



PENGARUH LIVE STREAMING YOUTUBE @YBRAP TERHADAP PERUBAHAN PERILAKU SOSIAL PEMUDA LITHANG BAKTI PONDOK CABE

THE EFFECT OF YOUTUBE LIVE STREAMING @YBRAP ON SOCIAL BEHAVIOR CHANGES IN LITHANG BAKTI PONDOK CABE YOUTH

Juan Stiven Tasidjawa¹, Nyoman Suardhita², Namira Fitria³

Fakultas Komunikasi Dan Bahasa, Universitas Bina Sarana Informatika

Email: stivenjuan07@gmail.com^{1*}, Nsuardhita@gmail.com², namira.nit@bsi.ac.id³

Article Info

Article history :

Received : 15-10-2025

Revised : 16-10-2025

Accepted : 18-10-2025

Published : 20-10-2025

Abstract

streaming @ybrap on changes in social behavior of Lithang Bakti Pondok Cabe youth. This study uses a quantitative research method, where the data analysis is processed using statistics assisted by a data processing application, namely SPSS 25. The population taken from this study were young people aged 13-28 years totaling 50 young people. The data collection method in this study was the questionnaire method, observation, interview and documentation. Data analysis using Simple Linear Regression Test. The results of the study showed the Influence of YouTube Live Streaming @ybrap from 50 respondents who were in the category of rarely watching, namely 8 young people or 16%, while the group sometimes watched YouTube live streaming @ybrap was 31 young people or 62% and in the group often watched YouTube live streaming @ybrap 11 young people or 22%. Even the analysis of social behavior showed that social behavior in the good category was 11 young people or 22%, 33 young people or 66% showed moderate social behavior, and 6 young people or 12% showed poor social behavior. The influence of YouTube Live Streaming @ybrap on social behavior in this study shows that high YouTube live streaming @ybrap can affect changes in students' social behavior. This can be seen from the simple linear regression equation which shows: $Y = 85.081 + (-0.290) \cdot X$. The magnitude of the influence of YouTube live streaming @ybrap on social behavior is 24.6%. Hypothesis testing also shows that there is a significant influence on YouTube live streaming @ybrap on the social behavior of Lithang Bakti Pondok Cabe youth.

Keywords: *YouTube Live Streaming, Social Behavior*

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh live streaming youtube @ybrap terhadap perubahan perilaku sosial pemuda lithang bakti pondok cabe. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, dimana analisis datanya diproses menggunakan statistika dengan dibantu aplikasi pengolahan data yaitu SPSS 25. Populasi yang diambil dari penelitian ini merupakan pemuda yang berada pada umur 13 – 28 tahun yang berjumlah 50 pemuda. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu metode kuesioner atau angket, observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data menggunakan Uji Regresi Linier Sederhana. Hasil penelitian menunjukkan Pengaruh Live Streaming YouTube @ybrap dari 50 responden yang berada dalam kategori jarang menonton yaitu 8 pemuda atau 16%, adapun dengan golongan kadang-kadang menonton live streaming youtube @ybrap yaitu 31 pemuda atau 62% dan dalam golongan sering menonton live streaming youtube @ybrap 11 pemuda atau 22%. Bahkan analisis perilaku sosial menunjukkan perilaku sosial yang berada dalam kategori baik 11 pemuda atau 22%, 33 pemuda atau 66% menunjukkan perilaku sosial yang sedang, dan 6 pemuda atau 12% menunjukkan perilaku sosial yang kurang baik. Pengaruh Live Streaming YouTube @ybrap terhadap perilaku sosial pada penelitian ini menunjukkan



bahwa live streaming youtube @ybrap yang tinggi dapat mempengaruhi perubahan perilaku sosial siswa. Hal ini dilihat dari persamaan regresi linier sederhana yang menunjukkan: $Y = 85.081 + (-0.290) \cdot X$. Adapun besar pengaruh live streaming youtube @ybrap terhadap perilaku sosial sebesar 24,6%. Uji hipotesis juga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap live streaming youtube @ybrap terhadap perilaku sosial pemuda Lithang Bakti Pondok Cabe.

Kata Kunci : Live Streaming YouTube, Perilaku Sosial

PENDAHULUAN

Saat ini di era globalisasi, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami kemajuan pesat. Kehadiran teknologi ini telah mempermudah keberlangsungan dan kenyamanan aktifitas manusia. Salah satu teknologi yang paling berkontribusi terhadap kehidupan manusia adalah Internet. Internet telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan hingga saat ini didalam kehidupan masyarakat modern. Di Indonesia, penggunaan internet terus meningkat setiap tahun dikarenakan dorongan perkembangan teknologi yang semakin maju dan meningkatnya telekomunikasi (Budiman et al., 2025). Ketersediaan infrastruktur Berdasarkan laporan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) 2024, penggunaan Internet di Indonesia menyentuh 221.563.479 jiwa dari total populasi 278.696.200 jiwa penduduk Indonesia tahun 2023, dan terus bertambah setiap tahunnya.

Internet saat ini bukan lagi sesuatu yang baru atau hanya dimiliki oleh kalangan tertentu. Kehadiran dan manfaatnya sudah dirasakan oleh banyak orang dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Internet menjadi sumber hiburan yang murah, sekaligus memudahkan orang untuk mengakses informasi, musik, film, dan berbagai bentuk multimedia lainnya, sehingga bisa membantu mengurangi stres atau sekadar mencari hiburan. Kehadiran Internet juga membawa perubahan dalam kehidupan sosial, terutama dalam cara kita berinteraksi. Jika dulu orang harus bertemu langsung untuk berkomunikasi, sekarang interaksi bisa dilakukan secara online (daring). Perubahan pola interaksi ini tentu mempengaruhi perilaku sosial masyarakat, baik dalam hal positif maupun negatif. Dampaknya disebut positif jika membawa kemajuan, dan negatif jika justru menyebabkan kemunduran.

Pengaruh penggunaan media Internet atau media sosial di masyarakat telah memberikan beragam dampak atau efek negatif yang ditimbulkan dan menjadi masalah sosial, yang mana informasi menjadi tak terbandung dan mudah di manipulasi, akhirnya memunculkan berbagai macam konten-konten negatif seperti, membuka situs berbau pornografi yang memperagakan perilaku tidak senonoh, maraknya berita bohong (hoax), provokasi SARA, fitnah/pencemaran nama baik, kekerasan, perjudian, pemerasan, penipuan dan lain-lain (Kominfo, 2017). Fenomena tersebut kian memicu masyarakat untuk mengakses dan meniru konten-konten negative tersebut dan juga dapat mempengaruhi moral dan perilaku sosial remaja.

Penggunaan internet telah membawa banyak dampak positif dalam kehidupan manusia. Salah satu manfaat yang paling terasa adalah kemudahan dalam berkomunikasi, mendapatkan informasi, dan menikmati berbagai bentuk hiburan. Dahulu, internet mungkin hanya dimanfaatkan sebagai alat untuk mencari informasi atau sekadar mengisi waktu luang dengan hiburan semata. Namun, seiring dengan perkembangan teknologi yang pesat, peran internet dalam kehidupan manusia telah berubah secara signifikan. Saat ini, internet bahkan mampu membuka peluang ekonomi baru, termasuk menciptakan lapangan pekerjaan yang sebelumnya tidak pernah



terpikirkan. Salah satu contohnya adalah munculnya profesi-profesi baru seperti content creator, yaitu orang-orang yang secara kreatif menghasilkan berbagai jenis konten digital. Mereka bisa berperan sebagai *YouTuber*, *vlogger* kecantikan, *vlogger* makanan, dan masih banyak lagi, yang semuanya memanfaatkan platform digital untuk berbagi informasi, hiburan, dan inspirasi kepada khalayak luas (Pelista et al., 2024).

YouTube sebagai salah satu media sosial berbasis video ataupun situs web video sharing (berbagi video) yang populer 5 tahun terakhir ini. Penggunaan media sosial secara global semakin meningkat, terdapat 5,24 miliar pengguna media sosial di seluruh dunia, naik 4% dibanding 2024 yang sebanyak 5,04 miliar. Warga Indonesia tercatat menghabiskan sekitar 188 menit per hari untuk bermain media sosial, jadi yang terlama kesembilan dari negara lain dalam survei. Bahkan, durasinya lebih tinggi dibandingkan rata-rata global yang sebesar 141 menit per hari. Di antara ragam media sosial yang tersedia, YouTube, aplikasi untuk berbagi dan menonton video, menjadi salah satu media sosial yang banyak digunakan secara global. Pada era pandemi Covid-19 lalu, sempat muncul tren di mana orang-orang ingin berhenti dari pekerjaan kantorannya dan mulai membuka akun YouTube sendiri. Menjadi *youtuber* dipandang sebagai pekerjaan yang menjanjikan, dengan gaji yang cukup tinggi tergantung jumlah subscribers yang dimiliki. Pada Januari 2025, jumlah pengguna YouTube mencapai 2,53 miliar, setara dengan 30,9% dari total populasi dunia. Menariknya, fenomena booming YouTube ini tidak hanya dialami warga global, melainkan juga di Indonesia. Bahkan, Indonesia masuk jajaran negara dengan pengguna YouTube terbanyak pada awal 2025. Di Indonesia pengguna YouTube mencapai 93,8% dari pengguna internet. Berbagai macam konten video bisa diakses dalam YouTube, mulai dari musik, film, berita dan informasi, olahraga, live style, gaming, masakan, dan vlog. Inilah yang membuat YouTube digunakan oleh pengguna setiap harinya, bahkan mereka dapat berjam-jam dalam melihat siaran YouTube tersebut. YouTube saat ini sudah menjangkau lebih banyak penonton yang berusia 18 - 34 tahun. Masyarakat lebih sering mengakses YouTube daripada Televisi guna mendapatkan informasi, karena YouTube dapat diakses kapan saja dan dimana saja Oleh karena itu saat ini media sosial YouTube lebih diminati daripada televisi. (<https://wearesocial.com/id>).

Reza Arap adalah salah satu pengguna YouTube yang telah dibuat oleh ia pada tahun 2012, Namun ia baru memulai mengunggah video di channel tersebut pada tahun 2013. Kala itu, ia membuat konten yang berhubungan dengan game. Namun Reza Arap menutup dan mendonasikan kanal YouTube gaming-nya ke Yayasan Anyo Indonesia, sebuah yayasan peduli kanker anak, pada 2018 lalu. Tak lama kemudian, Reza Arap kembali membuka kanal YouTube bernama YB. Kanal YouTube tersebut biasa ia gunakan untuk *live streaming* game atau sekadar menyapa penggemar, dilansir dalam artikel (<https://www.wowkeren.com/>). Menurut (Rinaldo & Irwansyah, 2022) *live streaming* adalah merupakan sebuah video yang ditampilkan di Internet secara real time, tanpa direkam dan disimpan terlebih dahulu. Istilah *live streaming* biasanya mengacu pada bentuk siaran yang terkoneksi dengan banyak pengguna sekaligus. Fungsi media dari platform *live streaming* adalah menghadirkan pengalaman yang mendalam dan daya tarik yang kuat kepada audiens mereka.

Pada akhir tahun 2024 sampai dengan Maret 2025 Reza Arap membuat grup *live streaming* yang biasa disebut live “*MARAPTHON*”, *marapthon* dalam artian di youtube adalah kegiatan *live streaming* yang dilakukan untuk mengejar jam tayang yang sudah dilakukan oleh tim mereka kurang lebih sekitar 70 hari tanpa adanya pemberhentian *live streaming*, dalam kegiatan *live streaming* yang dilakukan oleh Reza Arap ia melakukan *live streaming* tersebut tidak hanya sendiri



melainkan bersama teman-temannya yang beranggotakan 9 orang termasuk Reza Arap dan juga crew yang ada dibelakang layer *live streaming* tersebut. Dalam *live streaming* tersebut reza arap juga membuka open donasi yang dimana open donasi tersebut akan masuk untuk uang gaji Reza Arap dan teman-temannya yang sudah membantu mensukseskan *live streaming* tersebut, selain membagi rata hasil *live streaming* kepada member dan juga crew uang itu juga akan didonasikan kepada yang membutuhkan, contohnya adalah membantu 4 orang yang menonton *live streaming* tersebut umroh, ada yang didonasikan kepada guru honorer, ada yang dibagikan untuk berbagi takjil dan berbagi makan sahur, dan banyak kegiatan positif yang dilakukan di *live streaming* tersebut.

Dari kegiatan positif yang dilakukan di stream tersebut dapat membuat dampak perubahan perilaku sosial di kalangan remaja, hal tersebut terjadi karena dipengaruhi oleh keberadaan figur panutan Reza Arap yang menjadi idola para remaja di Indonesia. Menurut (Arianto, 2022) Figur ini bisa dikatakan sebagai akun – akun *influencer* yang memiliki pengaruh cukup dominan di media sosial. Karena setiap aktivitasnya akan selalu di pantau oleh pengikutnya (*followers*) Reza Arap yang hampir mencapai 3,57 juta *subscriber*. Menurut (Risnawati et al., 2022), Perilaku sosial adalah segala bentuk tindakan yang dilakukan seseorang, baik secara fisik maupun mental, terhadap orang lain atau sebagai respons terhadap orang lain. Tindakan ini dilakukan bukan asal-asalan, tapi mengikuti aturan, nilai, dan harapan yang berlaku di masyarakat. Artinya, perilaku sosial menunjukkan bagaimana seseorang berusaha berinteraksi dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya entah lewat gerakan, kata-kata, perasaan, atau cara berkomunikasi lainnya untuk menjaga hubungan yang harmonis dan memenuhi harapan orang-orang di sekitarnya.

Kajian Pustaka

Youtube

Menurut (Irwansyah Suwahyu, 2022). YouTube adalah salah satu platform media sosial berbasis video yang sangat populer dan digemari oleh berbagai kalangan di seluruh dunia. Aplikasi ini memungkinkan penggunaanya untuk membuat, mengunggah, menonton, serta membagikan berbagai jenis video secara online. Sebagai bagian dari media sosial, YouTube tidak hanya menjadi tempat berbagi konten hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai sarana komunikasi, ekspresi diri, edukasi, bahkan promosi dan bisnis.

Content Creator

Menurut (Maeskina & Hidayat, 2022), seorang *content creator* adalah entitas atau merek yang berperan aktif dalam menyebarkan informasi yang telah diolah dan diubah bentuknya menjadi beragam format yang menarik dan mudah dicerna, seperti foto yang memukau, video yang dinamis, serta tulisan yang informatif. Dengan kata lain, mereka adalah garda depan dalam menyampaikan data dan gagasan melalui media visual dan tekstual yang dirancang untuk menjangkau audiens yang lebih luas.

Influencer

Influencer merupakan individu yang berpengaruh dalam membentuk opini atau keputusan orang lain, khususnya di media sosial. Biasanya mereka punya jumlah pengikut yang besar di platform seperti YouTube, Instagram, atau TikTok (Belanche et al., 2021). Mereka dikenal karena kredibilitas yang dibangun di komunitas digital dan mampu memengaruhi perilaku audiens melalui berbagai konten, seperti review, tutorial, hingga gaya hidup.



Perilaku Sosial

Perilaku sosial merujuk pada tindakan atau aktivitas yang melibatkan interaksi antarindividu. Teori psikologi sosial, seperti teori S-O-R (Stimulus- Organism-Response) dari Skinner, menjelaskan bahwa perilaku manusia dipengaruhi oleh rangsangan, kondisi sekitar, serta respon yang diberikan (Hartini et al., 2021). Kontak sosial, terutama di kalangan remaja, sangat berperan dalam membentuk moral dan sikap mereka. Semua tindakan dan perilaku manusia, termasuk mengenai tidak dapat yang dilihat oleh orang lain dari bagian luar diri manusia dan yang dapat dilihat secara langsung disebut sebagai perilaku manusia (Fitriansyah, 2018).

Gen Z

Generasi Z, juga dikenal sebagai Gen Z, iGen, atau centennials, merujuk pada kelompok yang lahir antara tahun 1996 hingga 2010, setelah generasi milenium atau Gen Y. Mereka telah tumbuh dengan internet dan media sosial, serta banyak yang telah menempuh pendidikan tinggi dan masuk ke dunia kerja pada tahun 2020. Namun, terdapat pendapat di kalangan para ahli yang berargumen bahwa penentuan Generasi Z seharusnya tidak hanya dilihat dari rentang tahun kelahiran, tetapi juga dari latar belakang sosial dan sejarah yang mempengaruhi mereka. "Generasi Z seharusnya tidak hanya dikenali melalui tahun lahirnya, tetapi juga oleh konteks *sosio-historis* yang mereka hadapi" (Agung et al., 2020).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif yang merupakan pendekatan penelitian yang difokuskan pada analisis data berupa numerik menggunakan teknik statistik. Pendekatan ini dianggap sebagai pendekatan ilmiah karena sesuai dengan konsep-konsep ilmiah seperti objektivitas, terukur, rasional, sistematis, dan konkrit. Teknik ini menggunakan alat penelitian untuk mengumpulkan data untuk mengevaluasi hipotesis yang telah dikembangkan pada populasi atau sampel tertentu. Untuk menentukan apakah hipotesis yang diuji terkonfirmasi atau tidak, metode statistik deskriptif digunakan untuk memeriksa data yang diperoleh. Untuk memungkinkan generalisasi temuan terhadap populasi dari mana sampel diambil, sampel dipilih secara acak (Sugiyono, 2016).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas dan Reliabilitas

Tabel IV.1

Reliabilitas Variabel *Live Streaming* YouTube @ybrap

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.838	20

Berdasarkan hasil uji reliabilitas variabel *live streaming* youtube @ybrap diketahui nilai Cronbach's Alpha $0.838 > 0.60$, dari pernyataan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini dianggap akurat dan reliabel.



Tabel IV.2

Reliabilitas Variabel Perilaku Sosial

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.685	20

Berdasarkan hasil uji reliabilitas variabel perilaku sosial diketahui nilai Cronbach's Alpha $0.685 > 0.60$, dari pernyataan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini dianggap akurat dan reliabel.

Tabel IV.4

Golongan Skor *Live Streaming* Youtube @ybrap Beserta Jumlah Responden

Live Streaming YouTube @ybrap					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	45-56	8	16.0	16.0	16.0
	57-68	31	62.0	62.0	78.0
	69-79	11	22.0	22.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

Dari pernyataan tabel di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa intensitas *live streaming* youtube @ybrap yang ada dalam golongan jarang menonton yaitu 8 pemuda atau 16%. Adapun dengan golongan kadang-kadang menonton *live streaming* youtube @ybrap yaitu 31 pemuda atau 62% dan dalam golongan sering menonton *live streaming* youtube @ybrap 11 pemuda atau 22%.

Tabel IV.6

Golongan Skor Perilaku Sosial Beserta Jumlah Responden

Perilaku Sosial					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	52-61	6	12.0	12.0	12.0
	62-71	33	66.0	66.0	78.0
	72-78	11	22.0	22.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	



Dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat 11 pemuda atau 22% yang menunjukkan perilaku sosial yang baik, 33 pemuda atau 66% menunjukkan perilaku sosial yang sedang, dan 6 pemuda atau 12% menunjukkan perilaku sosial yang kurang baik.

Uji Normalitas

Tabel IV.7

Analisis Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		50
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.15041531
Most Extreme Differences	Absolute	.103
	Positive	.103
	Negative	-.071
Test Statistic		.103
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Berdasarkan hasil uji normalitas diatas dapat diketahui nilai signifikansi $0.200 > 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Tabel IV.8

Test of Homogeneity of Variances

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
X	Based on Mean	1.360	11	37	.233
	Based on Median	1.183	11	37	.332
	Based on Median and with adjusted df	1.183	11	25.254	.346
	Based on trimmed mean	1.360	11	37	.233

Berdasarkan hasil output SPSS 25 di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi adalah 0,233. Karena nilai $0,233 > 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa varians data adalah homogen.



Uji Regresi Linear Sederhana

Tabel IV.9

Regresi Output

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	85.081	4.638		18.344	.000
	X	-.290	.073	-.496	-3.962	.000

a. Dependent Variable: Y

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa koefisien dalam persamaan regresi linier sederhana memiliki arti yaitu apabila *live streaming* youtube @ybrap (X) sama dengan 0, maka nilai perilaku sosial pemuda (Y) adalah 85.081. Dalam hal ini, terdapat koefisien regresi positif sebesar -0.290 yang menunjukkan bahwa setiap peningkatan 1 satuan dalam *live streaming* youtube @ybrap (X), perilaku sosial pemuda (Y) akan mengalami penurunan sebesar 0.290. Dengan kata lain, jika *live streaming* youtube @ybrap meningkat sebesar 0.290, maka perilaku sosial pemuda akan mengalami penurunan sebesar 0.290.

Uji Hipotesis

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	85.081	4.638		18.344	.000
	X	-.290	.073	-.496	-3.962	.000

Dalam perhitungan yang dilakukan, ditemukan nilai t hitung sebesar -3.962 Setelah mencari nilai t tabel yang sesuai, diperoleh nilai t tabel sebesar 2.010. Dengan membandingkan nilai t hitung dan t tabel ($-3.962 < 2.010$), dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari hasil pernyataan ini, dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang berpengaruh antara *live streaming* youtube @ybrap berkaitan dengan perilaku sosial pemuda.

KESIMPULAN

Setelah mengumpulkan data yang diperlukan dan menganalisisnya secara statistik menggunakan metode pearson product moment dan regresi linier sederhana melalui perhitungan di SPSS, penulis dapat menyimpulkan hasil dari penelitian yang berjudul “Pengaruh *Live Streaming* YouTube @ybrap Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Pemuda Lithang Bakti Pondok Cabe” yaitu:

1. Dari pernyataan hasil dapat diketahui bahwa intensitas *live streaming* youtube @ybrap yang ada dalam golongan jarang menonton yaitu 8 pemuda atau 16%. Adapun dengan golongan kadang-kadang menonton *live streaming* youtube @ybrap yaitu 31 pemuda atau 62% dan dalam golongan sering menonton *live streaming* youtube @ybrap 11 pemuda atau 22%.



- 178.<http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/cakrawala><https://doi.org/10.31294/jc.v18i2>
- Fitriyani, Z. (2020). *PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA KELAS V DI MI NU MATHOLI'UL HUDA BAKALANKRAPYAK KALIWUNGU KUDUS TAHUN PELAJARAN 2018/2019*. 2012, 11–12.
- Herman. (2024). *Pengaruh Komunikasi Digital Terhadap Pola Komunikasi Pada Nilai- Nilai Budaya Masyarakat Modern*. 11(2), 505–510.
- Hunaifi, N., Mauliana, P., Firmansyah, R., Komalasari, Y., Sulastriningsih, R. D., & Dewi,
- Irwansyah Suwahyu, A. R. (2022). Pemanfaatan Media Daring Pada Pembelajaran PAI di Masa Pandemi Covid 19. *Information Technology Education Journal*, 1(1), 110–115. <https://doi.org/10.59562/intec.v1i1.225>
- Ismail, D. H., & Nugroho, J. (2022). Kompetensi Kerja Gen Z di Era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(4), 1300–1307. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i4.566>
- Junaedi, M. (2024). *DAMPAK MEDIA SOSIAL TERHADAP PERUBAHAN DAMPAK MEDIA SOSIAL TERHADAP PERUBAHAN PERILAKU BERAGAMA (Studi Fenomenologi Generasi Mileneal di Kota Enrekang)*.
- Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media. *Business Horizons*, 53(1), 59–68. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2009.09.003>
- Khadijah, & Zahraeni, N. (2021). Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 14–40. [http://eprints.ums.ac.id/69157/3/BAB II.pdf](http://eprints.ums.ac.id/69157/3/BAB%20II.pdf)
- Lubis, M. S. (2018). Metodologi penelitian. Deepublish.
- Lubis, M. S. I. (2020). Komunikasi Antarpribadi Guru Dan Siswa Dalam Mencegah Kenakalan Remaja. *Jurnal Network Media, Vol: 3 No.(1)*, 95–101.
- Maeskina, M. M., & Hidayat, D. (2022). Adaptasi Kerja Content Creator di Era Digital. *Jurnal Communio : Jurnal Jurusan Ilmu Komunikasi*, 11(1), 20–30. <https://doi.org/10.35508/jikom.v11i1.5150>
- Nuriyah, N., & Nurlala, A. (2025). *Pengaruh Media Sosial terhadap Perilaku dan Prestasi Belajar Remaja SMP N 12 Kota Serang*. 1(2).
- Pahabu, A. (2019). Deskripsi Perilaku Sosial Siswa Yang Menyimpang di Kelas IV SDN 2 Telaga Kabupaten Gorontalo. Skripsi, 1 (151413078).
- Pelista, Sembiring, W. S., & Lisnasari, S. F. (2024). Dampak Positif Dan Negatif Internet Bagi Usia Sekolah Di Kelurahan Laucimba Kecamatan Kabanjahe. *Jurnal Adam: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 229–236. <https://doi.org/10.37081/adam.v3i1.1>
- Rinaldo, E., & Irwansyah. (2022). *Fenomena Tren Live Streaming Pada Media Sosial Dalam Perspektif Social Construction of Technology*. 2(5).
- Risnawati, W. S., Purbasari, I., & Kironoratri, L. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Tiktok terhadap Perubahan Perilaku Sosial Siswa SD N 2 Temulus. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(8), 3029–3036. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i8.792>
- Rohmad. (2017). Pengembangan instrumen evaluasi dan penelitian. Yogyakarta:Kalimedia.
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan penelitian kuantitatif: quantitative research approach*.



- S. W. K. (2024). Dampak Media Sosial terhadap Perilaku Konsumtif Remaja di Era Digital Nanang. *Artikel Faiha, Fikriyyah 2B-(1)*, 5(3), 161–174.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Syafrina, A. E. (2022). *Komunikasi Massa*.
- Taprial, V., & Kanwar, P. (2012). *Understanding Social Media*, (London: Ventus Publishing ApS, 2012).
- Yanny, A. (2022). *Peran Content Creator dalam strategi Digital Marketing*. 02, 59–66.
- <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>
(Diakses pada 30 April 2025, Pukul 14.26 WIB)
- <https://www.komdigi.go.id/> (Diakses pada 18 April 2025, Pukul 20.00 WIB)
- <https://wearesocial.com/id> (Diakses pada 18 April 2025, Pukul 23.00 WIB)
- <https://kbbi.web.id> (Diakses pada 18 April 2025, Pukul 23.10 WIB)