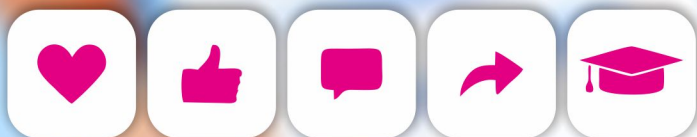




Peran Media Sosial

Dalam Pendidikan



Andi Asari | Theresa Widji Astuti | M. Sahib Saleh | Sukarman Purba
| Rachmatiyah | Wieke Tsanya Fariati | Decky Hendarsyah | Arifin |
Muhamad Nova | Nurfitriany Fakhri | Nove E Variant Anna

PERAN
MEDIA SOSIAL
DALAM
PENDIDIKAN

Sanksi Pelanggaran Pasal 72
Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002
Tentang Hak Cipta

- 1) Barangsiapa dengan sengaja melanggar dan tanpa hal melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 Ayat (1) atau Pasal 49 Ayat (1) dan Ayat (2) dipidana denda pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp 1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah).
- 2) Barangsiapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran hak cipta atau hak terkait sebagaimana dimaksud pada Ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

PERAN MEDIA SOSIAL DALAM PENDIDIKAN



Andi Asari - Theresia Widji Astuti - M. Sahib Saleh - Sukarman Purba
- Rachmatiyah - Wieke Tsanya Fariati - Decky Hendarsyah - Arifin -
Muhamad Nova - Nurfitriany Fakhri - Nove E Variant Anna



PERAN MEDIA SOSIAL DALAM PENDIDIKAN

© 2023, Andi Asari; Theresia Widji Astuti; M. Sahib Saleh; Sukarman Purba; Rachmatiyah; Wieke Tsanya Fariati; Decky Hendarsyah; Arifin; Muhamad Nova; Nurfitriany Fakhri; Nove E Variant Anna

Cetakan, 2023

15,5 x 23 cm, x + 178 Halaman

ISBN: 978-623-8242-11-5

Penulis : Andi Asari
Theresia Widji Astuti
M. Sahib Saleh
Sukarman Purba
Rachmatiyah
Wieke Tsanya Fariati
Decky Hendarsyah
Arifin
Muhamad Nova
Nurfitriany Fakhri
Nove E Variant Anna

Editor : Maulana Aenul Yaqin

Layout Isi : Al Amin Rois

Desain Cover : Tim Istana Agency


Diterbitkan oleh:


CV. ISTANA AGENCY


Anggota IKAPI No.138/ DIY/ 2021


Jl. Nyi Adi Sari Gg. Dahlia I, Pilahan KG.I/722 RT 39/12


Rejowinangun-Kotagede-Yogyakarta


 0851-0052-3476

 0857-2902-2165

 istanaagency

 percetakanistana09@gmail.com

 istanaagency

 www.istanaagency.com

Hak cipta dilindungi undang-undang.

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa izin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan yang maha Esa, karena atas pertolongan dan limpahan rahmatnya sehingga penulis bisa menyelesaikan buku yang berjudul Peran *“Peran Media Sosial dalam Pendidikan”*.

Buku ini di susun secara lengkap dengan tujuan untuk memudahkan para pembaca memahami isi buku ini. Kami menyadari bahwa buku yang ada ditangan pembaca ini masih banyak kekurangan. Maka dari itu kami sangat mengharapkan saran untuk perbaikan buku ini dimasa yang akan datang.

Tidak lupa kami mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penerbitan buku ini. Semoga buku ini dapat membawa dampak positif bagi para pembaca.

Penyusun, 18 Maret 2023

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
BAB 1 KONSEP MEDIA SOSIAL	1
A. Konsep Dasar Media Sosial.....	1
B. Perkembangan Media Sosial.....	4
BAB 2 APLIKASI DAN PLATFORM PENDIDIKAN.....	9
A. Pendahuluan	9
B. Konsep	11
BAB 3 TRANSFORMASI DIGITAL DALAM PENDIDIKAN	19
A. Digitalisasi	19
B. Digitalisasi Dalam Dunia Pendidikan	20
C. Perubahan Pemikiran Dan Pemahaman.....	21
C. Implementasi Tranformasi Digital Dalam Pendidikan ...	23
D. Penerapan Teknologi Dalam Metode Pengajaran	25

E. Manfaat Metode Pembelajaran Digital Dibandingkan Metode Pendidikan Tradisional	25
---	----

BAB 4 TEKNOLOGI INFORMASI UNTUK Mendukung PENDIDIKAN 29

A. Pendahuluan.....	29
B. Hakikat dan Pentingnya Teknologi Informasi dalam Pendidikan.....	31
C. Peran dan Manfaat Teknologi Informasi untuk Mendukung Pendidikan	33
D. Jenis Teknologi Informasi untuk Mendukung Pendidikan	35
E. Teknologi Informasi dan Dampak yang Ditimbulkannya .	36
F. Bentuk Penerapan Teknologi Informasi yang Mendukung Pendidikan.....	39
G. Faktor yang Memengaruhi dalam Penggunaan Teknologi Informasi dalam Pendidikan	41

BAB 5 EFEKTIVITAS MEDIA SOSIAL DALAM Mendukung PENDIDIKAN 43

A. Pendahuluan.....	43
B. Literasi Guru dan Siswa Pada Media Sosial	45
C. Kebijakan Pembelajaran Masa Pandemi.....	46
D. Era Teknologi Pembelajaran.....	47
E. Antisipatori Pendidikan	49
F. Inovasi Pembelajaran	50
G. Modality Pembelajaran	51
H. Pembelajaran <i>Open Sources</i>	52

BAB 6 MANAJEMEN MEDIA SOSIAL 55

A. Pendahuluan.....	55
B. Pengertian Manajemen Media Sosial	56
C. Manfaat Utama Menggunakan Media Sosial	58
E. Pentingnya Manajemen Media Sosial	60
F. Langkah-langkah Melakukan Manajemen Media Sosial ..	62

BAB 7 SISTEM KEAMANAN MEDIA SOSIAL	69
A. Pendahuluan.....	69
B. Konsep Keamanan.....	70
C. Serangan Keamanan	72
D. Layanan Keamanan	73
E. Keamanan Media Sosial	76
F. Serangan Keamanan Media Sosial.....	77
G. Mencegah Serangan Keamanan Media Sosial	81
H. Penutup	83
BAB 8 MEDIA SOSIAL: INSTRUMEN PENDUKUNG PEMBELAJARAN DI SEKOLAH	85
A. Pendahuluan.....	85
B. Pengertian Media Sosial.....	86
C. Sosial Media dan Pergeseran Nilai	87
D. Media Sosial Telegram dalam Pembelajaran	89
E. Media Sosial Facebook dalam Pembelajaran.....	91
F. Media Sosial Instagram dalam Pembelajaran.....	93
G. Media sosial Youtube	95
H. Kesimpulan	97
BAB 9 PERAN MEDIA SOSIAL DALAM MEMBANGUN KREATIVITAS	99
A. Pendahuluan.....	99
B. Sumber Inspirasi Kreatif	100
C. Ekspresi Kreativitas Diri.....	105
D. Ragam Kreativitas dalam Media Sosial untuk Pendidikan..	108
E. Simpulan	112
BAB 10 INTEGRASI MEDIA SOSIAL DALAM PEMBELAJARAN DARING	113
A. Pendahuluan.....	113
B. Perangkat Sosial Media	115
C. Integrasi Sosial Media dalam Pembelajaran Daring.....	121

D. Dampak Sosial Media pada Pembelajaran Daring123
E. Penutup127

BAB 11 MEDIA SOSIAL SEBAGAI ALAT KOLABORASI 129

A. Pendahuluan.....129
B. Media Sosial.....130
C. Perubahan Paradigma kolaborasi134
D. Peran Media Sosial Dalam Scholarly Collaboration.....144

DAFTAR PUSTAKA 147

BIODATA PENULIS171

KONSEP MEDIA SOSIAL

A. Konsep Dasar Media Sosial

Internet harus dipahami dan digunakan sebagai platform yang mendukung berbagai aplikasi yang dimasukkan ke dalam jaringan, memungkinkan kolaborasi dan kolektif konstruksi oleh orang-orang dan kelompok. Dalam konteks ini, terjadi peningkatan penggunaan aplikasi sebagai sumber informasi dan pengaruh dengan publik tertentu, dan juga berkembang berkaitan dengan perencanaan (Cromity, 2012). Teknologi baru telah merubah komunikasi ke dalam konteks pengetahuan masyarakat. Penggunaan jejaring sosial telah meningkat selama bertahun-tahun. Awalnya, semua orang menyebut media baru yang sekarang kita kenal sebagai media sosial. Mereka datang memberikan perasaan dan makna baru pada komunikasi (Machado, 2020).

Media sosial dibingkai dalam kategori media baru dan sosial jaringan disebut situs jejaring sosial. Banyak orang bingung istilah jaringan sosial dan sosial media. Jejaring

sosial berbeda dari media sosial karena jaringan adalah ruang untuk komunikasi dan interaksi di antara anggota atau teman yang dipilih oleh pengguna. Sosial media, itu berarti untuk memungkinkan percakapan (Machado, 2020). Dan situs web dibangun untuk memungkinkan interaksi sosial dan berbagi informasi dalam berbagai format seperti foto, pesan, video, dan lainnya. Untuk menemukan, mengatur dan mengklasifikasikan konseptual hasil media sosial.

Sementara kita tahu apa itu media sosial, kita belum tentu bisa mengartikulasikan mengapa mereka seperti itu, dan berbagai disiplin ilmu menangani media sosial secara berbeda. Selain itu, mendefinisikan media sosial dengan contoh membatasi kemampuan kita untuk berkembang secara luas, karena teori interaksi di Twitter tetap berguna hanya selama Twitter tetap stabil, baik secara teknologi maupun cara pengguna berkomunikasi melalui tweet,. Tantangan untuk membangun teori media sosial yang bermakna merupakan pengembangan pemahaman umum tentang konstruksi media sosial untuk memandu inklusi atau eksklusivitas alat komunikatif, banyak yang akan muncul dalam beberapa dekade mendatang dengan kemajuan teknis dan sosial yang radikal (Shoemaker et al., 2003).

Beberapa definisi baru dari media sosial telah ditawarkan, baik di dalam disiplin ilmu komunikasi dan lintas disiplin seperti hubungan masyarakat, sains informasi dan media massa (Kent, 2010). Seringkali media sosial disebut dengan karakteristik saluran, mengidentifikasi arah pesan atau menggunakan alat khusus seperti Facebook atau Twitter untuk mencontohkan mode interaksi (Howard & Parks, 2012). Kemudian definisi media sosial yang masih ada sangat bervariasi di dalamnya kompleksitas, fokus, dan penerapan di luar disiplin. Beberapa definisi yang masih ada relatif sederhana, berfokus pada sifat

pesan konstruksi di media sosial. Pendapat Russo et al., (2008) mendefinisikan media sosial sebagai fasilitas komunikasi online, jaringan, atau kolaborasi. Kaplan dan Haenlein (2010) menawarkan definisi media sosial sebagai kelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun di atas fondasi ideologis dan teknologi web 2.0, dan yang memungkinkan pembuatan dan pertukaran konten buatan pengguna. Selanjutnya Lewis (2015) mencatat media sosial hanya berfungsi sebagai, label untuk teknologi digital yang memungkinkan orang terhubung, berinteraksi, memproduksi, dan berbagi konten. Kemudian Howard dan Parks (2012) berpendapat bahwa media sosial yang lebih kompleks terdiri dari tiga bagian yaitu (1) infrastruktur informasi dan alat yang digunakan untuk memproduksi dan mendistribusikan konten; (2) konten yang mengambil bentuk digital dari pesan pribadi, berita, ide, dan produk budaya; (3) orang, organisasi, dan industri yang memproduksi dan mengkonsumsi konten digital.

Definisi tambahan media sosial telah ditawarkan dari luar ilmu komunikasi. Dalam hubungan masyarakat, Kent (2010) secara luas mendefinisikan media sosial sebagai saluran komunikasi yang memungkinkan interaksi dan umpan balik dua arah. Dan media sosial modern dicirikan oleh potensi interaksi waktu nyata, rasa kedekatan, waktu respons yang singkat, dan kemampuan untuk mengubah waktu. Di dalam dunia medis, media sosial telah secara longgar didefinisikan sebagai konten buatan pengguna yang memanfaatkan teknologi berbasis internet, berbeda dari media cetak dan penyiaran tradisional dan dibedakan dari media tradisional dengan pembuatan konten buatan pengguna (Terry, 2009).

Media sosial sering dikonseptualisasikan secara teknosentris, berdasarkan spesifik perangkat atau keterjangkauan alat, sering dianggap sinonim dengan Web 2.0 atau Web kolaboratif

(Agichtein, Castillo, Donato, Gionis, & Mishne, 2008). Web 2.0 merujuk ke alat kolaboratif berbasis web yang mengandalkan konten buatan pengguna yang terus berkembang (O'Reilly, 2005). Yang bermasalah adalah penggabungan media sosial dan situs jejaring sosial. Dalam hal ini Boyd dan Ellison (2007) mendefinisikan situs jejaring sosial sebagai layanan berbasis web yang memungkinkan individu untuk (1) membangun profil publik atau semi publik, (2) mengartikulasikan daftar pengguna lain dengan siapa mereka berbagi koneksi, dan (3) melihat dan melintasi daftar koneksi mereka yang dibuat oleh orang lain di dalam sistem. Sebagaimana dibuktikan dari berbagai definisi sebelumnya, media sosial terkadang dianggap sebagai penggabungan fitur-fitur situs, dan di tempat lain ditentukan oleh fitur-fitur tertentu atau keterjangkauan teknologi, meminimalkan sifat komunikatif unik mereka.

B. Perkembangan Media Sosial

Media sosial adalah saluran berbasis internet, tidak tersentralisasi, dan komunikasi massa memfasilitasi persepsi interaksi antara pengguna, memperoleh nilai dari konten buatan pengguna. Pendapat pakar yang lain menafsirkan bahwa media sosial adalah saluran berbasis internet yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dan mempresentasikan diri secara selektif, baik secara real-time atau asinkron, dengan khalayak luas maupun sempit yang mendapatkan nilai dari konten buatan pengguna dan persepsi interaksi dengan orang lain.

Media sosial merupakan alat online yang beroperasi melalui internet yang lebih luas, dan media sosial tidak perlu berbasis Web. Dan internet mengacu pada jaringan komputer yang saling berhubungan di seluruh dunia, dan mengacu terutama pada system infrastruktur, sementara *world wide web* adalah salah satu dari banyak aplikasi yang menggunakan infrastruktur internet

untuk berkomunikasi melalui hyperlink audiovisual dan diakses melalui browser. Media sosial menyediakan komunikator yang tidak terlatih, alat komunikasi asinkron menghindari kelangkaan sumber daya temporal (Drummond et al., 2018).

Para ahli, khususnya Kent (2010) berpendapat tentang media sosial, menekankan nilai umpan balik pergeseran waktu kepada anggota jaringan. Padahal nilai real-time interaksi melalui media sosial dicatat, karena banyak media sosial mengintegrasikan sinkron atau real-time kemampuan pengiriman pesan. Kemudian fitur yang menentukan media sosial adalah salurannya yang terus-menerus tersedia apakah pengguna aktif atau tidak, memfasilitasi komunikasi yang tidak terlatih. Media sosial menciptakan tempat online yang terus-menerus untuk pesan yang akan dibuat, ditransmisikan, dan dikonsumsi terlepas dari individu mana yang sedang online. Apalagi itu penting untuk membedakan layanan seperti Snapchat, yang memungkinkan pengguna mengirim teks atau gambar yang dihapus segera setelah dilihat.

Beberapa definisi sebelumnya telah menyimpulkan interaktivitas antar pengguna sebagai syarat untuk media sosial, kemudian interaktivitas dengan pengguna lain diperlukan untuk membedakan media sosial (Kaplan & Haenlein, 2010). Terutama karena agen digital lainnya beroperasi secara online, bahwa pengguna menganggap elemen interaktif untuk mempertimbangkan media sosial. Media sosial pada dasarnya bersifat sosial, dalam hal itu ia mencari untuk membuat, memanfaatkan, atau memelihara interaksi sosial di antara para penggunanya. Namun, interaksi sosial ini tidak perlu secara khusus bersifat antarpribadi, asalkan pengguna diberi pengertian keterlibatan interaktif dengan orang lain.

Ketika program komputer dan agen virtual semakin kompleks, individu akan mengirim dan menerima pesan

dari algoritma program dengan kemampuan respons yang ditingkatkan (Sundar, 2008). Selain itu, platform media sosial itu sendiri mampu interaktivitas, karena media itu sendiri dapat menumbuhkan persepsi interaksi (Lin et al., 2014). Mengingat pertimbangan dan kemajuan ini, yang paling penting untuk media sosial adalah bahwa pengguna menganggap mereka berinteraksi dengan orang lain.

Komunikasi massa pribadi mengacu pada contoh di mana saluran komunikasi massa digunakan untuk komunikasi interpersonal, saluran interpersonal digunakan untuk komunikasi massa, dan ketika individu secara bersamaan terlibat dalam komunikasi massa dan interpersonal (L. O'Sullivan, 20013). Alat seperti Facebook, YouTube, dan Twitter telah diidentifikasi sebagai tempat yang ideal untuk mengeksplorasi komunikasi, jika memungkinkan individu untuk menyiarkan pesan ke audiens, namun sering bersifat interpersonal, sementara penerima dapat membalas baik secara interpersonal kepada individu atau melalui pesan massal mereka sendiri (Walther, Carr, et al., 2010).

Aliran komunikasi multi arah ini memungkinkan pesan untuk dikirim dan diterima sebagai pesan massal dan/atau antarpribadi, menjembatani perbedaan antara batas-batas komunikasi yang jelas secara historis (L. O'Sullivan, 20013). Secara bersama-sama, elemen-elemen ini merupakan konseptualisasi induktif dan abstrak media sosial mencakup keragaman alat dan fungsi yang akan tetap bermanfaat bersama perkembangan sosial. Media Sosial telah didefinisikan sebagai situs web yang memungkinkan pembuatan dan visibilitas profil hubungan antar pengguna, aplikasi berbasis web yang menyediakan fungsionalitas untuk berbagi, hubungan, grup, percakapan, dan profil (Kietzmann et al., 2011; Boyd & Ellison, 2007). Media sosial telah disebut sebagai situs media sosial atau seperangkat

teknologi informasi yang memudahkan interaksi dan jaringan (Kapoor et al., 2022). Namun, tampaknya ada kesepakatan tentang teknologi web 2.0 memainkan peran penting dalam pengembangan dan adopsi media sosial. Definisi lain dari media sosial mengacu pada aplikasi berbasis internet yang dibangun di web 2.0, sedangkan web 2.0 mengacu pada konsep sekaligus platform untuk memanfaatkan kecerdasan. Media sosial seperti Facebook, Twitter, dan LinkedIn, memberi orang konektivitas jaringan yang luas (Huang & Benyoucef, 2015). Istilah web 2.0 mengacu pada serangkaian teknologi dan ideologi yang memungkinkan dan mendorong pembuatan konten kaya media di internet. Web 2.0 berakar pada ideologi open source, di mana pengguna berkolaborasi secara bebas menggunakan alat gratis dan berbagi pekerjaan dan informasi mereka satu sama lain. Kemajuan teknologi web 2.0 dan ideologi terbuka mendukung munculnya konten buatan pengguna (Kaplan & Haenlein, 2010).

Sebagai Sistem Informasi, media sosial dibangun di atas seperangkat internet, teknologi komunikasi dan komputasi, serta seperangkat keyakinan ideologis tentang bagaimana informasi harus dibuat, diakses dan didistribusikan. Salah satu pendekatan untuk mengidentifikasi media sosial adalah dengan mendeskripsikan fungsi platform dan aplikasi yang diberikan dalam hal sifat sosial yang penting. Kemudian kesimpulan dari Kietzmann et al., (2011) menentukan tujuh blok bangunan fungsional media sosial yang hadir untuk tingkat yang lebih besar atau lebih kecil dan yang dapat diganti dan ditingkatkan melalui integrasi beberapa aplikasi. Identitas mengacu pada representasi pengguna di dunia maya. Itu bisa seperti deskriptif dan pribadi sebagai profil di Facebook, daftar ulang tahun, hobi, keluarga hubungan dll.

Percakapan memungkinkan pengguna untuk berinteraksi satu sama lain dalam siaran atau dialog dengan cara sinkron

dalam waktu nyata atau asinkron dengan selang waktu antara pernyataan. Berbagi mengacu pada aktivitas di mana konten yang ada disebar dan mungkin ditingkatkan melalui grafik sosial. Dengan demikian koneksi sosial mungkin tidak perlu dibuat eksplisit, misalnya berbagi secara publik di Facebook atau memposting di Twitter tidak bergantung pada koneksi yang ada. Hubungan memungkinkan anggota komunitas untuk memvisualisasikan jaringan mereka dalam banyak cara mulai dari suka dan diikuti pengikut hingga representasi virtual dari kehidupan nyata.

MEDIA SOSIAL SEBAGAI ALAT KOLABORASI

A. Pendahuluan

Sejak muncul web 2.0 (*social media*) kemudian berlanjut ke web 3.0 (*metaverse*) membuka kesempatan bagi seluruh netizen untuk berkolaborasi dan menghasilkan pengetahuan, produk, inovasi. Kolaborasi adalah sebuah aktivitas bekerja bersama orang lain untuk membuat atau menghasilkan sesuatu (Madej, 2016). Selanjutnya Madej, menyebutkan bahwa kolaborasi naratif dapat dilihat dalam bentuk penciptaan konten, seperti ketika 2 atau lebih penulis berkolaborasi menulis buku. Dalam berkolaborasi penulis melakukan dialog dua arah secara aktif, bertukar pengetahuan, saling menghargai keparakan mereka, dan saling melengkapi kemampuan yang mereka miliki. Sebetulnya kolaborasi tidak hanya datang dalam era sosial media dan internet, namun sudah sejak jaman dulu banyak orang berkolaborasi secara tradisional baik itu untuk penciptaan karya berupa narasi (konten) maupun produk *tangible* lainnya.

Selanjutnya ketika sosial media muncul meningkatkan kolaborasi para individu untuk berkreasi. Sosial media memungkinkan para individu untuk berkolaborasi, sosial media juga memungkinkan bagi para pekerja untuk bertemu secara virtual dan bekerjasama baik secara sinkronous maupun asinkronous. Sosial media berperan sebagai alat untuk mengorganisir, membuat jadwal, menyimpan *meeting notes*, dan menyimpan digital dokumen (Swanson, 2012). Banyak yang beranggapan bahwa kolaborasi melalui sosial media adalah bekerja di sosial media seperti facebook, twitter, instagram, namun sosial media berperan sebagai alat untuk mengkoordinasikan aktivitas kolaborasi. Peran penting sosial media dalam berkolaborasi adalah sebagai alat untuk menghubungkan (*connected*) dan koordinasi (*coordinating*).

Sebagai makhluk sosial, manusia secara naluriah selalu ingin berhubungan dengan manusia lainnya. Mereka menjalin komunikasi, membangun komunitas, bertukar informasi, dan berkolaborasi. Sejak komputer muncul pada tahun 1980an, memungkinkan individu berkolaborasi lebih luas lagi. Hingga saat ini manusia mampu berkolaborasi dalam mengedit konten wikipedia, berkolaborasi menulis dokumen melalui Google Doc (Fuchs, 2013). Menurut pandangan Karl Marx, esensi dan landasan dari manusia adalah untuk bekerjasama (*co-operative*), jadi sudah alami jika manusia senang untuk berkumpul (bersosialisasi), berkomunikasi, bekerjasama, dan berkolaborasi untuk menghasilkan sesuai dengan tujuan.

B. Media Sosial

Web 2.0 atau *social media* mulai populer sejak dua dekade yang lalu, terminologi tersebut digunakan untuk menyebut aplikasi berbasis internet yakni blog, microblogging seperti twitter, sosial networking, video, file, gambar sharing, wiki. Semua web 2.0 di atas memfasilitasi aktivitas sosial sehingga

dengan mudah disebut sebagai media sosial (Fuchs, 2013). Menurut wikipedia.com media sosial merupakan teknologi interaktif yang memfasilitasi penciptaan dan berbagi informasi, ide, minat, dan bentuk ekspresi lainnya melalui komunitas virtual dan jaringan. Pada awalnya keberadaan media sosial digunakan untuk keperluan bisnis atau marketing, hal ini diketahui bahwa blogs, media sosial, RSS, merupakan salah satu alat yang sangat prospektif untuk mendukung bisnis, sehingga media sosial sangat erat dikaitkan dengan alat marketing (Meikle, 2016). Media sosial diyakini memiliki kekuatan untuk memberdayakan penggunanya dengan akses dan jaringan yang tak terbatas. Namun, pengguna sosial media juga perlu diberikan pemahaman bahwa untuk mendapat keuntungan dari media sosial mereka harus memahami teknologi, media sosial itu sendiri, jaringan, dan konten media sosial.

Saat ini media sosial diasosiasikan dengan media sosial yang memuat profil seperti facebook, instagram, LinkedIn (Meikle, 2016). Selain terdapat fasilitas untuk membangun profil di media sosial, para individu juga dapat berkomunikasi dan memberikan feedback. Hal ini yang membedakan media sosial dengan web 2.0 pada umumnya. Meskipun sama-sama interaktif, namun pada media sosial para individu dapat berkomunikasi secara intensif. Hal ini berbeda dengan wikis dan RSS, yang mana individu lebih fokus pada aktivitas *content editing* dan *delivery* informasi. Wikipedia juga menyebutkan bahwa media sosial adalah web 2.0 yang interaktif dan berbasis internet, seluruh konten yang ada di media sosial dibuat oleh pengguna, seperti post, komen, foto, video, dan seluruh data yang muncul. Interaktif media sosial berbasis web 2.0, konten yang di generate oleh pengguna, misalnya *post* dan *comment*, digital foto atau video, data yang dihasilkan dari interaksi online. Sosial media yang mampu menghubungkan profil pengguna baik secara individu maupun kelompok.

Michael Mendiberg, 2012 dalam Meikle 2016 menjelaskan bahwa media sosial diasosiasikan dengan '*user generated content*'. Selanjutnya Shirky, (2009) menyebutkan bahwa media sosial adalah *software* sosial atau alat yang dapat meningkatkan kemampuan individu untuk berbagi, bekerjasama, dan untuk melakukan kegiatan bersama diluar kaca mata institusi dan organisasi tradisional. Media sosial dijelaskan sebagai kumpulan *software* yang membantu individu dan komunitas untuk mengumpulkan, berkomunikasi, berbagi, berkolaborasi, atau bermain (Boyd, 2010), definisi selanjutnya penggunaan kata sosial disertai media menunjukkan bahwa *platform* ini adalah *user centered* dan memfasilitasi aktivitas komunal, serupa dengan istilah *participatory* yang menekankan pada kolaborasi. Dapat dikatakan media sosial adalah fasilitator *online* yang memungkinkan individu untuk berjejaring dan mendukung konektivitas sebagai nilai sosial (Van Dijck, 2013). Web 2.0 juga memiliki fitur yang mudah digunakan, memberikan fasilitas kemudahan untuk bersosialisasi, menyediakan platform untuk mempublikasikan dan memproduksi video, *text*, dan gambar (Lovink, 2011). Fitur media sosial juga terdapat profil, kontak, dan *network* (Meikle dan Young, 2016). Dari beberapa penjelasan media sosial di atas ada beberapa hal yang bisa diambil untuk mendefinisikan media sosial yakni web based atau internet based platform yang mampu memfasilitasi individu untuk memproduksi dan mempublikasikan ide dan gagasan berupa video, gambar, dan *text* secara mudah. Selain itu, media sosial juga memfasilitasi konektivitas antara satu individu dengan individu lainnya dengan profil dan kontak yang tersedia di media sosial. Dengan adanya *networking* dan kemudahan dalam pengoperasian maka media sosial sangat cocok untuk kolaborasi atau kerjasama secara *remote*. Jadi fungsi sosial dalam media sosial termasuk *collective action*, komunikasi, berkomunitas, *networking*, kolaborasi, *user generated content*, *playing*, *sharing*, dan *creativity* (Fuchs, 2016).

Tipe sosial media menurut Wong, 2021, yang dapat digunakan untuk mendukung bisnis yakni (1) Social audio platform and format, contohnya Clubhouse, Twitter Space, Spotify, dapat digunakan untuk podcast, mendengarkan conversation, story telling dan semua hal berbasis audio. Video media sosial platform seperti Youtube, TikTok, Instagram Reels and stories, Facebook watch. Video platform dapat digunakan untuk menonton video dengan durasi panjang maupun pendek. Konten yang dapat hilang dalam durasi waktu tertentu, seperti facebook stories, instagram stories, Linkedin stories, snapchat. Jadi social media ini memberikan batasan waktu tertentu untuk setiap video stories yang telah diunggah, misalnya dalam waktu 24 jam, setelah itu video tidak dapat diakses oleh orang lain. Forum diskusi contohnya Reddit dan Quora, kedua media sosial ini digunakan sebagai media tanya jawab, berkomunikasi, dan berdiskusi. Selanjutnya terdapat media sosial yang memiliki fitur jual beli seperti TikTok, facebook shop, instagram shops, sopify. Disini pengguna dapat membangun networking sekaligus berjualan atau membeli barang-barang sesuai kebutuhan tanpa harus masuk ke platform online shop. Media sosial bisnis, seperti Linkedin, Twitter, yang digunakan untuk berjejaring dengan para profesional di berbagai bidang. Media sosial komunitas antara lain discourse dan facebook group. Media sosial inspiratif, seperti Youtube, blog, instagram, pinterest. Seluruh media sosial tersebut memiliki kesamaan yakni adanya konektivitas antar pengguna, adanya peran aktif antara pemilik akun dan follower atau teman, sehingga disini follower bukan sebagai penerima informasi, namun juga pembuat konten dengan memberikan feedback berupa komen, reaksi berupa like atau dislike, memberikan opini dan menanggapi informasi yang di upload oleh pemilik akun. Terjadi kontrol sosial dalam proses interaksi di media sosial ini dimana informasi positif akan direspon positif begitu juga sebaliknya.

C. Perubahan Paradigma kolaborasi

Terdapat perubahan paradigma seseorang dalam kolaborasi. Sebelumnya kolaborasi hanya bisa dilakukan secara *face to face* dan ketika seseorang sudah mengenal profil dan reputasi partner yang akan diajak kolaborasi, dibutuhkan pertemuan fisik untuk meyakinkan bahwa seseorang tersebut mampu atau memiliki skill sesuai kebutuhan kolaborasi. Namun saat ini melalui media sosial, seseorang dapat membangun profil dengan lengkap disertai dengan bukti-bukti, profil tersebut kemudian saling terkoneksi dengan profil lainnya sehingga memudahkan kita untuk memvalidasi profil tersebut. Kolaborasi bisa dilakukan tanpa harus bertemu secara fisik, kolaborasi bisa dilakukan tanpa batasan geografis dan waktu. Melalui media sosial juga membangun budaya partisipatoris bagi seluruh individu, membangun tempat untuk bertukar ide dan gagasan. Selanjutnya media sosial juga merupakan bentuk demokrasi dalam kolaborasi dan produksi.

1. Kolaborasi melalui Media Sosial

Selanjutnya akan dibahas pemanfaatan media sosial untuk kolaborasi. Ada berbagai macam bentuk kolaborasi dan jenis media sosial yang digunakan. Berbagai kolaborasi menggunakan media sosial akan dibahas dari hasil pengalaman / case study kolaborasi yang pernah dilakukan.

a. Collaborative authoring dengan Facebook

Kolaborasi authoring ini sering ditemukan di berbagai media sosial platform. Dikutip dari Madej, (2016) yang menjelaskan collaborative authoring ini yang melibatkan sekelompok individu yang melakukan kolaborasi untuk menghasilkan sebuah karya. *Collaborative authoring* ini diinisiasi dengan kolaborasi narasi yang dilakukan sekelompok mahasiswa ketika mengerjakan proyek karya sastra. Tujuan awal dari *project* kolaborasi ini adalah untuk merangkul seluruh

mahasiswa agar berpartisipasi secara aktif baik sebagai pembaca maupun sebagai kreator yang menghasilkan karya sastra interaktif. Proyek ini menggunakan salah satu karya sastra yang terkenal yakni Romeo dan Juliet yang di posting di grup facebook. Seluruh anggota kelompok *romeo and juliet project* dapat mengeluarkan visi dan *story* melalui grup dengan memanfaatkan media *text*, suara, video, gambar, dan lain sebagainya. Untuk mendapatkan hasil kolaborasi yang maksimal, bisa menggunakan media sosial yang familiar antar anggota grup, membatasi jumlah anggota grup dalam kelompok kecil untuk memberikan ruang bagi semua anggota untuk berkontribusi dalam penciptaan konten. Seluruh anggota kelompok dapat mengeksplorasi ide, narasi, dan stories tentang *romeo and juliet*.

Kolaborasi kelompok ini dibatasi oleh waktu yakni 12 minggu, sama dengan satu semester perkuliahan yang dibagi menjadi beberapa fase.

Fase 1 Pra perencanaan dan perencanaan yang berisi penentuan tema dan media diskusi, *narrative genre* (genre karya yang akan dijadikan kolaborasi), menyiapkan platform kolaborasi, dan membaca buku.

Fase 2 Storyline, yakni tanggungjawab dan peran tim, membuat group facebook page, plan story dan plot main action, memilih karakter dan membuat individual facebook page berdasarkan karakter tersebut, merencanakan interaksi main karakter dan media sosial platform yang digunakan, terakhir adalah menetapkan jadwal.

Fase 3 Riset background, meliputi sejarah riset, politik, religi, lingkungan, dan arts, kemudian ada pengembangan karakter, pengembangan lingkungan, dan menentukan media penyimpanan hasil project.

Fase 4 project presentation dan review, fase ini merupakan fase terakhir dalam proses kolaborasi authoring, yang berisi finalisasi, presentasi story, diskusi dan feedback, serta ringkasan dan komen terkait kolaborasi tersebut.

Dari penjelasan kolaborasi authorship di atas yang diimplementasikan pada sebuah project karya sastra melalui media sosial facebook group dapat dijadikan sebagai acuan bagi banyak project dengan berbagai bidang. Penggunaan media sosial facebook hanya sebagai salah satu alternatif media sosial yang dapat digunakan untuk berkolaborasi. Facebook digunakan karena kemudahan dan banyaknya individu yang sudah memiliki akun facebook. Ketika ingin berkolaborasi authoring ini perlu diperhatikan untuk membuat tujuan/goal yang diinginkan, waktu yang dibutuhkan untuk mencapai goal tersebut, cara berkontribusi, hingga evaluasi hasil kolaborasi. Contoh diatas hanya sebagian kecil case studi kolaborasi yang terjadi didunia pendidikan yang waktu kolaborasinya dilakukan selama satu semester dan diawasi oleh dosen.

b. Information sharing menggunakan Wiki

Media sosial mengubah cara berbagi informasi secara tradisional. Menggunakan bantuan teknologi web 2.0, aktivitas berbagi informasi sangat meningkat. Partisipasi individu dalam proses penciptaan, maintain, menelusur, dan berbagai pengetahuan sangat meningkat. Kesempatan untuk berinteraksi secara informal juga meningkat dengan bantuan media sosial. Salah satu aktivitas berbagi informasi yang mengalami perubahan adalah di ranah publik (pemerintahan). Sebelum ada media sosial, hubungan antara masyarakat dan pemerintahan sangat birokratis dan sulit ditembus. Namun dengan media sosial, seperti pemanfaatan wiki, memudahkan individu dalam organisasi

untuk berbagi pengetahuan. Dengan wiki seluruh anggota organisasi dari berbagai tingkatan dapat memberikan informasi / pengetahuan di wadah yang sama tanpa menunggu proses birokrasi/hirarki Gambar 1. Penciptaan pengetahuan menggunakan mediawiki ini memudahkan dan mempercepat proses penciptaan pengetahuan dan berbagi pengetahuan. Para anggota organisasi yang berpartisipasi ini membagi pengalaman dan kisah sukses mereka secara sukarela. Salah satu tujuan dari penggunaan wiki sebagai media berbagi adalah untuk membongkar eksklusivitas, batasan, dan birokrasi informasi (Mergel, 2010).

Banyak manfaat yang didapatkan ketika menggunakan wiki untuk berkolaborasi, misalnya ketika wiki digunakan untuk publik dan pemerintahan, mereka dapat memanfaatkan wiki untuk membangun komunikasi dan menyebarkan informasi dalam komunitas. Kemudahan fitur wiki membuat banyak orang dapat melakukan update / editing informasi dalam sebuah *website*. Wiki adalah sebuah website yang dapat dimodifikasi oleh para member, mereka dapat melakukan *edit* dan *create content*. Wiki juga dapat memfasilitasi interaktivitas dan kolaborasi *project*. Proyek wiki yang paling populer saat ini adalah wikipedia, yang hingga saat ini masih tetap eksis digunakan dan semakin berkembang. Informasi yang terdapat dalam wikipedia dihubungkan melalui hyperlinks.

c. **Brand Collaboration dengan Instagram**

Membangun brand awareness menjadi salah satu kebutuhan untuk kemajuan bisnis. Dalam dunia industri modern dan serba digital, jenis kolaborasi juga berubah. Untuk memperluas jangkauan pasar, banyak organisasi memanfaatkan media sosial untuk berkolaborasi demi mengenalkan dan mengembangkan merek mereka. Selain itu juga untuk menjalin hubungan dengan *audience*. Berikut

adalah beberapa contoh kolaborasi pengembangan merek dengan menggunakan sosial media. Grossman, (2020) menyatakan terdapat empat jenis kolaborasi yang bisa dilakukan oleh para entrepreneur dengan memanfaatkan sosial media. Pertama adalah dengan melakukan profile takeover atau pengambilalihan profil media sosial. Dalam hal ini sebuah merek memberikan akses media sosial mereka pada pemilik merek yang lain dan memberikan keleluasaan bagi mereka untuk menjalankan akun media sosial tersebut dalam jangka waktu tertentu (Gambar 2). Dengan adanya profil takeover ini, memberikan sebuah refreshment bagi audience, sehingga mereka mendapatkan sesuai yang baru yang diluar kebiasaan, serta mendapatkan perspektif baru. Dengan profil takeover ini meluaskan jangkauan audience karena terdapat dua merek yang berpartner. Salah satu contoh profil takeover adalah dengan memanfaatkan para influencer untuk melakukan hal ini. Misalnya kolaborasi takeover antara influencer dan fashion brand. Kedua, adalah cross promotion atau promosi silang. Disini kerjasama dua perusahaan untuk untuk saling mempromosikan melalui media sosial. Dalam hal ini promosi dapat dilakukan secara terpisah di masing-masing media sosial, atau berkolaborasi untuk membuat sebuah posting yang dapat di upload di kedua media sosial. Selanjutnya ada shoutouts dan endorsements, kedua aktifitas ini berupa sebuah mention atau shoutout ke sebuah merek pada halaman media sosial. Ketika kita membuat post atau tag brand lain, hal itu disebut shoutout Terakhir adalah dengan memberikan giveaway. Melalui kolaborasi giveaway, setiap merek yang berpartisipasi akan menawarkan sebuah produk untuk diberikan secara gratis. Kolaborasi giveaway menjadi kolaborasi yang menarik ketika kita ingin meningkatkan *engagement*, *hype*, dan *virality*.

Gambar 2. Contoh akun instagram takeover. Sebuah akun instagram foodietribe yang mengundang seorang food photography untuk menjadi host dan men-take over instagram mereka dalam sebuah live instagram

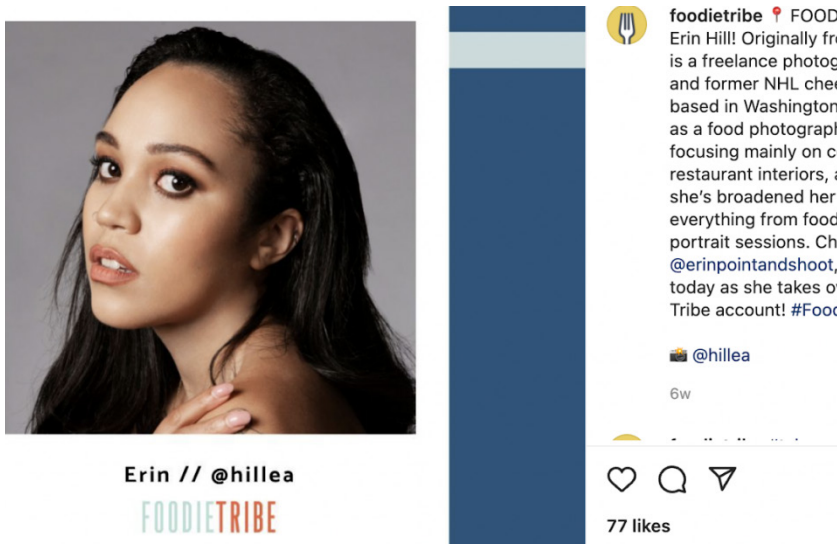


Image source: <https://manychat.com/blog/instagram-takeover-tips/>

2. Kolaborasi menggunakan Podio

Penggunaan media sosial untuk berkolaborasi tidak hanya dilakukan antar individu, namun juga dalam skala organisasi. Banyak organisasi yang memiliki kebijakan kolaborasi dengan menggunakan salah satu platform media sosial. Salah satu kolaborasi yang dilakukan oleh AIESEC di copenhagen. Organisasi kepemudaan tersebut memiliki anggota sebanyak 60 orang komite yang tersebar di berbagai wilayah dan bekerja di enam departemen yang berbeda. Pada awalnya AIESEC menggunakan Podio sebagai sponsor di organisasi. Sebagai organisasi non profit, AIESEC mendapatkan akses podio secara gratis. Podio digunakan untuk berkomunikasi (melalui e-mail dan facebook) di

lingkup internal. Sedangkan project dilakukan dengan dropbox, google docs, dan word documents atau excel. Tidak mudah untuk mendorong seluruh anggota organisasi menggunakan podio, dan memilih media komunikasi lama mereka. Namun pada perkembangannya, manajemen memutuskan bahwa podio menjadi satu-satunya media komunikasi dalam organisasi. Munculnya podio mendorong keinginan anggota dimana mereka ingin memisahkan antara kehidupan sosial dan pekerjaan, mereka ingin media sosial mereka diisi dengan informasi terkait pekerjaan, sehingga dengan adanya Podio ini memberikan alternatif media sosial untuk berkolaborasi dalam pekerjaan. Podio menjadi salah satu platform yang mampu menyatukan media sosial dan software untuk mendukung pekerjaan dan kehidupan sosial anggota organisasi. Melalui Podio, seluruh pekerjaan dapat diatur melalui apps.(Razmerita, 2013).

3. Media sosial untuk mendukung kolaborasi di dunia bisnis

Media sosial sangat dibutuhkan dalam dunia bisnis, seperti proses rekrutmen menggunakan twitter atau linkedin untuk menemukan calon pegawai yang sesuai. Untuk menjangkau seluruh profesional yang sesuai dengan kebutuhan menggunakan facebook atau linkedin. Melakukan real time meeting menggunakan Google hangouts, berkolaborasi menggunakan alat workplace, dan lain sebagainya. Media sosial sangat populer dan mudah diterima karena berhasil mereplika face to face relationship. Media sosial sangat membantu perkembangan bisnis internasional terutama ketika berkolaborasi melewati zona waktu yang berbeda dan membutuhkan pesan asinkron. Melalui media sosial, komunikasi tidak harus dilakukan secara realtime, melainkan dapat berupa pesan yang ditinggalkan pada media sosial, dan kolega di tempat dan zona waktu yang berbeda dapat membaca ketika mereka sudah bangun. Bekerja kolaborasi melalui media sosial memungkinkan seseorang

untuk berbagi profile, dengan memasang profil sedetail mungkin memudahkan individu yang lain untuk mengetahui satu sama lain dan hal ini mendukung kolaborasi. Media sosial juga menjembatani berbagai level pekerjaan dalam sebuah organisasi, sehingga seluruh staf dari berbagai jenjang dapat bekerja sama (Toppan Digital Language, NA).

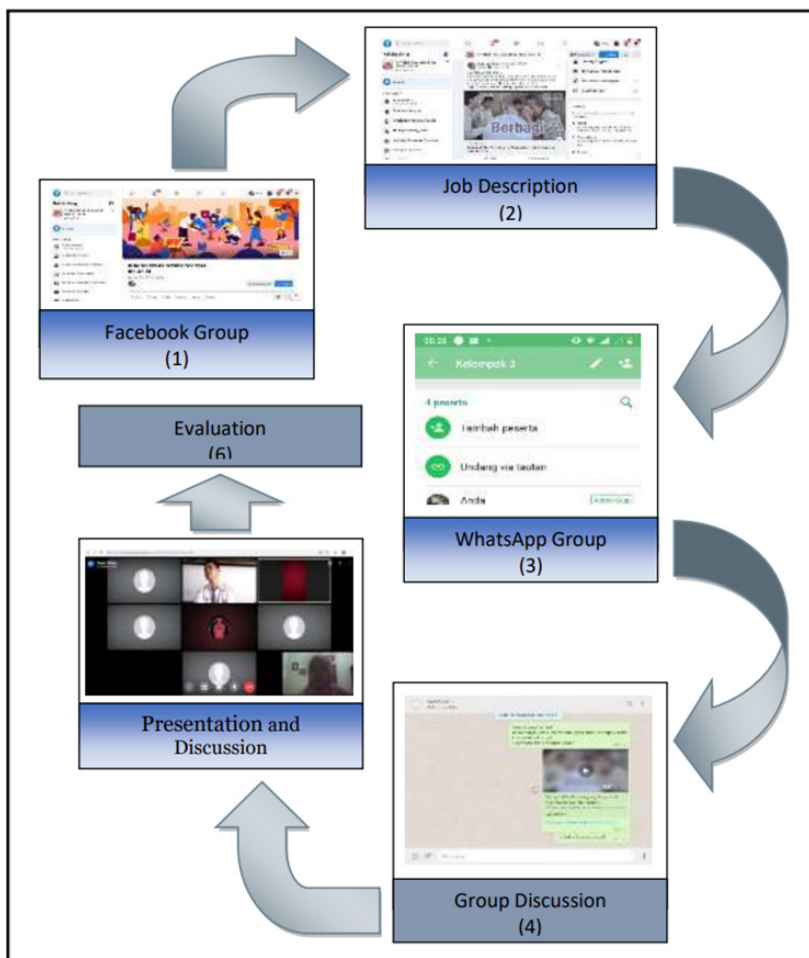
4. Kolaborasi pembelajaran melalui media sosial

Media sosial sering digunakan untuk mendukung kolaborasi dalam pembelajaran. Menurut data menunjukkan media sosial paling populer digunakan untuk kolaborasi pembelajaran adalah Facebook dan Youtube (Ansari and Khan, 2020). Media sosial sangat populer dimanfaatkan di dunia pendidikan baik level pendidikan menengah maupun tinggi. Salah satu media sosial yang banyak dimanfaatkan untuk kolaborasi pembelajaran adalah Facebook (Wolf et al., 2012) hingga saat ini Facebook masih banyak digunakan untuk berkolaborasi di dunia pendidikan. Pembelajaran dengan memanfaatkan media sosial adalah sebuah upaya untuk mendorong pembelajaran dilakukan dimanapun dan kapanpun. Melalui media sosial para mahasiswa dapat berinteraksi demikian juga antara guru dan murid. Interaksi tersebut meliputi aktivitas information sharing materi pembelajaran, kolaborasi, dan diskusi. Salah satu media sosial yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran adalah facebook. Facebook menawarkan fitur berbagi informasi, bertukar ide, dan melakukan pembelajaran kolektif. Dalam pembelajaran kolaboratif menggunakan facebook fokus pada pemanfaatan fitur forum diskusi dan komunikasi antar siswa melalui kelompok kecil. Facebook juga banyak digunakan oleh siswa dan guru untuk berkomunikasi seputar materi pelajaran (Wolf et al., 2012). Beberapa langkah pembelajaran kolaborasi melalui facebook dan WA adalah sebagai berikut (Suci, Muslim dan Chaeruman, 2022):

- a) Menciptakan kelompok besar pada facebook group
- b) Menjelaskan mengenai aktivitas pembelajaran kolaborasi dengan sosial media, termasuk tugas, rencana, dan aktivitas yang harus dilakukan,
- c) Membuat kelompok kecil pada grup WA
- d) AKtivitas pembelajaran dalam kelompok kecil melalui chat atau video call menggunakan problem based learning atau case based learning
- e) Melakukan presentasi dan diskusi kelompok, berbagai dokumen dalam facebook group
- f) Melakukan asesmen

Salah satu framework pemanfaatan media sosial untuk kolaborasi pembelajaran dapat dilihat pada gambar 3, dalam framework terdapat alur kolaborasi memanfaatkan facebook dan WA grup dalam pembelajaran pada siswa sekolah.

Gambar 3 Framework aktivitas kolaboratif learning menggunakan media sosial (Suci, Muslim dan Chaeruman, 2022)



Kolaborasi pembelajaran menggunakan media sosial memberikan banyak manfaat bagi para siswa antara lain mereka mengetahui informasi tentang materi pembelajaran lebih cepat, meningkatkan critical thinking dengan berdiskusi, kemampuan komunikasi tertulis lebih meningkat (Wolf et al, 2012).

Penggunaan media sosial pada pembelajaran di perguruan tinggi juga banyak dilakukan oleh mahasiswa dan dosen. Salah satunya dengan memanfaatkan media sosial seperti Twitter, Facebook, dan Youtube untuk meningkatkan kinerja akademik dan memfasilitasi penyebaran hasil penelitian. Hasil penelitian dapat disebarluaskan secara cepat dan tanpa batas pada audience di seluruh dunia. Mendukung diskusi dalam level internasional, mengembangan jaringan kerjasama, dan mendukung kolaborasi penelitian (Dekeen et al, 2020).

D. Peran Media Sosial Dalam Scholarly Collaboration

Dalam dunia penelitian, kolaborasi menjadi salah satu aktivitas yang banyak dilakukan untuk meningkatkan kualitas hasil penelitian. Saat ini kolaborasi semakin mudah dilakukan terutama sejak munculnya teknologi web 2.0. Para peneliti dapat berkolaborasi dengan peneliti dalam level nasional maupun internasional dengan mudah. Web 2.0 yang banyak digunakan untuk mendukung kolaborasi penelitian adalah Researchgate dan Academia. Kedua platform tersebut banyak dimanfaatkan oleh peneliti untuk mengkomunikasikan proyek penelitian dan menyampaikan hasil penelitian. Media sosial juga bertindak sebagai media penyimpanan hasil penelitian yang dapat dimanfaatkan secara luas oleh para akademisi. Media sosial seperti Researchgate dan academia juga berperan sangat penting untuk pengembangan riset dan kolaborasi internasional berkelanjutan (Gorska et al., 2020). Media sosial banyak diasosiasikan sebagai media yang digunakan untuk hiburan, namun sangat efektif juga ketika digunakan untuk mengkomunikasikan dan membagi karya ilmiah, membahas pengembangan ilmu pengetahuan (Hunter, 2020). Para ilmuwan dapat memanfaatkan media sosial secara maksimal untuk membantu mendistribusikan hasil penelitian dan melakukan

kerjasama dengan peneliti lintas dunia. Jadi kemudahan yang ditawarkan oleh media sosial tidak hanya pada hal-hal yang bersifat fun, hiburan, leisure semata, namun juga bisa digunakan oleh semua orang dengan berbagai macam tujuan. Academia dan Researchgate menjadi media sosial yang terkenal dengan dukungannya terhadap para akademisi. Subscriber kedua media sosial tersebut juga meningkat setiap tahun. Academia fokus pada paper sharing saat ini memiliki jumlah member sebanyak 42 juta akun dengan paper sebanyak delapan juta. Sedangkan Researchgate hingga saat ini memiliki 16 juta anggota dan fokus pada kolaborasi riset (Hunter, 2020).

DAFTAR PUSTAKA

- Abdelfattah, F., Al Halbusi, H., & Al-Brwani, R. M. 2022. Influence of self-perceived creativity and social media use in predicting E-entrepreneurial intention. *International Journal of Innovation Studies*, 6(3), 119-127. <https://doi.org/10.1016/j.ijis.2022.04.003>.
- Abi-Jaoude, E., Naylor, K. T., & Pignatiello, A. (2020). Smartphones, social media use and youth mental health. *CMAJ : Canadian Medical Association journal = journal de l'Association medicale canadienne*, 192(6), E136–E141. <https://doi.org/10.1503/cmaj.190434>
- Afrizal, D. Y. (2020). *MEDIA SOSIAL INSTAGRAM SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS DESKRIPSI*.
- Agichtein, E., Castillo, C., Donato, D., Gionis, A., & Mishne, G. (2008, February). Finding high-quality content in social media. In *Proceedings of the 2008 international conference on web search and data mining* (pp. 183-194).

- Agustini, P., 2021. Seputar Kebocoran Data Pribadi di Facebook dan Hoaks [WWW Document]. kominfo.go.id. URL <https://aptika.kominfo.go.id/2021/04/seputar-kebocoran-data-pribadi-di-facebook-dan-hoaks/>
- Aichner, T. & Jacob, F. (2015). Measuring the degree of corporate social media use. *International Journal of Market Research*, 57:257-276. DOI: 10.2501/IJMR- 2015-018
- Al Hashimi, S. A., Al Muwali, A. A., Zaki, Y. E., & Mahdi, N. A. 2019. The Effectiveness of Social Media and Multimedia-Based Pedagogy in Enhancing Creativity among Art, Design, and Digital Media Students. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 14(21), 176–190. <https://doi.org/10.3991/ijet.v14i21.10596>
- A'la, B. A., & Makhshun, T. (2022). Transformasi Pendidikan: Mentradisikan Digitalisasi Pendidikan Islam. *JOIES (Journal of Islamic Education Studies)*, 7(2), 159-170.
- Al-Bahrani, A., Patel, D. & Sheridan, B. (2015) Engaging students using social media: The students' perspective. *Int. Rev. Econ. Educ*, 19, 36–50
- Ali, A., Khan, N. A., Wang, H., & Wang, N. 2022. Investigating the Influence of Social Media on Employee Creativity: A Perspective from Social Network Ties. *Creativity Research Journal*. <https://doi.org/10.1080/10400419.2022.2102753>
- Alimni, Amin, A., & Lestari, M. (2021). *Intensitas Media Sosial dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Agama Islam Siswa Sekolah Menengah Pertama Kota Bengkulu*. <http://statistik.data.kemdikbud.go.id/index.php/page/smp>
- Andersson, A., Hatakka, M., Grönlund, Å. & Wiklund, M. (2014) Reclaiming the students—Coping with social media in 1:1 schools. *Learn. Media Technol*, 39, 37–52.

- Anggeraini, Y., Faridi, A., Mujiyanto, J., & Bharati, D. A. L. (2019). Literasi digital: Dampak dan tantangan dalam pembelajaran bahasa. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)* (Vol. 2, No. 1, pp. 386-389).
- Anis, M. Z. A., & Mardiani, F. (2022). Digitalisasi Sumber Belajar Sejarah Menyongsong Pendidikan Era 4.0. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL LINGKUNGAN LAHAN BASAH* (Vol. 7, No. 2).
- Anonim. "9 aplikasi belajar terbaik berbasis HTML". <https://www.infoguruku.net/2021/06/9-aplikasi-belajar-terbaik-berbasis.html>
- Anonim."Using Social media as a learning tool". Global Campus The University Of Arizona. www.uagc.edu
- Ansari, J.A.N., Khan, N.A. Exploring the role of social media in collaborative learning the new domain of learning. *Smart Learn. Environ.* 7, 9 (2020). <https://doi.org/10.1186/s40561-020-00118-7>
- Ansori, A., & Sari, A. F. (2020). Inovasi Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19. In *Jurnal Literasi Pendidikan Nusantara* (Vol. 1, Issue 2). <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/jlpn>
- Anwar, F. (2017). Perubahan dan permasalahan media sosial. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni*, 1(1), 137-144.
- Arifin dkk. (2021). *Pengajaran, Pembelajaran Serta Eksistensi Lembaga Pendidikan Selama Pandemi Covid-19*. https://www.researchgate.net/publication/354765877_PENGAJARAN_PEMBELAJARAN_SERTA_EKSISTENSI_LEMBAGA_PENDIDIKAN_SELAMA_PANDEMI_COVID-19

- Arifin, H. A. B. (2018). *Multicultural Approach in Developing Instructional Learning Material at Indonesian Senior High School*.
- Arifin, N. (2018). *PEMANFAATAN E-LEARNING UNTUK MENGOPTIMALKAN KETERAMPILAN MENYIMAK MAHASISWA*.
- Arifin, Norain, S., & Ridwan. (2022). *ESP COURSE DESIGN: THE NEED ANALYSIS ON ENGLISH FOR TOURISM BOOK FOR TRAVEL BUSINESS DEPARTMENT OF ELEVENTH GRADE STUDENTS AT SMKN 1 TARAKAN*. <https://doi.org/https://doi.org/10.47577/teh.v2i2.6968>
- Arifin. (2021). Pendidikan Multikultural: Ideologi Pembelajaran dan Pengajaran di Sekolah. *JURNAL BORNEO HUMANIORA*, 4(2), 96–102. https://doi.org/https://doi.org/10.35334/borneo_humaniora.v4i2.2278
- Arradian, D., 2022. Ada 5,4 Juta Data Pribadi Bocor di Twitter, Pengamat: Indonesia Sasaran Empuk! [WWW Document]. *sindonews.com*. URL <https://tekno.sindonews.com/read/852267/207/ada-54-juta-data-pribadi-bocor-di-twitter-pengamat-indonesia-sasaran-empuk-1660133311>
- Arsyad, A. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asmani, J. M. 2011. *Tips Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Asterhan, C.S., & Rosenberg, H. (2015). The promise, reality and dilemmas of secondary school teacher-student interactions in Facebook: The teacher perspective. *Comput. Educ.*, 85, 134-148.

- Astrid Savitri, 2019, *Menggali Pundi-Pundi Lewat Tren Sosial*, Penerbit : Mitra media Nusantara
- Avivi, M., & Megawati, F. 2020. Instagram Post: Writing Caption through Process Approach in Developing Writing Skill. *EduLite (Journal of English Education, Literature, and Culture)*, 5(2), 240-250. <http://dx.doi.org/10.30659/e.5.2.240-250>
- Baharudin dan Wahyuni, E. N. 2010. Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Ar Ruzz Media.
- Bahri, S. (2014). *SUPERVISI AKADEMIK DALAM PENINGKATAN PROFESIONALISME GURU* (Vol. 1).
- Bernard, R. M., Abrami, P. C., Borokhovski, E., Wade, C. A., Tamim, R. M., Surkes, M. A., & Bethel, E. C. (2009). A meta-analysis of three types of interaction treatments in distance education, *Review of Educational Research* 79 (3), 1243-1289.
- Bestari, A. C. Y. 2020. Students' Perception of Instagram Caption as Media in English Language Teaching. *Journal of Applied Linguistics (ALTICS)*, 2(1), 11-21. <https://doi.org/10.36423/altics.v2i1.366>
- Bishop, M., 2004. Introduction to Computer Security, 1st ed. Addison-Wesley Professional, Boston.
- Biskup, J., 2009. Security in Computing Systems. Springer Berlin Heidelberg, Berlin, Heidelberg. <https://doi.org/10.1007/978-3-540-78442-5>
- boyd, d. (2008) 'Facebook's Privacy Trainwreck: Exposure, Invasion and Social Convergence', *Convergence*, vol. 14, no. 1, pp. 13-20.
- Boyd, D. M., & Ellison, N. B. (2007). Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of computer-mediated Communication*, 13(1), 210-230.

- Boyd, D., & Ellison, N. (2007). Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13, 210–230.
- Brown, J. S. (2000). Growing up digital: How the web changes work, education, and the ways people learn. *USDLA Journal*. 16 (2), February), 11 -20.
- Brownson, S.M. (2014). Embedding Social Media Tools In Daring Learning Courses. *Proceedings of The Clute Institute International Business & Education Conferences*, San Fransisco.
- Cahyono. (2016). *PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP PERUBAHAN SOSIAL MASYARAKAT DI INDONESIA*.
- Cain, J. (2018). It's Time to Confront Student Mental Health Issues Associated with Smartphones and Social Media. *Am. J. Pharm. Educ*, 82, 6862.
- Callaghan, N., & Bower, M. (2012). Learning through social networking sites – the critical role of the teacher. *Educational Media International*, 49(1), 1-17. doi:10.1080/09523987.2012.662621.
- Carr, C. T., & Hayes, R. A. (2015). Social media: Defining, developing, and divining. *Atlantic journal of communication*, 23(1), 46-65.
- Cavicchiolo, E., & Pelka, B. 2013. Social Media in Classroom Teaching. How Teachers Can Exploit the Added Pedagogical Value of Social Media for Language Teaching. The Proceeding of *the International Conference "ICT for Language Learning" 6th Edition*, November, 1-4. <https://www.researchgate.net/publication/258926951>
- Cromity, J. (2012). The impact of social media in review. *New Review of Information Networking*, 17(1),

- Dabbagh, N. & Kitsantas, A. (2012). Personal Learning Environments, social media, and self-regulated learning: A natural formula for connecting formal and informal learning. *Internet High Educ*, 15, 3–8.
- DeBell, M., & Chapman, C. (2006). Computer and internet use by students in 2003. Statistical analysis report. *NCES 2006-065*. National Center for education statistics
- Deeken, A.H., Mukhopadhyay, A., Jiang, X. (2020). Social media in academics and research: 21st-century tools to turbocharge education, collaboration, and dissemination of research findings, *Histopathology*, Volume 77, Issue 5, pp.688-699. <https://doi.org/10.1111/his.14196> <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/his.14196>
- Diacopoulos. (2015). Untangling Web 2.0: Charting Web 2.0 Tools, the NCSS Guidelines for Effective Use of Technology, and Bloom's Taxonomy. *The Social Studies*, 106(4), pp. 139– 148. <https://doi.org/10.1080/00377996.2015.1015711>
- Drummond, C., McGrath, H., & O'Toole, T. (2018). The impact of social media on resource mobilisation in entrepreneurial firms. *Industrial Marketing Management*, 70, 68-89.
- Efendi, N. M. (2018). Revolusi pembelajaran berbasis digital (Penggunaan animasi digital pada start up sebagai metode pembelajaran siswa belajar aktif). *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 2(2), 173-182.
- Eriyanto, 2021, *Analisis Jaringan Media Sosial* , Gramedia, Penerbit, Penerbit : Prenada Media Bahasa
- Faizi, El Afia, A., & Chiheb, R. (2013). Exploring the Potential Benefits of Using social media in Education. *International Journal of Engineering Pedagogy*, 3(4), pp. 50–53. <https://doi.org/10.3991/ijep.v3i4.2836>

- Fitriani, Y. (2021). PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL SEBAGAI MEDIA PENYAJIAN KONTEN EDUKASI ATAU PEMBELAJARAN DIGITAL. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 5(4), 1006–1013. <https://doi.org/10.52362/jisamar.v5i4.609>
- Fitriansyah, F. (2020). Penggunaan Telegram Sebagai Media Komunikasi Dalam Pembelajaran Online. *Cakrawala-Jurnal Humaniora*, 20(2). <https://doi.org/10.31294/jc.v20i2>
- Friedman, L., & Friedman, H. H. (2013). Using Social Media Technologies to Enhance Daring Learning. *Journal Of Educators Daring*, 10(1)
- Fuchs, C. (2014). *Social Media a Critical Introduction*. SAGE Publications Ltd, ISBN 978-1-14462-5730-2
- Fujiawati, F. S., & Raharja, R. M. (2021). PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL (INSTAGRAM) SEBAGAI MEDIA PENYAJIAN KREASI SENI DALAM PEMBELAJARAN. *Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni*, 6(1). <https://andi.link/hootsuite-we-are->
- Ghalejough, A. P., Hashempou, P., & Haghparast, F. 2022. Creativity, Design Studio Performance, and Social Media: A Study of Instagram Use among Architecture Students *Int. J. of Architect. Eng. Urban Planning*, 32(2), 1-15, <https://doi.org/10.22068/ijaup.528>
- Gikas, J., & Grant, M.M. (2013). Mobile computing devices in higher education: Student perspectives on learning with cellphones, smartphones & social media. *Internet High. Educ.*, 19, 18-26.
- Goldie. (2016). Connectivism: A knowledge learning theory for the digital age? *Medical Teacher*, 38(10), pp. 1064–1069. <https://doi.org/10.3109/0142159X.2016.1173661>

- Gollmann, D., 2006. *Computer Security*, 2nd ed. Wiley, New Jersey.
- Gorska, A., Korzynski, P., Mazurek, G., & Pucciarelli, F. (2020) The Role of Social Media in Scholarly Collaboration: An Enabler of International Research Team's Activation?, *Journal of Global Information Technology Management*, 23:4, 273-291, DOI: 10.1080/1097198X.2020.1817684
- Gradianto, R. A. 2022. "Contoh Penerapan Teknologi dalam Dunia Pendidikan". Tersedia [online]. <https://www.bola.com/ragam/read/5060537/contoh-penerapan-teknologi-dalam-dunia-pendidikan> Diakses 06 September 2022
- Greenhow, C. & Chapman, A. (2020), Social distancing meet social media: digital tools for connecting students, teachers, and citizens in an emergency. *Information and Learning Sciences*, Vol. 121 No. 5/6, pp. 341-352. <https://doi.org/10.1108/ILS-04-2020-0134>
- Greenhow, C. (2011). Daring Social Networks and Learning. *On the Horizon*. 19 (1). 4-12
- Gulzar, M. A., Ahmad, M., Hassan, M., & Rasheed, M. I. 2021. How Social Media Use Is Related to Student Engagement and Creativity: Investigating Through the Lens of Intrinsic Motivation. *Behaviour & Information Technology*, 41(11), 2283-2293. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2021.1917660>
- Gunantar, D. A., & Transinata, T. 2019. Writing Caption on Instagram as Media for Student's Motivation and Writing Skill Improvement. *ETERNAL (English Teaching Journal)*, 10(1), 30-35. <https://doi.org/10.26877/eternal.v10i1.3905>
- H. Das'ad Latif , 2022 , *Media Sosial, Suatu Alternatif* , Penerbit : Elex Media Komputindo

- Harahap, L. 2019. Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*. Universitas Negeri Medan, 375–381.
- Hariningsih. 2005. Teknologi Informasi. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Hartana(2022).*PENGEMBANGAN UMKM DI MASA PANDEMI MELALUI OPTIMALISASI TEKNOLOGI*. <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/artikel/baca/13317/UMKM-Bangkit-Ekonomi-Indonesia->
- Hendarsyah, D., 2012. Keamanan Layanan Internet Banking Dalam Transaksi Perbankan. *IQTISHADUNA J. Ilm. Ekon. Kita* 1, 12–33. <https://doi.org/10.46367/iqtishaduna.v1i1.2>
- Hendarsyah, D., 2020. Analisis Perilaku Konsumen Dan Keamanan Kartu Kredit Perbankan. *JPS (Jurnal Perbank. Syariah)* 1, 85–96. <https://doi.org/10.46367/jps.v1i1.204>
- Howard, P. N., & Parks, M. R. (2012). Social media and political change: Capacity, constraint, and consequence. *Journal of communication*, 62(2), 359-362.
- Howard, P. N., & Parks, M. R. (2012). Social media and political change: Capacity, constraint, and consequence. *Journal of communication*, 62(2), 359-362.
- <https://app.quizwhizzer.com/login>
- <https://blog.kejarcita.id/pengaruh-digitalisasi-dalam-dunia-pendidikan/>
- <https://kahoot.com>
- <https://oodlu.org/home>
- <https://quizlet.com>

<https://wordwall.net>

<https://www.baamboozle.com>

https://www.educandy.com/site/educandy_explain_page.php

<https://www.quizalize.com>

Huang, Z., & Benyoucef, M. (2015). User preferences of social features on social commerce websites: An empirical study. *Technological Forecasting and Social Change*, 95, 57-72.

Hunter, P. (2020). The Growth of Social Media in Science. *Embo Reports*, Volume 21, Issue 5. <https://doi.org/10.15252/embr.202050550>. Available online at [The growth of social media in science: Social media has evolved from a mere communication channel to an integral tool for discussion and research collaboration: EMBO reports: Vol 21, No 5 \(embopress.org\)](#)

Indarta, Y., Ambiyar, A., Samala, A. D., & Watrionthos, R. (2022). Metaverse: Tantangan dan peluang dalam pendidikan. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3351-3363.

Indriantoro, N. 2000. Pengaruh Computer Anxiety terhadap Keahlian Dosen dalam Penggunaan Komputer. *Jurnal Akuntansi dan Auditing Indonesia*, 4(2), 191-209..

Irani, D., Balduzzi, M., Balzarotti, D., Kirda, E., Pu, C., 2011. Reverse Social Engineering Attacks in Online Social Networks. pp. 55-74. https://doi.org/10.1007/978-3-642-22424-9_4

Irwandani, I., & Juariyah, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram sebagai Alternatif Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 33-42. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.103>

- Jamaludin, J., Simarmata, J., Lumbanraja, O. M., Resha, M., Siregar, M. N. H., Sugianto, S., ... & Sinambela, M. (2022). *Transformasi Digital Era Disrupsi Industri 4.0*. Yayasan Kita Menulis.
- Jogiyanto, H. M. 2008. *Sistem Teknologi Informasi Edisi III*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kadir, A. 2014. *Pengenalan Sistem Informasi. Edisi Revisi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kadir, A., & Triwahyuni, T. C. 2013. *Pengantar Teknologi Informasi Edisi Revisi*, Yogyakarta: Andi Offset.
- Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media. *Business horizons*, 53(1), 59-68.
- Kapoor, P. S., Balaji, M. S., Jiang, Y., & Jebarajakirthy, C. (2022). Effectiveness of travel social media influencers: a case of eco-friendly hotels. *Journal of Travel Research*, 61(5), 1138-1155.
- Karim, B. A. (2020). *Education and Learning Journal Pendidikan Perguruan Tinggi Era 4.0 Dalam Pandemi Covid-19 (Refleksi Sosiologis)*. 1(2), 102-112. <http://jurnal.fai@umi.ac.id>
- Karunia Assidik, G. (2020). *PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS LITERASI DIGITAL YANG INTERAKTIF DAN KEKINIAN*. www.seputarriau.co,
- Kasperuniene, J. 2018. Maintaining Academic Connection for Collective Creativity: A Grounded Theory of University Teacher's Professional Behavior in Social Media. *Baltic J. Modern Computing*, 6(2), 128-136. <https://doi.org/10.22364/bjmc.2018.6.2.04>

- Kemp, S., 2022. Digital 2022: Indonesia [WWW Document]. datareportal.com. URL <https://datareportal.com/reports/digital-2022-indonesia>
- Kent, M. L. (2010). Directions in social media for professionals and scholars. *Handbook of public relations*, 2, 643-656.
- Kietzmann, J. H., Hermkens, K., McCarthy, I. P., & Silvestre, B. S. (2011). Social media? Get serious! Understanding the functional building blocks of social media. *Business horizons*, 54(3), 241-251.
- Krombholz, K., Hobel, H., Huber, M., Weippl, E., 2015. Advanced social engineering attacks. *J. Inf. Secur. Appl.* 22, 113–122. <https://doi.org/10.1016/j.jisa.2014.09.005>
- Kuncoro, A. A. 2022. “Dampak Teknologi Informasi Dalam Bidang Pendidikan”. Tersedia [online]. http://teknik-informatika-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Dampak-Teknologi-Informasi-Dalam-Bidang-Pendidikan/f7e82f2217afedce_2363d713e18dddb05ee3bb28, Diakses 5 Pebruari 2022.
- L. O’Sullivan, S. (2013). The empowering potential of social media for key stakeholders in the repatriation process. *Journal of Global Mobility*, 1(3), 264-286.
- Laipaka, R. (2017). Penerapan teknologi informasi pembelajaran e-learning menggunakan addie model. *JUPITER (Jurnal Penelitian Ilmu dan Teknik Komputer)*, 9(1), 1-12.
- Lapedes, D. N. (1978). McGraw-Hill dictionary of scientific and technical terms.
- Lau, W.W. (2016). Effects of social media usage and social media multitasking on the academic performance of university students. *Comput. Hum. Behav.*, 68, 286–291.

- Le Roux, D.B. & Parry, D.A. (2017). In-lecture media use and academic performance: Does subject area matter? *Comput. Hum. Behav*, 77, 86–94.
- Ledgerwood, K. (2022). Using Social Media to Promote 21st-Century Learning, in *Technology and the Curriculum: Summer 2022 Book* (Available daring at <https://pressbooks.pub/techcurr20221/>)
- Lehtinen, R., Russell, D., Gangemi, G.T., 2006. Computer Security Basics, 2nd ed. O'Reilly Media, Sebastopol.
- Leiss, E.L., 1982. Principles of Data Security. Springer US, Boston, MA. <https://doi.org/10.1007/978-1-4684-4316-5>
- Lestari, R. A., & Shoim Anwar, M. (2015). PENDIDIKAN ANTISIPATORIS DALAM MENGHADAPI ARUS TRANSFORMASI DUNIA PADA NOVEL SOKOLA RIMBA KARYA BUTET MANURUNG. In *Jurnal Buana Bastra Tahun* (Vol. 2, Issue 2).
- Lestari, R. A., & Shoim Anwar, M. (2015). PENDIDIKAN ANTISIPATORIS DALAM MENGHADAPI ARUS TRANSFORMASI DUNIA PADA NOVEL SOKOLA RIMBA KARYA BUTET MANURUNG. In *Jurnal Buana Bastra Tahun* (Vol. 2, Issue 2).
- Lestari, S. 2018. Peran teknologi dalam pendidikan di era globalisasi. *EDU RELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94-100.
- Lewis, S. C. (2015). Reciprocity as a key concept for social media and society. *Social Media+ Society*, 1(1), 2056305115580339.
- Lin, H., Tov, W., & Qiu, L. (2014). Emotional disclosure on social networking sites: The role of network structure and psychological needs. *Computers in Human Behavior*, 41, 342-350.

- Linda A.Hill, Ann Le Cam, Sunand menon & Emily. "Leading in the Digital Era ". Harvard Business School. <https://www.exed.hbs.edu/Documents/working-knowledge/article-bundle-digital-leadership.pdf>
- Linur, R., & Mubarak, M. R. (2020). FACEBOOK SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA PENGEMBANGAN MAHARAH KITABAH. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Bahasa Arab*, 2(1). <https://journal.iaimsinjai.ac.id/index.php/naskhi>
- Liu, M., Kalk, D., Kinney, L., and Orr, G. (2009). Web 2.0 and its use in higher education: A review of literature, *World Conference on E-learning in Corporate, Government, Healthcare, and Higher Education (ELEARN)*, October 26.
- Lovink, G. (2011) *Networks without a Cause*, Cambridge: Polity.
- Lucas, H. C. 2000. *Information Technology for Management* (7th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Machado, A. D. B. (2020). Social media concepts-development of theoretical. *International Journal of Cultural Heritage*, 5.
- Madej, K. (2016). *Interactivity, Collaboration, and Authoring in Social Media*. Springer International Publishing. ISBN 978-3-319-25950-5
- Malik, M. J., Ahmad, M., Kamran, M. R., Aliza, K., & Elahi, M. Z. 2020. Student Use of Social Media, Academic Performance, and Creativity: The Mediating Role of Intrinsic Motivation. *Interactive Technology and Smart Education*, 17(4), 403-415. <https://doi.org/10.1108/ITSE-01-2020-0005>
- Manca, S., & Ranieri, M. (2016). "Yes for sharing, no for teaching!": Social Media in academic practices. *Internet High. Educ.*, 29, 63-74.

- Manongga, A. 2022. “Pentingnya Teknologi Informasi Dalam Mendukung Proses Belajar Mengajar di Sekolah Dasar”. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo, 1-7.
- Marina Arhavskiy. “Social Media For eLearning”. <https://elearningindustry.com/social-media-for-elearning>
- Martin, E. 1999. *Managing Information Technology What Managers Need to Know*. 3rd ed. New Jersey: Pearson Education International.
- Maulida, L., 2022. Data 5,4 Juta Pengguna Twitter Bocor, Dijual Rp 472 Juta di Forum Hacker [WWW Document]. *kompas.com*. URL <https://tekno.kompas.com/read/2022/11/29/12300017/data-54-juta-pengguna-twitter-bocor-dijual-rp-472-juta-di-forum-hacker?page=all>
- Meikle, G. (2016) *Social Media: Communication, Sharing and Visibility*. 1st Edition, Routledge, ISBN 9780415712248
- Meikle, G. and Young, S. (2012) *Media Convergence: Networked Digital Media in Everyday Life*, Basingstoke: Palgrave Macmillan
- Mergel, I. (2013). *Social Media in the Public Sector: A Guide to Participation, Collaboration, and Transparency in the Networked World*. Jossey-Bass, A Wiley Imprint, ISBN 978-1-118-10994-6
- Miao, Y., Du, R., & Storey, V. C. 2021. The Paradoxical Effect of Social Media Usage on Developer Creativity and the Moderating Role of Openness to Experience. *Journal of Database Management (JDM)*, 32(3), 29-45. <http://doi.org/10.4018/JDM.2021070102>

- Miftahuddin, M., Hendarsyah, D., 2019. Analisis Perbandingan Fasilitas Aplikasi Mobile Banking Bank Syariah Mandiri KCP. Bengkalis Dengan Bank Mandiri KC. Bengkalis. *IQTISHADUNA J. Ilm. Ekon. Kita* 8, 16-32. <https://doi.org/10.46367/iqtishaduna.v8i1.149>
- Miguna Astuti dan Nurhafifah Matondang, 2020, *Manajemen Pemasaran: UMKM Dan Digital Sosial Media* , Jakarta
- Mirfani, A. M. 1997. Manfaat Dan Kendala Teknologi Informasi Pendidikan. *File Upi Edu*, 1-25.
- Muskania, R., & Zulela, M. S. (2021). Realita Transformasi Digital Pendidikan di Sekolah Dasar Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 155-165.
- Mutia. (2016). Pengaruh Jejaring Sosial Facebook Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Teknik Informatika Di Universitas. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika*.
- Mutohhari, F., Sutiman, S., Nurtanto, M., Kholifah, N., & Samsudin, A. 2021. Difficulties in implementing 21st century skills competence in vocational education learning. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 10(4), 1229-1236. <http://doi.org/10.11591/ijere.v10i4.22028>
- Nasution, H. (2012). Implementasi Logika Fuzzy pada Sistem Kecerdasan Buatan. *jurnal ELKHA*, 4(2).
- Nova, M. (2022). Using Online Podcast as a Speaking Activity in Online Classroom: ESP Students' Perspective. *Pedagogy: Journal of English Language Teaching*, 10(1). 38-48. <https://doi.org/10.32332/joelt.v10i1.4602>
- Nurkamiden, U. (2021). *KEBIJAKAN PENDIDIKAN DI INDONESIA ERA PANDEMI COVID-19*.

- Nursobah, A. (2021). PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL YOUTUBE PADA PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MADRASAH IBTIDAIYAH. *Desember, 13(2)*, 76–85. <http://journal.uinmataram.ac.id/index.php/>
- Nursyifa, A. (2019). Transformasi pendidikan ilmu pengetahuan sosial dalam menghadapi era revolusi industri 4.0. *Journal of Civics and Education Studies, 6(1)*, 51-64.
- O'reilly, T. (2005). What is web 2.0.
- Orús, C., Barlés, M. J., Belanche, D., Casaló, L., Fraj, E., & Gurrea, R. (2016). The effects of learner generated videos for YouTube on learning outcomes and satisfaction. *Computers & Education, 95*, 254–269. doi:10.1016/j.compedu.2016.01.007
- Palfrey, J. (2013). Connected Learning Now. *Independent School, 72(4)*, 30.
- Peppler, K. A., & Solomou, M. 2011. Building Creativity: Collaborative Learning and Creativity in Social Media Environments. *On the Horizon, 19(1)*, 13-23. <https://doi.org/10.1108/10748121111107672>
- Prihatmi, T. N., Anjarwati, R., & Rahayu, P. 2021. The Use of English on Instagram Captions: A Case Study in Camera Indonesia Photography Community. *EDUTECH : Journal of Education And Technology, 5(1)*, 154-160. <https://doi.org/10.29062/edu.v5i1.238>
- Purvis, A. J., Rodger, H. M., & Beckingham, S. 2020. Experiences and Perspectives of Social Media in Learning and Teaching in Higher Education. *International Journal of Educational Research Open*. <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2020.100018>

- Putri, N. I., Herdiana, Y., Munawar, Z., & Komalasari, R. (2021). Teknologi pendidikan dan transformasi digital di masa pandemi covid-19. *Jurnal ICT: Information Communication & Technology*, 20(1), 53-57.
- Putri, V.M., 2022. Duh! 5,4 Juta Data Pengguna Twitter Dibagikan Gratis di Forum Hacker [WWW Document]. detik.com. URL <https://inet.detik.com/security/d-6431323/duh-54-juta-data-pengguna-twitter-dibagikan-gratis-di-forum-hacker>
- Rafi Saumi Ristiawan. "Apa itu sosial Media". <https://www.unpas.ac.id/apa-itu-sosial-media/>
- Ravindran, L., Ridzuan, I., & Wong, B. E. 2022. The Impact of Social Media on the Teaching and Learning of EFL Speaking Skills during the COVID-19 Pandemic. *Proceedings of International Academic Symposium of Social Science 2022*, 1-30. <https://doi.org/10.3390/proceedings2022082038>
- Razmerita, L. (2013). Collaboration Using Social Media: The Case of Podio in a Voluntary Organization, International Conference on Collaboration Technology. DOI:10.1007/978-3-642-41347-6_1. Available online at https://www.researchgate.net/publication/258352244_Collaboration_Using_Social_Media_The_Case_of_Podio_in_a_Voluntary_Organization
- Ria Estiana, Nurul Giswi Karomah, dan Teddy Setiady, 2022, *Efektivitas Media Sosial Sebagai Media Promosi Pada UMKM*,
- Riyana, C. (2008). Peranan teknologi dalam pembelajaran. *Universitas Indonesia, Jakarta*.
- Rosenberg, J. M., Terry, C. A., Bell, J., Hiltz, V., & Russo, T. (2016). Design guidelines for graduate program social media use. *Tech Trends*, 2, 167-175. <http://dx.doi.org/10.1007/s11528-016-0023-x>

- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Bandung : Alfabeta.
- Russo, A., Watkins, J., Kelly, L., & Chan, S. (2008). Participatory communication with social media. *Curator: The Museum Journal*, 51(1), 21-31.
- Rwodzi, C., De Jager, L., & Mporfu, N. 2020. The Innovative Use of Social Media for Teaching English as a Second Language. *The Journal for Transdisciplinary Research in Southern Africa*, 16(1), 1-7. <https://doi.org/10.4102/td.v16i1.702>
- Saguni, F. (2006). *Prinsip-Prinsip Kognitif Pembelajaran Multimedia: Peran Modality dan Contiguity Terhadap Peningkatan Hasil Belajar* (Vol. 8, Issue 3).
- Salahdine, F., Kaabouch, N., 2019. Social Engineering Attacks: A Survey. *Futur. Internet* 11, 89. <https://doi.org/10.3390/fi11040089>
- Salehudin, M. (2020). Literasi Digital Media Sosial Youtube Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(2), 106–115. <https://doi.org/10.33369/jip.5.2>
- Sania Ferlisia Putri, 2022, *Manajemen Media Sosial Untuk Menjalin Hubungan Dengan Konsumen di PT Gama Multi Usaha Mandiri Selama Pandemi Covid-19*, Publikasi Ilmiah, Surakarta ,Fikom Universitas Muhammadiyah
- Sari, D. N., & Basit, A. (2020). Media Sosial Instagram Sebagai Media Informasi Edukasi Parenting. *PERSEPSI: Communication Journal*, 3(31), 23–36. <https://doi.org/10.30596/persepsi.v%vi>
- Setiyadi, D., Fortuna, D., Anggy, &, & Ramadhan, B. (2022). *Pemanfaatkan Video Kreatif dan Media Sosial Youtube sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas Tinggi*. 2(1), 2962–746. <https://doi.org/10.35878/guru/v2.i1.344>

- Shalihah, N.F., 2020. Alasan Pentingnya Menjaga Keamanan Data Pribadi di Media Sosial... [WWW Document]. kompas.com. URL <https://www.kompas.com/tren/read/2020/07/03/205949065/alasan-pentingnya-menjaga-keamanan-data-pribadi-di-media-sosial?page=all>
- Shaltry, C., Henriksen, D., Wu, M., & Dickson, W. W. (2013). Situated Learning with Daring Portfolios, Classroom Websites and Facebook. *Techtrends: Linking Research & Practice To Improve Learning*, 57(3), 20-25. doi:10.1007/s11528-013-0658-9.
- Shiefti Dyah Alyusi Tahun, 2016 , *Media Sosial Interaksi, Identitas Dan Modal Sosial* , Penerbit : Kencana Prenada
- Shirky, C. (2010) *Cognitive Surplus*, London: Allen Lane
- Shoemaker, P. J., Tankard Jr, J. W., & Lasorsa, D. L. (2003). *How to build social science theories*. Sage publications.22-33.
- Simanjuntak, M. B., Lustyantje, N., & Iskandar, I. (2022). Pembelajaran Berbasis Telegram Group dan Microsoft Team di Kelas Bahasa Inggris (Penilaian berbasis Persepsi Siswa). *Jurnal Pendidikan Tambusa*, 6(2).
- Sobaih, A.E., Moustafa, M.A., Ghandforoush, P., & Khan, M.A. (2016). To use or not to use? Social media in higher education in developing countries. *Comput. Hum. Behav.*, 58, 296-305.
- Social Pilot. (2023). 12 Social Media Collaboration Tools for Your Team in 2023, SocialPilot.co. Available online at <https://www.socialpilot.co/social-media-collaboration-tools>
- Stallings, W., 2020. *Cryptography and Network Security: Principles and Practice*, 8th ed. Pearson, London.

- Suci, W., Muslim, S., Chaeruman, U.A. (2022). Use of Social Media for Collaborative Learning in Onlinr Learning: A Literature Review. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, Volume 14, issue 3, pp.3075-3086, DOI: 10.35445/alishlah.v14i3.833
- Sukmawati, E., Fitriadi, H., Pradana, Y., Dumiyati, Arifin, Saleh, S., Trustisari, H., Wijayanto, P. A., Khasanah, & Rinaldi, P. A. (n.d.). *DIGITALISASI SEBAGAI PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN* Penerbit Cendikia Mulia Mandiri.
- Sundar, S. S. (2008). Self as source: Agency and customization in interactive media. In *Mediated interpersonal communication* (pp. 72-88). Routledge.
- Sutarman. 2009. Pengantar Teknologi Informasi. Jakarta : Bumi Aksara.
- Swanson, T.A. (2012). *Managing Social Media in LIbraries: Finding Collaboration, Coordination and Focus*. Chandos Publishing, ISBN 978-1-84334-711-8
- Tariq, W., Mehboob, M., Khan, M.A. & Ullah, F. (2012). The Impact of Social Media and Social Networks on Education and Students of Pakistan. *Int. J. Comput. Sci. Issues*, 9, 407–411
- Tay, E., & Allen, M. (2011). Designing social media into university learning: technology of collaboration or collaboration for technology?. *Educational Media International*, 48(3), 151-163. doi:10.1080/09523987.2011.607319
- Terry, M. (2009). Twittering healthcare: social media and medicine. *Telemedicine and e-Health*, 15(6), 507-510.
- Toppan Digital Language. (NA). How Social Media Can Support a Collaborative Compnay Culture. Toppan Digital Language, Available online at <https://toppandigital.com/translation-blog/social-media-support-company-culture/>

- Uno, H. B., & Lamatenggo, N. 2011. *Teknologi Komunikasi dan Informasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- van Dijck, J. (2013) *The Culture of Connectivity: A Critical History of Social Media*, New York: Oxford University Press
- van Laar, E., van Deursen, A. J. A. M., van Dijk, J. A. G. M., de Haan, J. 2020. Determinants of 21st-Century Skills and 21st-Century Digital Skills for Workers: A Systematic Literature Review. *SAGE Open*, 10(1), 1-14. <https://doi.org/10.1177/2158244019900176>
- Vilarinho-Pereira, D., Koehler, A., & de Souza Fleith, D. 2021. Understanding the Use of Social Media to Foster Student Creativity: A Systematic Literature Review. *Creativity: Theories – Research - Applications*, 8(1) 124-147. <https://doi.org/10.2478/ctra-2021-0009>
- Wang, H., Xiao, Y., Su, X., & Li, X. 2021. Team Social Media Usage and Team Creativity: The Role of Team Knowledge Sharing and Team-Member Exchange. *Front. Psychol.*, 12, 1-14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.755208>
- Wang, J., 2009. *Computer Network Security*. Springer Berlin Heidelberg, Berlin, Heidelberg. <https://doi.org/10.1007/978-3-540-79698-5>
- Warsita, B. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- We Are Social, 2022. *Digital 2022: Another Year Of Bumper Growth* [WWW Document]. wearesocial.com. URL <https://wearesocial.com/uk/blog/2022/01/digital-2022-another-year-of-bumper-growth-2/>
- Wei, C., Chen, N., & Kinshuk. (2012). A model for social presence in daring classrooms. *Educational Technology Research & Development*, 60(3), 529-545. doi:10.1007/s11423-012-9234-9.

- Whitman, M.E., Mattord, H.J., 2010. Management of Information Security, 3th ed. Course Technology, Boston.
- Whitson, R., Whittaker, J. (2013). William Blake and the Digital Humanities: Collaboration, Participation, and Social Media. Routledge, Taylor & Francis Group. ISBN 978-0-415-65618-4
- Wijoyo, H. (2021). *Transformasi Digital Dari Berbagai Aspek*. Insan Cendekia Mandiri.
- Williams and Sawyer. 2003. Using Information Technology: A Practical. Introduction to Computers and Communications. London: CareerEducation.
- Wolf, M., Sims, J., & Yang, H. (2018). Social media? What social media?.
- Wolf, M.M., Wolf, M., Frawley, T., Torres, A., Wolf, S. (2012). Using Social Media to Enhance Learning through Collaboration in Higher Education: A Case Study, Applied and Agricultural Economics Association's 2012 AAEA Annual Conference, Seattle, Washington. Available online at https://digitalcommons.calpoly.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1132&context=agb_fac
- Wong, L. (2021). 9 Types of Social Media and How Each Can Benefit Your Business, Blog hoot Suite. Available online at <https://blog.hootsuite.com/types-of-social-media/>

BIODATA PENULIS



Andi Asari, SIP.,S.Kom.,M.A., P.hD (C), yang mempunyai nama lengkap Andi Muhammad Asari sebagai nama pemberian orang tua, dan memiliki nama pena atau panggilan akrab Anas adalah dosen di Universitas Negeri Malang yang saat ini sedang melanjutkan studi doctoral (S3) di jurusan Information Management UiTM Malaysia.

Lahir di desa Brongkal kabupaten Malang, semasa di Malang pernah mengenyam pendidikan di MI Azharul Ulum 02 Brongkal, kemudian lanjut di MTsN Malang 3 Sepanjang gondanglegi, dan lanjut di SMK Turen Malang. Kemudian melanjutkan belajar di perguruan tinggi di beberapa perguruan tinggi dikota Malang dan kemudian pindah ke kota pendidikan Daerah Istimewa Yogyakarta, dan sekarang domisili di Malang Jawa Timur. Penulis merupakan alumni dari Magister Kajian Budaya dan Media sekolah pasca sarjana Universitas Gadjah Mada Yogyakarta, dan juga alumni dari jurusan Ilmu Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Mulai tahun 2015

sampai sekarang penulis aktif mengajar sebagai dosen tetap di Universitas Negeri Malang dan di beberapa lembaga pendidikan pondok pesantren di Malang Raya. Disamping kesibukan di dunia akademis penulis juga memiliki kegiatan pengabdian di masyarakat dengan mengisi seminar, workshop, dll.

Riwayat Mengajar:

https://pddikti.kemdikbud.go.id/data_dosen/RjEyRkFENzYtMEYxOS00QjE3LThFMzQtNTY1RkYwOTA3MzM1

Riwayat Publikasi Artikel:

<https://sinta.kemdikbud.go.id/authors?q=andi+asari>

Riwayat Penerbitan Buku:

https://www.google.com/h?q=andi+asari&tbm=bks&ei=WEHEYPa1OdWh4t4PkI2jqAw&ved=0ahUKEwiWwf3w8eH4AhXVKNgFHZDGCUMUQ4dUDCAg&oq=andi+asari&gs_lcp=Cg1nd3Mtd2l6LWJvb2tzEAxQAFgAYABoAHAAeACAAQCIAQCSAQCYAQA&sclient=gws-wiz-books

Riwayat Penelitian dan Pengabdian:

<https://pakar.um.ac.id/Data/Peneliti/view/> <https://pakar.um.ac.id/Data/Peneliti/view/>

Google scholar:

<https://scholar.google.co.id/citations?hl=id&user=YVa5GeIAAAAJ>

Researchgate :

<https://www.researchgate.net/profile/Andi-Asari/research>

Youtube :

<https://youtube.com/channel/UCnNHvnNWspDB1pRQmBoI6ZQ>

<https://youtube.com/channel/UCJBO0b8pPXR86HuLrv7tn-Q>

Email : andi.asari.fs@um.ac.id

Scopus ID : 57213605546

Facebook : <https://www.facebook.com/andiasari.official/>

Instagram : andiasari.official

Theresia Widji Astuti

Dr. M. Sahib Saleh, S.Pd., M.Pd. Penulis merupakan Dosen FIK Universitas Negeri Makassar dalam Bidang Pendidikan Jasmani dan olahraga. Penulis menyelesaikan gelar Sarjana (S.Pd) di FPOK IKIP UjungPandang (1995), sedangkan Gelar Magister Pendidikan (M.Pd) diselesaikan di Universitas Negeri Makassar (2008), dan Doktor (Dr) di Universitas Negeri Jakarta (2018).

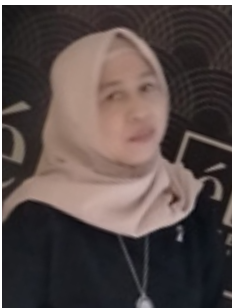


Dr. Sukarman Purba, ST, M. Pd. dilahirkan di Kota Pematang Siantar Sumatera Utara. Saat ini aktif sebagai Tenaga Pengajar di Universitas Negeri Medan. Aktif menulis Buku Referensi secara kolaboratif pada lima penerbit IKAPI. Aktif melakukan penelitian dan menulis pada jurnal nasional maupun internasional dalam bidang pendidikan, manajemen, sosial, dan pariwisata. Kegiatan lainnya, aktif sebagai pengurus Asosiasi Profesi Ikatan Sarjana

Manajemen dan Administrasi Pendidikan Indonesia (ISMAPI) Pusat dan Daerah Sumut, Pengurus Ikatan Alumni Doktor Manajemen Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, Pengurus pada Organisasi Kemasyarakatan HMSI Sumatera Utara, Pengurus DPP PMS Indonesia dan DPC PMS Kota Medan, Pengurus DPP BERSINERGI, dan Dewan Pakar DPP KMDT. Email: arman_prb@yahoo.com



Rachmatiyah, S.Si., M.Pd. Lahir di Tarakan tanggal 13 April 1979. Penulis adalah guru Matematika pada SMK Negeri 1 Tarakan, Kalimantan Utara. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Matematika Universitas Hasanuddin dan melanjutkan S2 pendidikan Matematika pada Universitas Surabaya. Penulis menekuni bidang Penelitian dan penulisan karya Ilmiah.



Wieke Tsanya Fariati, SPd, MM. Lahir di Sukabumi Jawa Barat dan dibesarkan di kota Sukabumi dari mulai kecil sampai sekolah menengah atas. Saat ini menjadi dosen tetap di AMIK Citra Buana Indonesia Sukabumi program studi komputer akuntansi sejak tahun 2015 dengan jabatan fungsional lektor dan menjadi tenaga pendidik tetap di SMK Bina Satya Mandiri kota Sukabumi dibidang tenaga pendidik produktif akomodasi perhotelan. Sebelum menjadi pendidik, bekerja sebagai supervisor bidang ritel supermarket serta berpengalaman dalam bidang kurasi produk yang berkualitas (quality product), pengawasan produk

(controlling product) serta Manajemen sumber daya manusia (management human resources). Menyelesaikan pendidikan S-1 di FPTK IKIP Bandung dan S-2 di IPWIJA JAKARTA konsentrasi Manajemen Sumber Daya Manusia.

Banyak mengikuti kegiatan pelatihan/seminar/workshop yang terkait dengan penelitian, jurnal dan kewirausahaan khususnya UMKM. Saat ini, disamping sebagai pendidik profesional, juga aktif dan konsentrasi sebagai penggiat/pendamping UMKM Diskuk Provinsi Jawa Barat untuk wilayah kota Sukabumi, berkegiatan memberikan pendampingan kepada pelaku UMKM, mengemban tugas kegiatan PKK di wilayah kota Sukabumi serta penggiat/penggerak ketua Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dari kampus CBI di wilayah kota Sukabumi.

Moto penulis dalam hidup untuk diri sendiri adalah *"Jadilah perubahan yang dapat menjadi inspirasi orang lain"*.



Decky Hendarsyah. Lahir di bumi Minangkabau tepatnya di kota Bukittinggi Sumatera Barat, menghabiskan masa studi dari TK sampai dengan SMA di kota Padangpanjang Sumatera Barat. Kemudian melanjutkan studi pada program studi S1 Sistem Informasi di Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang Sumatera Barat pada tahun 1998. Sebelum melanjutkan S1 pernah menyelesaikan pendidikan program D1 Ilmu Komputer di Institut Pelatihan Komputer (IPK) di kota Bukittinggi. Tahun 2002 pernah bekerja sebagai staf IT di STAIN Batusangkar Sumatera Barat. Tahun 2003 hijrah ke bumi melayu tepatnya di kabupaten Bengkalis Riau. Tahun 2008 melanjutkan studi pada program studi S2 Ilmu

Komputer di Universitas Gadjah Mada Yogyakarta. Sejak tahun 2003 sampai saat ini menjadi dosen tetap di STIE Syariah Bengkalis Riau, sekarang ditempatkan sebagai dosen tetap di program studi Manajemen Bisnis Syariah. Pernah menjadi dosen tamu di Politeknik Negeri Bengkalis Riau pada program studi D3 Teknik Informatika dan program studi D4 Teknik Mesin Produksi dan Perawatan dari tahun 2011-2016. Sejak tahun 2019 sampai saat ini, mulai aktif sebagai penulis, editor dan reviewer di beberapa jurnal nasional. Ketertarikan studi yaitu pada bidang ilmu komputer, sistem informasi, cryptography, data and information security, steganography, e-commerce, ekonomi digital, bisnis digital, digitalisasi, big data, data science, machine learning dan artificial intelligence.

Email: deckydb@gmail.com

Orcid: 0000-0002-7414-9145 | **Google Scholar:** hMtfejMAAAAJ

Web of Science: AAC-8741-2021 | Sinta: 6691366



Dr. Arifin, S.Pd., M.Pd. Lahir di Makassar, pada tanggal 20 Juni 1978. Penulis adalah dosen tetap pada Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Borneo Tarakan. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Bahasa Inggris di Universitas Muhammadiyah Malang (UMM) lulus

2003, Jawa Timur dan melanjutkan S2 pada Jurusan Bahasa Inggris di Universitas Negeri Malang (UM) lulus 2010, Jawa Timur, menyelesaikan S3 pada Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Negeri Makassar (UNM) lulus 2015. Penulis menekuni bidang Ilmu Pendidikan dan sudah menyelesaikan beberapa karya dan publikasi ilmiah di beberapa jurnal Nasional dan Internasional.

Google Scholar : <https://scholar.google.com/citations?user=QpMGW6cAAAAJ&hl=id>

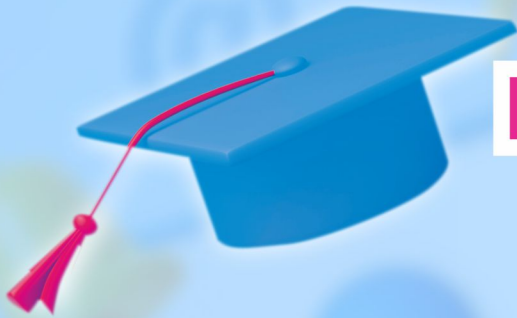


Muhamad Nova, M.Pd. Lahir di Karangasem, tanggal 28 November 1993. Penulis adalah seorang dosen bahasa Inggris pada Program Studi Usaha Perjalanan Wisata Jurusan Pariwisata Politeknik Negeri Bali. Menyelesaikan studi S1 Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Pendidikan Ganesha pada tahun 2015, dan menyelesaikan studi S2 Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Pendidikan Indonesia pada tahun 2018. Penulis menekuni penelitian di bidang pendidikan bahasa Inggris, khususnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris vokasi di bidang Pariwisata.



Nurfitriany Fakhri, S.Psi., MA. Penulis adalah dosen tetap pada Program Studi Psikologi, sejak tahun 2010. Menyelesaikan pendidikan S1 dan S2 pada Program Studi Psikologi, dengan bidang minat utama Psikologi Sosial dan minat minor Psikologi Umum dan Eksperimen. Penulis menekuni bidang menulis khususnya perilaku sosial dan hubungannya dengan internet, kognisi, budaya, dan perdamaian. Penulis dapat dihubungi melalui e-mail: nurfitriany.fakhri@gmail.com.

Nove E Variant Anna



Peran Media Sosial

Dalam Pendidikan



Buku ini di susun secara lengkap dengan tujuan untuk memudahkan para pembaca memahami isi buku ini. Kami menyadari bahwa buku yang ada ditangan pembaca ini masih banyak kekurangan. Maka dari itu kami sangat mengharapkan saran untuk perbaikan buku ini dimasa yang akan datang.

Buku ini mencakup beberapa topik yakni KONSEP MEDIA SOSIAL, APLIKASI DAN PLATFORM PENDIDIKAN, TRANSFORMASI DIGITAL DALAM PENDIDIKAN, TEKNOLOGI INFORMASI UNTUK Mendukung Pendidikan, Efektivitas Media Sosial dalam Mendukung Pendidikan, Manajemen Media Sosial, Sistem Keamanan Media Sosial, Media Sosial: Instrumen Pendukung Pembelajaran di Sekolah, Peran Media Sosial dalam Membangun Kreativitas, Integrasi Media Sosial dalam Pembelajaran Daring, dan Media Sosial sebagai Alat Kolaborasi.

Di Cetak dan di Distribusikan Oleh :



Distributor buku, Penerbit & Percetakan

THE BEST SOLUTION

☎ 0851-0052-3476 📞 0857-2902-2165

✉ istanaagency09@gmail.com 📧 percetakanistana09@gmail.com

🌐 www.istanaagency.com



istanaagency.com

