

Edukasi Penggunaan Media Sosial TikTok sebagai Media Pembelajaran di SDIT Attasyakur

By Fitria Ayuningtyas

Edukasi Penggunaan Media Sosial TikTok sebagai Media Pembelajaran di SDIT Attasyakur

Fitria Ayuningtyas¹, Intan Putri Cahyani², Rudhy Ho Purabaya³

^{1,2,3}Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta

email: fitria.irwanto@upnvj.ac.id¹, intanputri@upnvj.ac.id², rudhy.purabaya@upnvj.ac.id³

Abstract

TikTok is one of the booming social media platforms and is favored by various groups because it allows you to make short videos that are accompanied by sound or insert songs that you can choose as you wish. TikTok also has various features that make users less bored with activities on social media. For example, the Challenge feature and various types of the latest music. But in Indonesia, TikTok's initial impression was not very good. The reason is that a lot of content is considered ridiculous and not by eastern culture. If used wisely, TikTok social media users can be used as a fun learning medium for children, especially students at SDIT Attasyakur, Depok. The problem with partners found in the field is the use of social media effectively and efficiently in learning, especially distance learning. It is hoped that similar activities can be carried out on an ongoing basis to find appropriate and fun learning media for children so that they feel comfortable and not burdened when undergoing the learning process or when doing their school assignments.

Keywords: Education, TikTok, social media, learning.

Abstrak

TikTok merupakan salah satu media sosial yang sedang booming dan disukai oleh berbagai kalangan karena memungkinkan penggunaannya untuk dapat membuat video pendek dengan suara dan menyisipkan lagu yang dapat dipilih secara bebas. Menariknya, TikTok juga memiliki beragam fitur yang membuat pengguna tidak bosan dengan aktivitas media sosial. Misalnya saja fitur challenge dan berbagai jenis musik terbaru yang sedang hits. Namun di Indonesia, kesan pertama terhadap TikTok tidak terlalu bagus. Peralnya, banyak konten yang dianggap konyol dan tidak menganut budaya ketimuran. Padahal jika digunakan secara bijak maka pemanfaat media sosial TikTok ini dapat dijadikan media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak-anak terutama murid di SDIT Attasyakur, Depok. Permasalahan mitra yang didapatkan di lapangan yaitu belum dimanfaatkan penggunaan media sosial secara efektif dan efisien dalam pembelajaran terutama pembelajaran jarak jauh (PJJ). Diharapkan kegiatan serupa dapat dilakukan secara kesinambungan dalam rangka menemukan media pembelajaran yang tepat dan menyenangkan bagi anak-anak sehingga anak-anak merasa nyaman dan tidak terbebani dalam menjalani proses pembelajaran maupun saat mengerjakan tugas-tugas sekolahnya.

Kata Kunci: Edukasi, TikTok, media sosial, pembelajaran.

Artikel diterima: 13 Januari 2022 direvisi: 24 Februari 2022 disetujui: 2 Maret 2022



Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional.

Pendahuluan

Perkembangan sangat pesat dan signifikan ditunjukkan oleh teknologi informasi dan komunikasi di Indonesia atau yang biasa disingkat sebagai TIK dalam beberapa tahun terakhir. Internet menjadi sarana komunikasi paling utama dan sangat diminati oleh masyarakat umum, termasuk anak-anak, sejalan dengan pesatnya perkembangan dari TIK tersebut. Inilah yang melatarbelakangi adanya perubahan teknologi dari yang tradisional menjadi yang modern dan serba canggih (Setiadi, 2014).

Sejak penggunaan telepon seluler dapat untuk mengakses internet dan istilah telepon pintar (*smartphone*) telah diperkenalkan sebagai alat komunikasi, penggunaan internet dan media sosial meningkat sangat pesat. Dengan munculnya *smartphone*, metode komunikasi menjadi lebih beragam dan bervariasi, sehingga yang tadinya telepon hanya dapat untuk melakukan panggilan suara dan SMS saja sekarang dapat digunakan lebih beragam seperti MMS, *chatting*, *email*, *browsing*, dan berbagai media sosial (Setiadi, 2014).

Tak heran jika saat ini jumlah pengguna internet di seluruh dunia, termasuk Indonesia, meningkat signifikan dari tahun-tahun sebelumnya. Menurut laporan yang dirilis oleh *We Are Social* pada awal Januari 2021, pengguna internet di Indonesia mencapai hingga 202,6 juta orang dari total penduduk Indonesia sebanyak 274,9 juta. Sedangkan yang aktif di media sosial sebanyak 170 juta orang. Total pengguna internet mengalami kenaikan yang sangat bombastis yaitu sebesar 15,5% pada tahun 2020 dan mengalami kenaikan 6,3% pengguna aktif di media sosial pada tahun yang sama (Social, 2021) (Rahardaya & Irwansyah, 2021).

Media sosial yaitu media pada internet yang memungkinkan penggunanya untuk

dapat merepresentasikan dirinya sekaligus sebagai media untuk berinteraksi secara sosial di dunia maya (Nasrullah, 2015). Berkomunikasi secara virtual dengan pengguna lain membentuk *social bonding*. Dalam media sosial, terbentuk 3 wujud yang merujuk untuk makna bersosial, yaitu *cognition*, *communicate* & *cooperation*. Tidak dapat dipungkiri bahwa media sosial sudah sebagai cara baru bagi masyarakat untuk dapat berkomunikasi saat ini. Hal ini berdampak dalam banyak sekali sisi kehidupan masyarakat. Kehadiran media sosial sudah membawa efek yang sangat signifikan dalam cara melakukan komunikasi di kehidupan sehari-hari (Nasrullah, 2015).

Seperti layaknya dua sisi mata uang yang berbeda, TikTok memiliki dua sisi yaitu sisi positif dan negatif. TikTok bagi sebagian besar masyarakat di Indonesia, masih dianggap hanya sebatas sarana hiburan semata dan cenderung kearah yang kurang bermanfaat bahkan membawa dampak negatif. Namun, dalam beberapa kasus, TikTok kini dapat digunakan sebagai sarana pendidikan bagi masyarakat luas (Kelana, 2021).

TikTok merupakan media sosial yang masuk kategori pemain baru di Indonesia. Namun, minat pengguna media sosial asal China sudah cukup tinggi. Menurut Direktur Pemasaran TikTok, Dina Bhirawa, TikTok memiliki 10 juta pengguna aktif bulanan di Indonesia. Di sisi lain, jumlah pengguna per harinya mencapai 5 juta pengguna. Ternyata data ini nyatanya sedikit diketahui oleh aktivitis media sosial dan internet di Indonesia. Hal itu bisa terjadi disebabkan karena TikTok masih merupakan pemain baru dan penggunanya mayoritas adalah remaja dan anak-anak (Damar, 2021).

Saat ini TikTok adalah salah satu media sosial yang sedang booming dan disukai oleh berbagai kalangan karena memungkinkan penggunanya untuk dapat

membuat video pendek dengan suara dan menyisipkan lagu yang dapat dipilih secara bebas. Menariknya, TikTok juga memiliki beragam fitur yang membuat pengguna tidak bosan dengan aktivitas media sosial. Misalnya saja fitur *challenge* dan berbagai jenis musik terbaru yang sedang hits. Namun Indonesia, kesan pertama terhadap TikTok tidak terlalu bagus. Pasalnya, banyak konten yang dianggap konyol dan tidak menganut budaya ketimuran. Tiktok adalah aplikasi pembuatan video yang hadir dengan berbagai filter, musik, dan huruf/tulisan yang unik. TikTok sering digunakan untuk berbagai berbagai video kreatif seperti bernyanyi, menari, merias wajah, memasak, dan lainnya (Dewi, 2021).

Dengan semakin majunya perkembangan teknologi seperti saat ini mau tidak mau semua sektor mulai dari sektor pendidikan, industri hingga perkantoran membutuhkan pengoptimalisasian internet terutama optimalisasi berinternet sehat bagi keluarga khususnya anak-anak yang sehari-hari harus selalu berada di depan gadget, baik itu untuk mengerjakan tugas-tugasnya dari sekolah atau sekedar bermain atau nonton semata (Ayuningtyas et al., 2022).

Berdasarkan hasil pra-observasi, observasi dan wawancara dengan beberapa Wali Kelas serta mengacu ke beberapa literatur didapatkan beberapa dampak positif dan negatif dari penggunaan media sosial dan gadget.

Tabel 1. Dampak Penggunaan Media Sosial dan Gadget

Dampak Positif	Dampak Negatif
Sebagai sarana komunikasi dan sosialisasi dengan teman dan keluarga.	Resiko bertemu dengan orang asing yang membuat merasa takut atau tidak nyaman.
Sarana hiburan.	Melihat tayangan yang tidak sesuai usia anak dan remaja.
Sarana mengekspresikan diri dan me-	Memungkinkan terjadinya perundungan di

ningkatkan kreativitas.	dunia maya (<i>cyberbullying</i>).
Mempudahkan hubungan dengan orang lain dengan minat dan hobi yang sama.	Tumbuh kembang fisik terganggu dan gangguan kesehatan karena waktu dan kualitas istirahat berkurang serta adanya perilaku menyimpang & gangguan psikologis lainnya.
Sebagai media pembelajaran yang menyenangkan.	Jika salah <i>keywords</i> , ditemukannya secara tidak sengaja video yang penuh dengan kekerasan dan pornografi.

Hal-hal tersebut yang membuat tim tertarik untuk melakukan pengabdian kepada masyarakat di SDIT Attasyakur dalam rangka untuk melakukan edukasi penggunaan media sosial Tiktok sebagai media pembelajaran bagi guru maupun muridnya agar pembelajaran menjadi suatu hal yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil pra-observasi di lapangan dan diskusi singkat dengan Kepala Sekolah dan guru-guru SDIT Attasyakur, terkait dengan kegiatan pembelajaran murid, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut: Pertama, belum dimanfaatkan penggunaan media sosial secara efektif dan efisien dalam pembelajaran terutama pembelajaran jarak jauh (PJJ). Guru hanya mengirimkan soal atau tugas ke orang tua masing-masing murid berupa file words/pdf melalui aplikasi *Whatsapp*, lalu orang tua akan mengirimkan kembali hasil tugas murid ke guru melalui aplikasi *Whatsapp* kembali.

Kedua, komunikasi cenderung hanya searah dan sedikit interaksi antara guru dan muridnya. Ketiga, belum dimanfaatkan penggunaan media sosial terutama media sosial TikTok agar pembelajaran menjadi suatu hal yang menyenangkan.

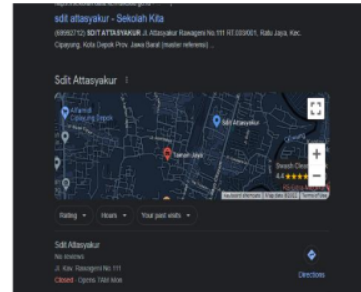
8 Berdasarkan permasalahan yang telah 15 identifikasikan di atas, maka tim program pengabdian kepada masyarakat berusaha memberikan solusi untuk persoalan diatas, solusi yang ditawarkan yaitu edukasi pemanfaatan/penggunaan media sosial TikTok. Hal tersebut dicoba oleh tim untuk ditawarkan ke guru SDIT Attasyakur adalah sebagai berikut: Pertama, memanfaatkan penggunaan media sosial TikTok dalam proses pembelajaran karena dirasa lebih terhubung antara guru dengan murid. Kedua, *stress release*, dengan memanfaatkan TikTok untuk mengunggah konten-konten ringan dan edukatif seperti tips, cerita dongeng, cerita sejarah hingga kesenian. Ketiga, media pembelajaran yang 1 menyenangkan bagi anak-anak. Keempat, manfaat aplikasi TikTok lainnya dalam pembelajaran adalah mampu mendorong interaksi dan minat murid. Tidak dapat dipungkiri bahwa pembelajaran secara daring telah mendisrupsi sejumlah minat murid terhadap pelajaran. Kelima, membuat tugas sekolah lebih menyenangkan, diharapkan anak-anak dapat mengumpulkan tugas tepat waktu sehingga dibutuhkan sesuatu hal yang menarik dan menyenangkan.

10 Metode Pelaksanaan

Peserta pada program kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu seluruh murid SDIT Attasyakur kelas 1 s.d 5 yang didampingi oleh masing-masing Wali Kelas. Banyaknya peserta yang mengikuti kegiatan ini yaitu kelas 1 sebanyak 10 murid, kelas 2 sebanyak 9 murid, kelas 3 sebanyak 13 murid, kelas 4 sebanyak 9 murid, dan kelas 5 sebanyak 8 murid.

Lokasi pelaksanaan pengabdian k 16 da masyarakat ini dilakukan di SDIT Attasyakur, Jl. Attasyakur Rawageni No.111 RT.003/001, Ratu Jaya, Kec. Cipayung, Kota Depok Prov. Jawa Barat seperti pada peta

Gambar 1. Adapun waktu pelaksanaannya dilaksanakan selama 3 hari untuk 5 kelas yang berbeda yaitu tanggal 25, 26 dan 27 Januari 2022 jam 08.00 s.d. 11.00.



Gambar 1. Peta lokasi

Untuk mengatasi permasalahan yang telah disebutkan sebelumnya, maka pelaksanaan dari solusi permasalahan yang dilakukan tim program kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah sebagai berikut: Pertama, ceramah. Sebelum dimulainya metode ini, tim melakukan *pre-test* kepada para murid-murid berupa tanya jawab untuk mengetahui hal-hal mendasar terkait dengan gadget dan media sosial. Metode ini dipilih untuk menyampaikan konsep-konsep yang penting untuk dimengerti dan dikuasai oleh peserta. Hal-hal yang mendasar tentang media sosial terutama media sosial TikTok, kelebihan dan kekurangannya dari TikTok serta cara mengunggah video yang penuh dengan kreativitas dan edukatif.

Kedua, latihan/praktik. Metode ini dipilih untuk melatih langsung peserta bagaimana cara mencari *keywords* di TikTok agar terhindar dari video yang penuh dengan kekerasan dan pornografi serta bagaimana cara mengunggah video yang penuh dengan kreativitas dan edukasi ke dalam TikTok.

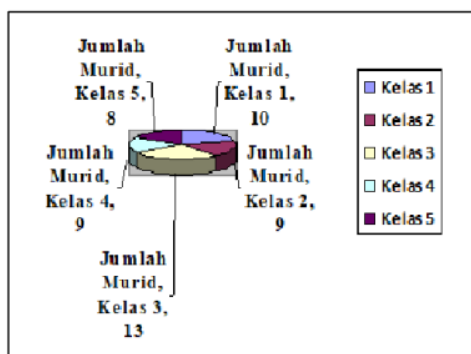
Ketiga, *Preview*. Evaluasi berupa *post-test* dan 12 nya jawab serta *ice breaking & games*. Metode ini digunakan untuk memberikan kesempatan kepada peserta kegiatan ini untuk mengetahui lebih jauh tentang TikTok.

Termasuk kelebihan dan kekurangan dari TikTok itu sendiri serta bagaimana memanfaatkan TikTok sebagai media pembelajaran yang menarik.

Keempat, monitoring. Mekanisme monitoring ini dilakukan untuk memeriksa apakah informasi yang telah diberikan dapat dipahami dan dimengerti dengan baik oleh anak-anak

Hasil Dan Pembahasan

Berdasarkan penjelasan di atas dan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan pada tanggal 25, 26 dan 27 Januari 2022 jam 08.00 s.d. 11.00 yang lalu selama 3 hari untuk 5 kelas yang berbeda. Dengan melibatkan seluruh murid SDIT Attasyakur kelas 1 s.d 5 sebanyak 49 murid yang didampingi oleh masing-masing Wali Kelasnya. 49 murid yang menjadi peserta kegiatan ini terdiri dari kelas 1 sebanyak 10 murid, kelas 2 sebanyak 9 murid, kelas 3 sebanyak 13 murid, kelas 4 sebanyak 9 murid, dan kelas 5 sebanyak 8 murid. Murid-murid maupun Wali Kelas sangat “welcome” dan antusias untuk mengikuti kegiatan ini.



Gambar 2. Jumlah peserta

Adapun metode yang dilakukan dalam pelaksanaan kegiatan ini yaitu: Pertama, ceramah. Sebelum dimulainya metode ini, tim melakukan *pre-test* kepada para murid-murid berupa tanya jawab untuk mengetahui

hal-hal mendasar terkait dengan *gadget* dan media sosial. Metode ini dipilih untuk menyampaikan konsep-konsep yang penting untuk dimengerti dan dikuasai oleh peserta. Hal-hal yang mendasar tentang media sosial terutama media sosial TikTok, kelebihan dan kekurangannya dari TikTok serta cara mengunggah video yang penuh dengan kreativitas dan edukatif. Berdasarkan *pre-test* di awal kegiatan ini, bahwa 90 persen mempunyai *gadget* dan berbagai media sosial termasuk TikTok.

Nun masih banyak anak-anak yang tidak mengetahui dampak positif dan negatif dari media sosial serta banyak anak-anak yang tidak ditentukan penggunaan *gadget*nya harus berapa lama oleh orang tuanya. Padahal berdasarkan rekomendasi Ikatan Dokter Anak Indonesia, *screen time ideal* untuk anak usia SD adalah 1 s.d 1,5 jam per harinya. *Screen time* pada anak dapat dibatasi dengan cara mengajak anak bermain di luar rumah, menciptakan zona bebas gawai, hingga aktif bermain dengan anak-anak (Resna, 2021). Peran aktif baik dari orang tua maupun guru sangatlah dibutuhkan untuk dapat mengedukasi penggunaan media sosial menjadi sesuatu hal yang membawa dampak positif termasuk edukasi penggunaan media sosial TikTok sebagai media pembelajaran. Membuat sesuatu hal yang menarik bagi anak-anak pasti akan menggugah rasa penasaran dan akhirnya mempunyai keinginan untuk belajar tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Kedua, latihan/praktik. Metode ini dipilih untuk melatih langsung peserta bagaimana cara mencari *keywords* di TikTok agar terhindar dari video yang penuh dengan kekerasan dan pornografi serta bagaimana cara mengunggah video yang penuh dengan kreativitas dan edukasi ke dalam TikTok. Tim pun menunjukkan beberapa video yang telah tim unggah dari TikTok yang berisikan konten-konten edukasi dari edukator yang

inspirasi seperti video dari akun TikTiknya @daffaspeaks, @eranitri dan @aqilasheila.



Gambar 3. Kegiatan ceramah

Ketiga, *Preview*. Evaluasi berupa *post-test* dan ¹²ya jawab serta *ice breaking & games*. Metode ini digunakan untuk memberikan kesempatan kepada peserta kegiatan ini untuk mengetahui lebih jauh tentang TikTok. Termasuk kelebihan dan kekurangan dari TikTok itu sendiri serta bagaimana memanfaatkan TikTok sebagai media pembelajaran yang menarik.



Gambar 4. Kegiatan tanya jawab

Kee²⁶at, Monitoring. Mekanisme monitoring ini dilakukan untuk memeriksa apakah informasi yang telah diberikan dapat dipahami dan dimengerti dengan baik oleh anak-anak. Tim membuat seperti tugas tetapi yang menyenangkan bagi anak-anak berupa membuat konten TikTok selama 1 bulan kedepan, boleh berekspresi dan berkreatasi sebagus mungkin dan menyerahkannya melalui Wali Kelas masing-masing.



Gambar 5. Foto bersama ke-1



Gambar 6. Foto bersama ke-2



Gambar 7. Foto bersama ke-3

Penutup

Simpulan

¹
TikTok adalah salah satu media sosial yang sedang *booming* dan disukai oleh berbagai kalangan karena memungkinkan penggunaanya untuk dapat membuat video pendek dengan suara dan menyisipkan lagu yang dapat dipilih secara bebas. Menariknya, TikTok juga memiliki beragam fitur yang membuat pengguna tidak bosan dengan aktivitas media sosial. Misalnya saja fitur *challenge* dan berbagai jenis musik terbaru yang sedang hits. Namun di Indonesia, kesan

3 pertama terha-dap TikTok tidak terlalu bagus. Pasalnya, banyak konten yang dianggap konyol dan tidak menganut budaya ketimuran. Permasalahan mitra yaitu belum dimanfaatkan penggunaan media sosial secara efektif dan efisien dalam pembelajaran terutama pembelajaran jarak jauh (PJJ). Guru hanya mengirimkan soal atau tugas ke orang tua masing-masing murid berupa file words/pdf melalui aplikasi *Whatsapp*, lalu orang tua akan mengirimkan kembali hasil tugas murid ke guru melalui aplikasi *Whatsapp* kembali.

Padahal jika digunakan secara bijak 9 maka pemanfaatan media sosial TikTok ini dapat dijadikan media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak-anak terutama murid di SDIT Attasyakur, Depok. Tidak ditemukannya faktor hambatan selama menjalani kegiatan ini Sedangkan untuk faktor pendukungnya yaitu mendapat dukungan penuh dan bantuan yang luar biasa baik dari SDIT Attasyakur maupun dari Universitas Pembangunan Nasional Vete-ran Jakarta.

Saran

Diharapkan kegiatan serupa dapat dilakukan secara perkesinambungan dalam rangka menemukan media pe11lajaran yang tepat dan menyenangkan bagi anak-anak sehingga anak-anak merasa nyaman dan tidak terbebani dalam menjalani proses pembelajaran maupun saat mengerjakan tugas-tugas sekolahnya.

8 Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih tim sampaikan kepada Kepala Sekolah dan seluruh Guru di SDIT Attasyakur atas dukungan dan bantuannya hir20a terlaksananya kegiatan ini, tim pun mengucapkan terima kasih kepada Universitas Pem19gunan Nasional Veteran Jakarta terutama Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.

Daftar Pustaka

- Ayuningtyas, F., Permadhy, Y. T., & Riyantini, R. (2022). Pendampingan “Cerdas dalam Penggunaan Gadget” Bagi Anak-Anak. *Charity: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 90–99.
- Damar, A. M. (2021). Upaya TikTok Edukasi Pengguna Bagikan Konten Positif. Retrieved December 13, 2021, from <https://www.liputan6.com/teknoread/3877620/upaya-tik-tok-edukasi-pengguna-bagikan-konten-positif>
- Dewi, I. (2021). Lima Media Sosial Paling Populer di Dunia, TikTok Libas Facebook. Retrieved December 21, 2021, from <https://teknosindonews.com/read/139786/207/lima-media-sosial-paling-populer-di-dunia-tiktok-libas-facebook-1597990132>
- Kelana, I. (2021). *Pemanfaatan Tiktok Sebagai Media Edukasi*.
- Nasrullah, R. (2015). *Media sosial: Perspektif komunikasi, budaya, dan sosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Rahardaya, A. K., & Irwansyah, I. (2021). Studi Literatur Penggunaan Media Sosial Tiktok Sebagai Sarana Literasi Digital Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 3(2), 308–319. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v3i2.248>
- Resna, N. (2021). *Pedoman Screen Time untuk Anak dan Cara Membatasinya di Rumah*.
- Setiadi, A. (2014). Pemanfaatan Media Sosial untuk Efektifitas Komunikasi. *Jurnal Ilmiah Matrik*, 16(1).

Edukasi Penggunaan Media Sosial TikTok sebagai Media Pembelajaran di SDIT Attasyakur

ORIGINALITY REPORT

22%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	akupintar.id Internet	154 words — 6%
2	ejournal.uniska-kediri.ac.id Internet	54 words — 2%
3	www.liputan6.com Internet	49 words — 2%
4	123dok.com Internet	32 words — 1%
5	docobook.com Internet	28 words — 1%
6	www.alodokter.com Internet	25 words — 1%
7	www.sehatq.com Internet	22 words — 1%
8	core.ac.uk Internet	18 words — 1%
9	e-journal.unipma.ac.id Internet	18 words — 1%

10	ejurnal.dipanegara.ac.id Internet	18 words — 1%
11	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet	18 words — 1%
12	www.scribd.com Internet	17 words — 1%
13	ajaib.co.id Internet	14 words — 1%
14	Noviyanti Dewi, Fitri Kurnia Rahim, Icca Stella Amalia. "PAPARAN INSTAGRAM DAN PERAN TEMAN SEBAYA TERHADAP POLA KONSUMSI FAST FOOD PADA REMAJA BERDASARKAN WILAYAH SEKOLAH PERKOTAAN DAN PEDESAAN", Journal of Public Health Innovation, 2021 Crossref	13 words — < 1%
15	eprints.ums.ac.id Internet	13 words — < 1%
16	Referensi.Data.Kemdikbud.Go.Id Internet	12 words — < 1%
17	digilib.unimed.ac.id Internet	11 words — < 1%
18	download.garuda.kemdikbud.go.id Internet	10 words — < 1%
19	pt.scribd.com Internet	10 words — < 1%
20	ejournal2.undip.ac.id Internet	9 words — < 1%

21	idcloudhost.com Internet	9 words — < 1%
22	repository.usd.ac.id Internet	9 words — < 1%
23	sipeg.unj.ac.id Internet	9 words — < 1%
24	ejournal.umm.ac.id Internet	8 words — < 1%
25	id.scribd.com Internet	8 words — < 1%
26	repository.uinjkt.ac.id Internet	8 words — < 1%
27	www.kompasiana.com Internet	8 words — < 1%
28	Tesha Hestyana Sari, Wiwiek Delvira, Dira Wirdaniza, Sindy Shalsabella Ashali. "PENINGKATAN PENGETAHUAN REMAJA TENTANG DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TERHADAP KESEHATAN FISIK DAN MENTAL DENGAN PENDEKATAN PEER GROUP DI SMPN 21 PEKANBARU", Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin, 2020 Crossref	6 words — < 1%

EXCLUDE QUOTES ON

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY ON

EXCLUDE SOURCES OFF

EXCLUDE MATCHES OFF