

PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL MENUJU MASYARAKAT CERDAS BERPENGETAHUAN

IBG Purwa

UPT Perpustakaan Undiksha
Universitas Pendidikan Ganesha
e-mail: gede.purwa@undiksha.ac.id

Abstrak

Manusia menjadi makhluk terbaik di dunia karena pengetahuan yang dimiliki. Tanpa pengetahuan manusia sebenarnya makhluk yang lemah dan terbatas. Perpustakaan sebagai sumber pengetahuan belum dimanfaatkan karena rendahnya minat baca masyarakat. Masyarakat Indonesia lebih senang untuk menonton dan bermedia sosial karena budaya story telling yang tumbuh di masyarakat. Jumlah pengguna media sosial di Indonesia Januari 2021 yaitu 170 juta dari total 274,9 penduduk, naik 10 juta dibandingkan Januari 2020 dengan rata-rata lama penggunaan 3 jam 14 menit untuk mengakses media sosial dan 8 jam 52 menit untuk akses internet. Diantara media sosial tersebut youtube menjadi media sosial paling favorit di Indonesia. Tingginya peminat media sosial selama ini hanya dimanfaatkan oleh perpustakaan sebagai media untuk mempromosikan kegiatan, layanan dan sumber informasi/koleksi yang ada di perpustakaan, seharusnya perpustakaan bisa memanfaatkan tingginya kegemaran masyarakat pada media sosial dengan lebih mengoptimalkan media sosial untuk mendistribusikan/transfer pengetahuan dan untuk mengorganisasikan pengetahuan agar bisa terwujud masyarakat yang cerdas dan berpengetahuan dengan cara yang digemari masyarakat yaitu menonton

Kata kunci: Media Sosial, pengetahuan, perpustakaan

Abstract

Humans become the best creatures in the world because of the knowledge they have. Without knowledge, humans are actually weak and limited creatures. The library as a source of knowledge has not been utilized because of the low interest in reading in the community. Indonesian people prefer to watch and use social media because of the storytelling culture that grows in the community. The number of social media users in Indonesia in January 2021 was 170 million out of a total 274.9 population, an increase of 10 million compared to January 2020 with an average length of use of 3 hours 14 minutes to access social media and 8 hours 52 minutes for internet access. Among these social media, YouTube is the most favorite social media in Indonesia. The high interest in social media so far has only been used by libraries as a medium to promote activities, services and sources of information/collections in the library, libraries should be able to take advantage of the high public interest in social media by further optimizing social media to distribute/transfer knowledge and to organize knowledge so that an intelligent and knowledgeable society can be realized in a way that is popular with the community is watching.

Key Word: Social Media, knowledge, library

PENDAHULUAN

Manusia menjadi makhluk terbaik di dunia karena pengetahuan yang dimiliki (Sisi Terang, 2019), tanpa pengetahuan manusia sebenarnya makhluk yang lemah dan terbatas. Dalam video yang berjudul makhluk hidup tercepat di dunia kecepatan lari manusia yang pernah tercatat adalah 45 km/jam tetapi dengan pengetahuan yang dimiliki manusia membuat mobil jet dengan kecepatan 1231 km/jam dan mengalahkan makhluk tercepat di dunia yaitu cheetah 120 km/jam. Perpustakaan adalah institusi pengelola koleksi karya

tulis, karya cetak, dan/atau karya rekam secara profesional dengan sistem yang baku guna memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi para pemustaka (UU 43 RI 2007) Artinya perpustakaan yang menjadi pusat informasi dan pengetahuan harus dimanfaatkan manusia sebaik mungkin untuk meningkatkan kompetensinya, tetapi masyarakat Indonesia masih belum memanfaatkan perpustakaan karena kurangnya minat baca.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan membaca sebagai kegiatan melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis. Organisasi untuk Kerja Sama Ekonomi dan Pembangunan (OECD) mencatat, peringkat Programme for International Student Assessment (PISA) Indonesia berdasarkan survei tahun 2018 berada dalam urutan bawah. PISA sendiri merupakan metode penilaian internasional yang menjadi indikator untuk mengukur kompetensi siswa Indonesia di tingkat global. Untuk nilai kompetensi Membaca, Indonesia berada dalam peringkat 72 dari 77 negara. Untuk nilai Matematika, berada di peringkat 72 dari 78 negara. Sedangkan nilai Sains berada di peringkat 70 dari 78 negara. Nilai tersebut cenderung stagnan dalam 10 - 15 tahun terakhir (Kasih, 2020).

Menurut suherman (2013) dibandingkan dengan masyarakat jepang yang menghabiskan waktu luangnya untuk membaca buku termasuk di dalam bis dan kereta api, masyarakat indonesia menggunakan waktu luangnya untuk bermain HP atau smartphone mereka untuk bermain media social. Menurut data BPS dalam siswati (2010) Masyarakat lebih memilih menonton televisi (85,9%), mendengarkan radio (40,3%) dan membaca (23,5%). Masalah rendahnya minat baca tidak hanya terjadi dikalangan masyarakat umum tetapi ini juga terjadi di kalangan masyarakat berpendidikan tinggi dimana hal ini karena tradisi lisan yang ada di kalangan masyarakat Indonesia. Menurut Prof. A. Teew dalam suherman (2013) dalam bukunya Indonesia antara kelisanan dan keberaksaraan, menyatakan bahwa secara umum masyarakat Indonesia menganut tradisi lisan. Jika ada dokumen tertulis, masyarakat lebih memilih dokumen tersebut dibacakan daripada membaca sendiri dokumen tersebut. Hal ini juga bisa kita lihat dalam peninggalan sejarah di Indonesia yang sangat sedikit dalam bentuk tertulis di bandingkan Negara eropa dan china, mungkin disebabkan sejarah Indonesia yang banyak diturunkan melalui cerita (Story Telling), dengan banyaknya cerita legenda.

Kegemaran masyarakat Indonesia dalam menonton dan bermedia sosial bisa dilihat dari laporan berjudul Digital: 2021 The Latest Insight into the state of digital disebutkan bahwa dari total 274,9 penduduk Indonesia, 170 Juta diantaranya telah menggunakan media social. Angka itu tumbuh 10 juta dibandingkan Januari 2020 dan angka pengguna internet di Indonesia tumbuh 27 Juta dengan rata-rata lama penggunaan 3 jam 14 menit untuk mengakses media sosial dan 8 jam 52 menit untuk akses internet. Data tersebut

menempatkan Indonesia berada pada peringkat 9 dalam hal kecanduan media social. Diantara media sosial tersebut yang paling banyak diakses adalah Youtube (93,8%), Whatsapp (87,7%), Instagram (86,6%), Facebook (85,5%), dan Twitter (63,6%) (Stephanie, 2021) dari data ini bisa dilihat bahwa youtube mewakili minat masyarakat Indonesia yaitu menonton dan bermedia sosial.

Tidak bisa dipungkiri media sosial adalah cara baru berinteraksi masyarakat saat ini, cara ini dianggap lebih efektif dan efisien terlebih lagi pandemi covid19 yang belum juga berakhir membuat ruang gerak masyarakat Indonesia terbatas untuk berpergian sehingga media sosial semakin masif digunakan di masyarakat. Hal ini tentu saja memunculkan kesempatan untuk mengoptimalkan kehadiran media sosial untuk melakukan transfer pengetahuan yang ada di perpustakaan, sehingga mewujudkan masyarakat yang cerdas dan berpengetahuan.

PEMBAHASAN

Media Sosial

Media sosial sendiri dianggap sebagai teknologi komunikasi yang berbasis internet, Karena itu, pertumbuhan internet pada 1970 an menjadi awal mula dari media sosial. 1978, media sosial pertama tercipta. Bentuknya adalah Bulletin Board System (BBS), sebuah platform yang mengumumkan pertemuan dan berbagi informasi dengan mengunggahnya di BBS. Ini menjadi tonggak komunitas virtual pertama dalam sejarah. Selanjutnya, pada 1979, kemunculan UserNet membuat orang mulai menggunakan komunikasi virtual dari buletin, artikel, atau newsgroup online. Pada 1995, ketika WWW diluncurkan, orang mulai ingin membuat situs web pribadi masing-masing. Situs pribadi ini memungkinkan mereka berbagi dan berkomunikasi lewat internet (Sartika,2019).

Mulai 2002 setelah media sosial Friendster ditemukan perkembangan media sosial dari orang-orang kreatif tidak bisa dibendung, tentu saja yang fenomenal penemuan facebook pada 2004 yang dimulai untuk mahasiswa dikampus dan setahun berselang media sosial berbagi video pertama diluncurkan yaitu youtube. Melihat media sosial seperti youtube yang cukup booming, banyak kemudian muncul media sosial sejenis seperti instagram, tiktok dan terbaru dari facebook adalah collab.

Pengertian Media Sosial

Menurut Mulawarman dalam Kosasih (2020) media sosial terdiri dari dua kata, yaitu media dan sosial. Media merupakan sebuah alat yang digunakan untuk berkomunikasi, sedangkan sosial merupakan suatu aksi atau interaksi dari seseorang terhadap masyarakat sekelilingnya. Bisa diterjemahkan media sosial sebagai alat komunikasi untuk

seseorang berinteraksi.

Van Dijk dalam Setiadi (2016) menyatakan bahwa media sosial adalah platform media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktifitas maupun berkolaborasi. Dalam hal ini media sosial adalah media yang dipergunakan secara online untuk beraktifitas maupun berkolaborasi.

Karakteristik Media Sosial

Menurut Nasrullah dalam Setiadi (2016), karakteristik media sosial tidak jauh berbeda dengan media siber (cyber) dikarenakan media sosial merupakan salah satu platform dari media siber. Karakternya yaitu:

1. Jaringan (Network) Jaringan adalah infrastruktur yang dipergunakan untuk menghubungkan dua atau lebih komputer. Dalam hal ini karena sifatnya online jaringan yang dipergunakan adalah jaringan internet.
2. Informasi (Informations) Informasi menjadi hal utama dan penting di media sosial karena pengguna media sosial mengkreasikan identitasnya, memproduksi konten, dan melakukan interaksi berdasarkan informasi yang dimiliki.
3. Arsip (Archive) Bagi pengguna media sosial, arsip menjadi sebuah karakter yang menjelaskan bahwa informasi telah tersimpan dan bisa diakses kapanpun dan melalui perangkat apapun.
4. Interaksi (Interactivity) Media sosial membentuk jaringan antar pengguna yang tidak sekedar memperluas hubungan pertemanan atau pengikut (follower) semata, tetapi harus dibangun dengan interaksi antar pengguna tersebut.
5. Simulasi Sosial (simulation of society) Media sosial memiliki karakter sebagai medium berlangsungnya masyarakat (society) di dunia virtual. Media sosial memiliki keunikan dan pola yang dalam banyak kasus berbeda dan tidak dijumpai dalam tatanan masyarakat yang real.
6. Konten oleh pengguna (user-generated content) Di Media sosial konten sepenuhnya milik dan berdasarkan kontribusi pengguna atau pemilik akun. UGC merupakan relasi simbiosis dalam budaya media baru yang memberikan kesempatan dan keleluasaan pengguna untuk berpartisipasi. Hal ini berbeda dengan media lama (tradisional) seperti media cetak dimana khalayaknya sebatas menjadi objek atau sasaran yang pasif dalam distribusi pesan.

Jenis Media Sosial

Menurut Nasrullah dalam Setiadi (2016) media sosial dibagi dalam enam (6) pembagian besar yaitu:

1. Media Jejaring Sosial (Social networking) Media jejaring sosial merupakan medium yang paling populer. Media ini merupakan sarana yang bias digunakan pengguna untuk melakukan hubungan sosial, termasuk konsekuensi atau efek dari hubungan sosial tersebut di dunia virtual. Karakter utama dari situs jejaring sosial adalah setiap pengguna membentuk jaringan pertemanan, baik terhadap pengguna yang sudah diketahuinya dan kemungkinan saling bertemu di dunia nyata (offline) maupun membentuk jaringan pertemanan baru. Contoh jejaring sosial yang banyak digunakan adalah facebook dan LinkedIn.
2. Jurnal online (blog) Blog merupakan media sosial yang memungkinkan penggunanya untuk mengunggah aktifitas keseharian, saling mengomentari dan berbagi, baik tautan web lain, informasi dan sebagainya. Pada awalnya blog merupakan suatu bentuk situs pribadi yang berisi kumpulan tautan ke situs lain yang dianggap menarik dan diperbarui setiap harinya. Pada perkembangan selanjutnya, blog banyak jurnal (tulisan keseharian pribadi) pemilik media dan terdapat kolom komentar yang bisa diisi oleh pengguna. Secara mekanis, jenis media sosial ini bisa dibagi menjadi dua, yaitu kategori personal homepage, yaitu pemilik menggunakan nama domain sendiri seperti .com atau.net dan yang kedua dengan menggunakan fasilitas penyedia halaman weblog gratis, seperti wordpress atau blogspot.
3. Jurnal online sederhana atau microblog (micro-blogging) Tidak berbeda dengan jurnal online (blog), microblogging merupakan jenis media sosial yang memfasilitasi pengguna untuk menulis dan memublikasikan aktifitas serta atau pendapatnya. Contoh microblogging yang paling banyak digunakan adalah Twitter.
4. Media berbagi (media sharing) Situs berbagi media merupakan jenis media sosial yang memfasilitasi penggunanya untuk berbagi media, mulai dari dokumen (file), video, audio, gambar, dan sebagainya. Contoh media ini adalah: Youtube, Flickr, Photo-bucket, atau snapfish.
5. Penanda sosial (social bookmarking) Penanda sosial merupakan media sosial yang bekerja untuk mengorganisasi, menyimpan, mengelola, dan mencari informasi atau berita tertentu secara online. Beberapa situs sosial bookmarking yang populer adalah delicious.com, stumbleUpon.com, Digg.com, Reddit.com, dan untuk di Indonesia ada LintasMe.
6. Media konten bersama atau wiki. Media sosial ini merupakan situs yang kontennya hasil kolaborasi dari para penggunanya. Mirip dengan kamus atau ensiklopedi, wiki menghadirkan kepada pengguna pengertian, sejarah hingga rujukan buku atau tautan tentang satu kata. Dalam prakteknya, penjelasan-penjelasan tersebut dikerjakan oleh pengunjung, artinya ada kolaborasi atau kerja sama dari semua pengunjung untuk mengisi konten dalam situs ini.

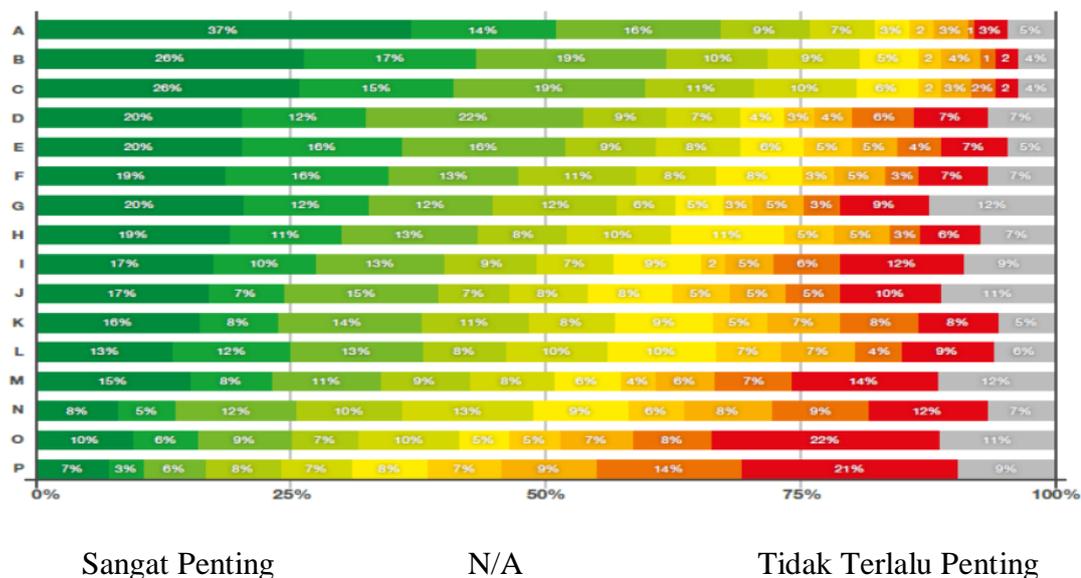
Media Sosial di Perpustakaan

Perpustakaan sendiri biasanya menggunakan media sosial sebagai media untuk melakukan promosi, baik mempromosikan koleksi ataupun layanan yang ditawarkan. Namun dengan perkembangan masyarakat digital yang nyaris tidak dapat lepas dari internet, media sosial tampaknya bisa dimanfaatkan lebih dari sekedar media promosi.

Salah satu pemanfaatan media sosial adalah memanfaatkan facebook sebagai media notifikasi bagi pemustaka di perpustakaan Undiksha. menurut Utami (2017), menyatakan facebook sangat efektif dalam pemberian notifikasi pengembalian buku bagi pemustaka. Dari 100 orang responden, rerata 95% pemustaka menyatakan bahwa program notifikasi melalui facebook sangat relevan, efektif, akurat dan memuaskan. Berdasarkan hasil ujicoba, menunjukkan bahwa tingkat keterlambatan pemustaka dapat ditekan sedemikian rupa sampai 11,2% dari angka 85% sebelumnya. Pemustaka sangat menyukai perpustakaan menggunakan situs jejaring sosial facebook dalam memberikan layanan. Sehingga sikap terhadap notifikasi melalui facebook sangat positif. Dalam ujicoba tersebut tanpa disadari terjadi interaksi antara perpustakaan sebagai agen informasi dan pemustaka sebagai konsumennya. Tidak jarang pemustaka yang sudah diundang sebelumnya menjadi group FB perpustakaan Undiksha, bertanya seputar koleksi yang dapat menunjang referensi ilmiah dalam pembuatan tugasnya dan bertanya masalah teknis layanan di perpustakaan Undiksha.

Senada dengan utami, menurut Kurniasih (2016) Perpustakaan dapat berinteraksi dengan masyarakat melalui media sosial, menyampaikan informasi, memberikan pendidikan pemakai, menjawab pertanyaan hingga mengumpulkan umpan balik dari masyarakat serta membangun jaringan kerjasama dengan perpustakaan lainnya. Selain itu, perpustakaan juga dapat memanfaatkan media sosial untuk mendistribusikan konten berdasarkan jenisnya melalui platform yang sesuai. Mendistribusikan konten ini sesuai dengan tujuan rakornas yaitu menguatkan peran perpustakaan dalam transfer pengetahuan untuk meningkatkan budaya literasi sekaligus berperan dalam ekonomi nasional(antaranews,2021)

Di dalam kurniasih (2016) terdapat hasil survey Taylor dan Francis di UK, US dan India, menyebutkan bahwa tujuan perpustakaan menggunakan media sosial adalah seperti terlihat pada Bagan 1



Keterangan Gambar

A: Untuk Mempromosikan Kegiatan

B: Untuk Mempromosikan Layanan Perpustakaan

C: Untuk mempromosikan sumber informasi/koleksi yang ada di perpustakaan

D: Untuk Meng-update renovasi perpustakaan

E: Untuk Mempromosikan pengadaan baru

F: untuk mempromosikan panduan perpustakaan, panduan pameran

G: untuk menghubungkan dengan mahasiswa baru dengan universitas

H: untuk bergabung dengan komunitas akademik

I: untuk terhubung dengan komunitas yang lebih luas

J: untuk terhubung dengan pembelajar jarak jauh

K: sebagai alat layanan pelanggan yang dapat menampung Komplain, saran, permintaan dan umpan balik.

L: untuk menandai informasi dengan subjek khusus.

M: untuk terhubung dengan pelajar potensial

N: sebagai alat pembelajaran yang mendukung literasi informasi, teknologi dan tips menulis (bukan berbasis perpustakaan)

O: untuk mendukung mata pelajaran.

P: sebagai alat penelitian untuk mencari dokumen dan studi resmi.

Dari data diatas masih terlihat dominasi penggunaan media sosial masih sebatas melakukan promosi saja, padahal hal ini bisa diubah seandainya pustakawan mau sedikit kreatif untuk melakukan transfer pengetahuan berupa konten yang bisa dikonsumsi masyarakat. Masyarakat juga sebenarnya cukup banyak menyukai konten yang bersifat serius seperti misalnya podcast deddy corbuzier di channel *close the door* yang mendatangkan

menteri pendidikan nadiem makariem ditonton 4,5 juta, bahkan saat dihadiri duta baca Indonesia najwa shihab penontonya sampai 9,2 juta. Chanel pengetahuan di youtube seperti dw Indonesia tentang blautopf disaksikan 7,6 juta, pisau paling tajam disaksikan 7,4 juta pemirsa, dan channel pengetahuan anak si otan serial kami dipaksa lucu ditonton sampai 24 juta dan dikomentari 2.239. Disini pustakawan dituntut aktif untuk merubah pengetahuan yang ada di perpustakaan menjadi sesuatu yang menarik dan disajikan di media sosial.

Sementara itu menurut Mishra dalam Kurniasih (2016), kebutuhan perpustakaan pada media sosial terutama jejaring sosial adalah untuk:

1. Antisipasi timbal balik melalui kontribusi informasi yang berharga dengan harapan seseorang dapat memberikan dan menerima kembali bantuan dan informasi yang bernilai.
2. Peningkatan pengakuan dimana individu membutuhkan pengakuan atas kontribusi mereka.
3. Kontributor percaya bahwa mereka memiliki beberapa efek pada pada lingkungan atau masyarakat.
4. Jejaring sosial dapat memungkinkan pustakawan dan pengguna tidak hanya untuk berinteraksi, tetapi untuk berbagi dan mengubah sumber daya secara dinamis dalam media elektronik.
5. Merangkul kepercayaan publik.
6. Terlibat dalam perubahan-perubahan yang cepat dan telah terlihat sejak dekade terakhir
7. Inovatif bersama Ini didasarkan pada perpustakaan sebagai sebuah layanan komunitas yang memahami bahwa masyarakat berubah, perpustakaan tidak hanya mengubah masyarakat, tetapi juga mengubah perpustakaan agar sesuai dengan perkembangan jaman.
8. Pergerakan open access membuat koleksi tersedia secara terbuka, personal, interaktif, dan mendukung penciptaan, edit, komentar, bookmark, penilaian, tag, dll, oleh pengguna.
9. Tersedianya multimedia.

Untuk memenuhi kebutuhan tersebut kemudian Mishra dalam Kurniasih (2016) membagi kegiatan pustakawan di media sosial menjadi tiga kegiatan utama, yaitu untuk mengkomunikasikan informasi, mendistribusikan pengetahuan dan untuk mengorganisasikan pengetahuan.

Dalam mengkomunikasi informasi pustakawan bisa memilih facebook, twitter, atau whatsapp yang sangat populer di Indonesia. Media sosial untuk mendistribusikan pengetahuan bisa menggunakan youtube, podcast dan instagram, bisa berupa podcast seperti "close the door" atau dengan format berbeda, tutorial untuk menulis, praktek komputer, tutorial

desain. Transfer pengetahuan bisa juga berupa kartun untuk *story telling* buku dongeng anak dan tentunya saja pustakawan sebagai kontributor untuk Wikipedia.

Pengorganisasian pengetahuan didasarkan pada informasi atau pengetahuan yang dapat diakses melalui teknologi media sosial. Adapun platform yang dapat digunakan antara lain aNobii untuk membantu pencinta buku berbagi review dan rekomendasi serta merencanakan waktu untuk berdiskusi, dan pendidikan pemakai melalui google meet atau zoom.

Perpustakaan dapat memilih media sosial yang sesuai dengan tujuan perpustakaan menggunakan media sosial dengan tetap mempertimbangkan target audiennya dalam hal ini pemustaka sehingga perlu dilakukan kajian terlebih dahulu jenis media sosial yang banyak dipergunakan oleh target audien perpustakaan agar informasi yang disajikan di dalam media sosial dapat sampai kepada target audien.

Asas Manfaat Media Sosial

Asas Pemanfaatan Media Sosial Pedoman Pemanfaatan Media Sosial Instansi Pemerintah yang dikeluarkan oleh Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara Dan Reformasi Birokrasi (PAN-RB) RI menyebutkan 9 asas media sosial dalam Kurniasih (2016) yaitu faktual, dapat diakses dengan mudah dan diketahui oleh siapa saja, kapan saja, di mana, mendorong keikutsertaan dan masyarakat, interaktif, harmonis, etis, kesetaraan, antara instansi pemerintah dan pemangku kepentingan, professional dan akuntabel (Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi RI (PAN-RB) 2012). Merujuk pada peraturan tersebut sudah seyogyanya perpustakaan yang berada di bawah lembaga pemerintah harus berpedoman pada asas yang ditetapkan oleh MENPAN-RB tersebut di dalam mengelola media sosialnya.

PENUTUP

Media Sosial sudah seharusnya dimanfaatkan perpustakaan untuk melakukan transfer pengetahuan agar terwujud masyarakat yang cerdas dan berpengetahuan. Transfer pengetahuan sebaiknya berdasarkan minat dari masyarakat sehingga pengetahuan tersebut bisa diterima dengan baik tanpa ada kesan terpaksa dari masyarakat dan malah masyarakat ketagihan untuk menikmati konten yang disajikan perpustakaan. Pengelolaan media sosial ini perlu direncanakan dengan baik sehingga perpustakaan dapat mempergunakan media sosial dengan optimal. Perpustakaan juga perlu memahami jenis dan karakteristik dari masing-masing media sosial serta media sosial yang populer dengan audien/pemustaka/masyarakat yang menjadi target transfer pengetahuan. Hal terpenting yang harus disadari oleh perpustakaan, bahwa penggunaan media sosial membawa dampak komunikasi yang lebih terbuka antara perpustakaan dengan masyarakat, pengguna dapat lebih kritis, perpustakaan diharapkan dapat memberikan respon lebih cepat daripada layanan offline. Dengan

penggunaan media sosial diharapkan perpustakaan dapat lebih dekat dengan masyarakat dan dapat mentransfer semua pengetahuan kepada masyarakat untuk mewujudkan masyarakat yang cerdas dan berpengatahuan.

DAFTAR PUSTAKA

- AS, Erafzon Saptiyulda. 2021. Insan Perpustakaan Diminat Kuatkan peran dalam transfer pengetahuan. www.antanews.com (diakses tanggal 20-04-2021)
- Kasih, Ayunda Pininta. 2019. Nilai PISA Siswa Indonesia Rendah, Nadiem Siapkan 5 Strategi Ini Halaman all.www.kompas.com (diakses tanggal 20-04-2021)
- Kosasih, Engkos. Agus Suryadi Raharusun.Reza Pahlevi Dalimunthe.Aceng Abdul Kodir.2020. Literasi media sosial dalam pemasyarakatan moderasi beragama dalam situasi pandemi Covid-19. <http://digilib.uinsgd.ac.id/id/eprint/30707>(diakses tanggal 20-04-2021)
- Kurniasih, Nuning. 2016. Optimalisasi Penggunaan Media Sosial untuk Perpustakaan. Prosiding Makalah Seminar Nasional "Komunikasi, Informasi dan Perpustakaan di Era Global".(diakses tanggal 20-04-2021)
- Sartika, Resa Eka Ayu. 2019. Penemuan yang Mengubah Dunia: Media Sosial, Kenapa Bikin Panik saat Diblokir?. www.kompas.com (diakses tanggal 20-04-2021)
- Setiadi, Ahmad. 2016. Pemanfaatan Media Sosial untuk efektifitas komunikasi.Cakrawala.Vol. 16 No.2
- Sisi Terang. 2019. Mahluk Hidup Tercepat di dunia. www.youtube.com (diakses tanggal 20-04-2021)
- Siswati.2010. Minat Membaca pada Mahasiswa (Studi Deskriptif pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UNDIP Semester 1). Jurnal Psikologi Undip Vol 8,No 2
- Stephanie, Conney. 2021. Riset Ungkap Lebih dari Separuh Penduduk Indonesia "Melek" Media Sosial. www.kompas.com (diakses tanggal 20-04-2021)
- Stephanie, Conney. 2021. Berapa Lama Orang Indonesia Akses Internet dan Medsos Setiap Hari? www.kompas.com (diakses tanggal 20-04-2021)
- Suherman.2013. Menumbuhkan Minat Baca.Jurnal Al-Maktabah.Vol 12 No.1.
- Utami, Ni Putu Pramitha. Ida Bagus Gede Purwa. Ni Kadek Etik Suparmini. 2017. Pemanfaatan Jejaring Sosial Facebook dalam Information Sharing Bagi Pengelola Perpustakaan di Kabupaten Buleleng. Widya Laksana.Vol 4, No 2