

1. Jejaring sosial merupakan fungsi internet yang paling banyak digunakan dimana setiap pengguna internet dapat berkomunikasi dengan pengguna lainnya dari seluruh dunia. Hal ini dapat membuka kemudahan akses untuk mencari dan melakukan kegiatan komunikasi dengan siapapun.
2. Media pertukaran data, dengan menggunakan email, newsgroup, ftp dan www (world wide web – jaringan situs-situs web) para pengguna internet di seluruh dunia dapat saling bertukar informasi dengan cepat dan murah.
3. Media untuk mencari informasi atau data, perkembangan internet yang pesat, menjadikan www sebagai salah satu sumber informasi yang penting dan akurat.
4. Kemudahan memperoleh informasi, yang ada di internet sehingga kita tahu apa saja yang terjadi.
5. Bisa digunakan sebagai lahan informasi untuk bidang pendidikan, kebudayaan, dan lain-lain.
6. Kemudahan bertransaksi dan berbisnis dalam bidang perdagangan sehingga tidak perlu pergi menuju ke tempat penawaran/penjualan.

#### **Dampak Negatif**

1. Pornografi anggapan yang mengatakan bahwa internet identik dengan pornografi, memang tidak salah. Dengan kemampuan penyampaian informasi yang dimiliki internet, pornografi pun merajalela.
2. Penipuan hal ini memang merajalela

### **4. Kesimpulan**

Berdasarkan kajian diatas dapat disimpulkan bahwa mayoritas pengguna internet yang didalamnya adalah situs – situs media sosial adalah remaja. Remaja adalah saat dimana seseorang mulai mengembangkan diri baik secara fisik maupun psikis.

Perkembangan media sosial yang sangat pesat memberikan dampak bagi generasi muda, baik dampak positif maupun negatif. Dengan demikian hendaknya kontrol terhadap perkembangan media sosial perlu untuk diperketat agar semaksimal mungkin menghalau dampak negatif yang mungkin akan didapatkan oleh generasi muda. Selain itu peranan orang tua dan lingkungan juga menjadi penting untuk mengarahkan generasi muda dalam

penggunaan media sosial agar dampak positif bisa didapatkan oleh generasi muda di Indonesia.

**Daftar Pustaka**

- Ahadzadeh, A. S. (2017). Online Health Information Seeking among Malaysian Women: Technology Acceptance Model Perspective. *SEARCH*, 9(1), 47-70.
- Al-Saggaf, Y. (2017). Information sharing on Facebook by Alone, Single and Lonely Female Users. *search*, 9(1), 97-116.
- Budimansyah. (2004). *Belajar Kooperatif Model Penyelidikan Kelompok dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas V SD*. Malang: Program studi pendidikan Bahasa dan Sastra SD, Pascasarjana UMM.
- E.B, H. (1990). *Psikologi Perkembangan (Edisi 5)*. Jakarta: Erlangga.
- Evans, D. (2008). *Social Media Marketing An Hour A Day*. Canada: Wiley Publishing Inc.
- McKee, E. a. (2010). *Social Media Marketing The Next Generation of Business Engagement*. Canada: Wiley Publishing.
- Mönks, F. K. (2002). *Psikologi Perkembangan (Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya)*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada .
- Peng, K.-C. ..-W.-S. (2017). High School Students' Science Literacy and Educational Performance: A Comparison Between Taiwan and OECD Countries. *Journal Of Research In Education Science*, 62(4), 145-179.
- Puntoadi, D. (2011). *Menciptakan Penjualan Melalui Social Media*. Jakarta: PT Elex Komputindo.
- Soewardi, S. (2005). *Perspektif Pembelajaran Berbagai Bidang Studi*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- States., S. G.-H. (2011). *30 Minute Sosial Media Marketing*. United States: McGraw-Hill Companies.
- Tsuchiya, A. F. (2018). Software Define Network Firewall For Industry 4.0 Manufacturing Systems. *Journal Of Industrial Engineering and Management*, 11(2), 318-333.
- Widyastuti. (2009). *Kesehatan Reproduksi*. Yogyakarta: Fitra Maya.

ORIGINALITY REPORT

17%	17%	0%	0%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	digilib.unimus.ac.id	17%
	Internet Source	

Exclude quotes	On	Exclude matches	< 400 words
Exclude bibliography	On		