

PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MAHASISWA PERGURUAN TINGGI DI SUMSEL

MEDIA OF SOCIAL MEDIA UTILIZATION AS A LEARNING AT HIGH COLLEGE STUDENTS IN SOUTH SUMATRA

Apriansyah¹⁾, Darius Antoni²⁾

¹⁾ Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Palembang Jl. Ahmad Yani 13 Ulu Palembang apriansyah@um-palembang.ac.id

²⁾ Magister Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Binadarma Jl. Ahmad Yani No 3 Palembang darius.antoni@binadarma.ac.id

Abstrak

Abstrak - Fakta-fakta pengguna internet dan media sosial di Indonesia menunjukkan bahwa pembelajaran harus dapat memprediksi perkembangan Internet dan siswa yang menggunakan Internet dan media sosial. Bharucha (2018) mengungkapkan bahwa beberapa universitas dan perguruan tinggi di India memasukkan media sosial ke dalam pedagogi mereka, tetapi tantangannya adalah bagaimana mengintegrasikannya secara efektif dengan kurikulum. Penelitian ini mengadopsi konsep dari "Ahmad Nurkhin (2018)" dan "Elsa Puji Juwita" untuk mengidentifikasi peranan social media pada media pembelajaran pada Perguruan Tinggi di Sumsel adapun faktor – faktor menurut "Ahmad Nurkhin (2018)" dan "Elsa Puji Juwita" sebagai berikut, Tugas memiliki persentase sebanyak 8%. Sosmed banyak digunakan untuk tugas. Materi belajar memiliki persentase sebanyak 10%, materi belajar juga banyak dicari mahasiswa pada sosmed seperti facebook dan Instagram. Hiburan memiliki persentase sebanyak 22%, karena biasanya mahasiswa mencari sebuah hiburan . Diskusi memiliki persentase sebanyak 13%, diskusi banyak digunakan pada sosmed karena biasanya mahasiswa menggunakan facebook dan Instagram sebagai tempat berdiskusi. Quis memiliki persentase terendah sebanyak 4%, sosmed biasanya jarang digunakan untuk melakukan quis Tutorial memiliki persentase sebanyak 10% sama dengan materi belajar

Kata kunci: Media pembelajaran, pengguna internet, Media Sosial

Abstract

Abstract - The facts of internet and social media users in Indonesia show that learning must be able to predict the development of the Internet and students who use the Internet and social media. Bharucha (2018) revealed that several universities and colleges in India include social media in their pedagogy, but the challenge is how to integrate it effectively with the curriculum. This study adopts the concepts of "Ahmad Nurkhin (2018)" and "Elsa Praise Juwita" to identify the role of social media in learning media at the Higher Education Institution in South Sumatra as for the factors according to "Ahmad Nurkhin (2018)" and "Elsa Praise Juwita" as following, the Task has a percentage of 8%. Sosmed is widely used for assignments. Learning material has a percentage of 10%, learning materials are also sought by students on social media such as Facebook and Instagram. Entertainment has a percentage of 22%, because usually students are looking for entertainment. Discussion has a percentage of as much as 13%, discussion is widely used in social media because students usually use Facebook and Instagram as a place for discussion. Quiz has the lowest percentage of 4%, social media is usually rarely used to do quis Tutorials having a percentage of 10% equal to the study material.

Keywords: Learning media, internet users, Social Media

I. Pendahuluan

Penelitian terbaru menunjukkan bahwa banyak siswa saat ini sangat pandai menggunakan media digital dan mengembangkan cara belajar baru yang sangat bergantung pada media sosial dan web. Pembelajaran berbasis internet memiliki berbagai tingkat keterampilan, kemampuan, dan tingkat adopsi. Lebih penting lagi, mereka memungkinkan siswa dan guru untuk berpartisipasi dan mereka bekerja lebih efektif dan menarik dengan teman-teman, bahkan lintas budaya [1]. Teknologi menciptakan pengalaman kelas yang lebih menarik dan inovatif, dan siswa lebih tertarik pada proses pembelajaran jika mereka menggunakan alat yang tepat. Alat media sosial memungkinkan siswa untuk berpikir kritis dan kreatif. Strategi dan praktik terbaik dieksplorasi untuk mengatasi bagaimana pendidik menggunakan media sosial untuk beradaptasi dengan heterogenitas siswa digital dan melibatkan cara belajar baru[2].

Pembelajaran di universitas harus menggunakan teknologi informasi (media sosial, internet, dan lainnya) dengan tepat. Siswa hari ini adalah generasi pengetahuan online yang sangat bergantung pada media sosial melalui telepon pintar.

Pendidikan tinggi telah memasuki fase baru. Fakta-fakta pengguna internet dan media sosial di Indonesia menunjukkan bahwa pembelajaran harus dapat memprediksi perkembangan Internet dan siswa yang menggunakan Internet dan media sosial. Bharucha mengungkapkan bahwa beberapa universitas dan perguruan tinggi di India memasukkan media sosial ke dalam pedagogi mereka, tetapi tantangannya adalah bagaimana mengintegrasikannya secara efektif dengan kurikulum[3]. Media sosial akan terus memainkan peran penting dalam sektor pendidikan India. Lebih dari 3 jam sehari, pengguna menghabiskan waktu mengakses media sosial seperti Facebook, YouTube, Instagram, dan Twitter.

Laporan Tetra Pak Index yang baru diluncurkan untuk tahun 2017 mencantumkan sekitar 132 juta pengguna Internet di Indonesia. Meskipun hampir setengahnya adalah penggemar media sosial, sekitar 40%. Dibandingkan dengan tahun

lalu, angka ini telah meningkat secara signifikan. Pada tahun 2016, tingkat pertumbuhan pengguna Internet di Indonesia adalah 51% atau sekitar 45 juta pengguna, diikuti oleh pengguna media sosial aktif sebesar 34%. 39% pengguna mengakses media sosial melalui perangkat seluler. Pengguna internet di Indonesia sebagian besar adalah generasi milenial dan Z, generasi yang lahir di era digital, smartphone, dan belanja online telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari mereka. Mereka yang ingin berinteraksi dengan konsumen semua jaringan ini perlu memahami faktor-faktor yang mendorong mereka dan bagaimana menciptakan pengalaman yang menyenangkan bagi mereka, yang dapat dirasakan secara online dan offline (detik.com).

Garcia dan Silva menunjukkan bahwa siswa lebih berharga ketika menggunakan teknologi media sosial untuk kegiatan akademik daripada dalam sistem informasi yang disediakan oleh universitas, terutama karena kemudahan penggunaan untuk pertama kalinya[4]. Studi kasus penggunaan media sosial Universitas Bournemouth menunjukkan bagaimana bookmark sosial dan manfaat Weibo. Mereka mengeksplorasi bagaimana menggunakan media sosial dalam konteks meningkatkan kinerja akademik dan mendorong efisiensi yang lebih besar dalam kendala keuangan dan perubahan demografis. penggunaan media sosial dalam pembelajaran dianggap sangat lambat. Ford, Bowden dan Baird mempelajari bagaimana media sosial, bookmark sosial dan alat Weibo dapat digunakan untuk mendorong kolaborasi dan menentukan pentingnya hal ini dalam pendidikan tinggi kontemporer[5]. Lim, Agostinho, Harper dan Chicharo juga menunjukkan bahwa banyak siswa dan guru telah mulai mengeksplorasi dan menerima penggunaan SMT sebagai alat untuk berkomunikasi dengan institusi dan mitra mereka dan untuk mengajar dan belajar di Malaysia[6]. Menurut sebuah survei oleh Asosiasi Penyedia Layanan Internet Indonesia (APJII), hampir setengah dari pengguna Internet di Indonesia berada dalam kelompok usia 19-34 (49,52%).

Penelitian membuktikan aplikasi media sosial dalam pembelajaran, menunjukkan bahwa penggunaan sosial media dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar. studi oleh Stainbank dan Gurr menemukan bahwa menghabiskan waktu di dua platform media sosial tidak mengurangi waktu yang dihabiskan[7]. Lim, Agostinho, Harper dan Chicharo juga menunjukkan bahwa banyak siswa dan guru telah mulai mengeksplorasi dan menerima penggunaan SMT sebagai alat untuk berkomunikasi dengan institusi dan mitra mereka dan untuk mengajar dan belajar di Malaysia[6]. Artikel ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan media sosial untuk pembelajaran di Perguruan tinggi di sumsel. adapun faktor- faktornya tugas, materi belajar, diskusi, quis, informasi, tutorial pembelajaran, hiburan.

II. Metode Penelitian

Pada penelitian ini akan mengadopsi konsep dari “Ahmad Nurkhin” untuk mengidentifikasi peranan social media pada media pembelajaran pada Perguruan Tinggi di Sumse [8], adapun faktor – faktor menurut sebagai berikut, Tugas adalah suatu pekerjaan kegiatan khusus yang dilaksanakan untuk menjangkau suatu destinasi tertentu [9]. Contohnya ketika kita diberi sebuah pekerjaan maka pekerjaan itu harus diselesaikan tepat waktu.

Materi Belajar adalah materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran [10]. Contohnya adalah buku pelajaran yang kita gunakan sebagai materi belajar. Diskusi adalah visi dari dua atau lebih individu yang berinteraksi secara verbal dan dengan saling bertatap muka tentang tujuan atau target yang telah diberikan dengan cara pertukaran informasi atau mempertahankan [11]. Contohnya adalah ketika kita melakukan rapat untuk mendapatkan suatu tujuan Bersama yang telah disepakati.

Quis adalah ruang lingkup suatu test sangat terbatas hanya meliputi suatu atau dua topik dan hanya berlangsung singkat, mungkin lima atau sepuluh menit. Test semacam ini biasanya disebut dngan kuis yang seringkali hanya terdiri atas

satu pertanyaan atau mungkin beberapa buah pertanyaan sederhana[12]. Contohnya adalah ketika kita belajar maka akan diadakan sebuah kuis diujung pembelajaran. Informasi adalah data yang disajikan dalam bentuk yang berguna untuk membuat keputusan [13]. Contohnya adalah ketika kita membaca koran banyak berita yang dapat kita baca, berita tersebut merupakan contoh dari informasi.

Tutorial Pembelajaran adalah bimbingan pembelajaran dalam bentuk pemberian bimbingan, bantuan, petunjuk, arahan, dan motivasi agar siswa dapat efisien dan efektif dalam belajar. Subyek atau tenaga yang memberikan bimbingan dalam kegiatan tutorial dikenal sebagai tutor [14]. Contohnya adalah video tutorial memasak yang ada di youtube merupakan bagian dari tutorial pembelajaran.

Hiburan adalah segala sesuatu – baik yang berbentuk kata-kata, tempat, benda, perilaku – yang dapat menjadi penghibur atau pelipur hati yang susah atau sedih [15]. Contohnya adalah ketika kita mengerjakan tugas agar tidak terasa bosan dan sunyi kita dapat memainkan music pada saat kita mengerjakan tugas seperti membuka youtube dan lain sebagainya

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian ini berusaha mengungkap fakta secara lebih mendalam mengenai praktik pemanfaatan media sosial untuk pembelajaran. Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan di perguruan tinggi pada semester genap 2018-2019, pada tanggal 02 Mei 2019 Responden dalam penelitian adalah mahasiswa perguruan tinggi di sumsel.

Teknik pengambilan data yang digunakan adalah kuesioner. Metode kuesioner digunakan untuk memperoleh fakta dan mahasiswa mengenai praktik pemanfaatan media sosial untuk pembelajaran serta untuk mengungkap pendapat mengenai manfaat. Metode kuesioner digunakan untuk mengungkap data secara kuantitatif.

III. Hasil dan Pembahasan

Penelitian dilaksanakan pada semester Genap 2018-2019. Responden pada penelitian ini adalah mahasiswa Perguruan

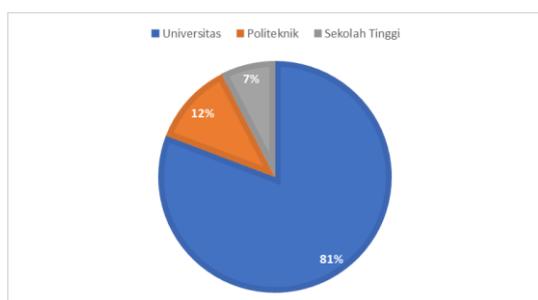
tinggi di sumsel. Adapun jumlah responden yang berhasil didapat sebanyak 173 responden. Tabel 1 menampilkan Perguruan Tinggi di sumsel yang menjadi responden pada penelitian ini. Seperti yang ditampilkan pada tabel dan grafik dibawah ini. Tabel 2 menunjukkan bahwa responden berdasarkan jenis Kelamin. Adapun responden laki-laki sebanyak 52% dan Responden perempuan sebanyak 48%.

Tabel 1. Responden berdasarkan Perguruan Tinggi di sumsel

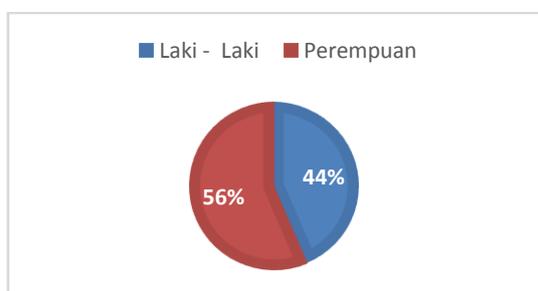
| Nama Perguruan Tinggi | Jumlah | Persentase |
|-----------------------|--------|------------|
| Universitas | 139 | 81% |
| Politeknik | 20 | 12% |
| Sekolah Tinggi | 13 | 7% |

Tabel 2. Jenis Kelamin Responden

| Jenis Kelamin | Jumlah | Persentase |
|---------------|--------|------------|
| Laki laki | 75 | 44% |
| Perempuan | 97 | 56% |



Gambar 1. Grafik hasil responden berdasarkan Perguruan Tinggi



Gambar 2. Tabel dan Grafik Jenis Kelamin Responden

Bentuk pemanfaatan media sosial untuk pembelajaran diantaranya adalah tugas, materi belajar, diskusi, quis, info,

tutorial pembelajaran,hiburan. mahasiswa memanfaatkan sosmed untuk sumber informasi. Sebagian besar mahasiswa memanfaatkan sosmed saat perkuliahan di kelas. Sosmed menyajikan banyak pilihan, baik sebagai sumber materi kuliah maupun untuk saling berbagi informasi sesama mahasiswa atau mengumpulkan tugas secara online. Sosmed juga digunakan untuk media publikasi karya mahasiswa dan tugas mahasiswa.

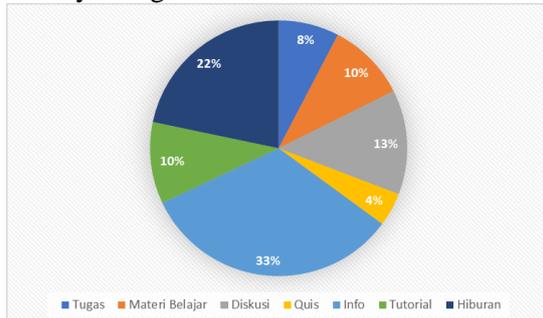
Berdasarkan hasil wawancara dengan mahasiswa, bahwa platform media sosial Instagram merupakan platform yang paling sering digunakan oleh mahasiswa. Walaupun sebagian besar mahasiswa menyatakan bahwa alasan menggunakan suatu akun media sosial lebih cenderung ikut-ikutan teman. Saat ini instagram dianggap paling atraktif dan menyajikan fitur-fitur yang lebih menarik. Di samping fitur upload foto dan video, terdapat juga fitur live di Instagram . Fitur tersebut menjadi trend setter media sosial lainnya. Instagram juga dianggap menjadi akun yang wajib dimiliki karena banyak artis yang berinteraksi dengan penggemarnya melalui akun tersebut. Di samping itu, banyak yang menggunakan akun instagram sebagai media online shop. Dan lebih atraktif dari media sosial facebook.

Sebagian besar mahasiswa berpendapat bahwa facbook menjadi media sosial berikutnya yang sangat menarik dan sering digunakan. Platform berbasis web tersebut lebih banyak menyajikan jutaan informasi yang sangat menarik, baik untuk perkuliahan atau untuk keperluan lainnya. Hasil penelitian kami banyak dari mahasiswa yang menggunakan Instagram dan facebook sebagai sarana informasi dan hiburan, berikut kami sajikan tabel dan grafik hasil penelitian kami.

Tabel 3. Hasil Survey Responden

| Manfaat sosmed | Persentase |
|----------------|------------|
| Tugas | 8% |
| Materi Belajar | 10% |
| Diskusi | 13% |
| Quis | 4% |
| Info | 33% |
| Tutorial | 10% |
| Hiburan | 22% |

Berikut Kami Sajikan Grafik Hasil Survey sebagai berikut.



Gambar 3. Grafik hasil survey

Dari grafik diatas dapat kita lihat persentase tertinggi dimiliki oleh info sebanyak 33% dan disusul oleh hiburan sebanyak 22%, diskusi sebanyak 13%, tutorial dan materi belajar sebanyak 10%, tugas sebanyak 8%, quis sebanyak 4%. info paling banyak digunakan karena biasanya mahasiswa menggunakan media Instagram dan facebook sebagai tempat mencari sebuah informasi seperti informasi kuliah, atau informasi yang lain sebagainya, setelah info disusul oleh hiburan, hiburan banyak digunakan karena biasanya mahasiswa kalau sedang bosan selalu mencari sebuah hiburan untuk menghibur diri agar tidak terlalu bosan, mahasiswa mencari hiburan biasanya dengan cara membuka youtube untuk menonton film maupun video yang mereka sukai.

A. Info

Info memiliki persentase tertinggi sebanyak 33%, karena biasanya mahasiswa membuka sosial media seperti facebook dan Instagram biasanya hanya ingin mengetahui sebuah info seperti info kuliah, berita dan lain sebagainya. Info di sosmed dapat kita dapatkan dengan cara mengikuti akun akun berita di intagram seperti Kompas. Mahasiswa juga mendapatkan info dari akun Instagram tempat kuliah mereka karena biasanya kebanyakan kampus memberitahu informasi biasanya lewat sosmed .

B. Hiburan

Hiburan memiliki persentase sebanyak 22%, karena biasanya mahasiswa mencari sebuah hiburan ketika mereka sedang bosan maupun ketika mereka sedang menunggu dosen dan lain sebagainya. Aplikasi yang digunakan biasanya youtube

karena di kalangan mahasiswa youtube sangat populer sebagai tempat untuk mencari sebuah video belajar maupun mencari sebuah film selain youtube mahasiswa biasanya juga menggunakan facebook untuk belajar dan mencari hiburan.

C. Diskusi

Diskusi memiliki persentase sebanyak 13%, diskusi banyak digunakan pada sosmed karena biasanya mahasiswa menggunakan facebook dan Instagram sebagai tempat berdiskusi karena kita dapat membuat sebuah grub di sosmed tersebut untuk berdiskusi antar sesama teman sekampus maupun teman kuliah yang berada di lain kota, adapun tujuan dari diskusi adalah untuk mencari sebuah tujuan dari beberapa pendapat untuk memecahkan suatu masalah atau mencari suatu tujuan.

D. Materi Belajar

Materi belajar memiliki persentase sebanyak 10%, materi belajar juga banyak dicari mahasiswa pada sosmed seperti facebook dan Instagram, karena biasanya banyak para mahasiswa mengikuti grub belajar seperti grub pemrograman dan lain sebagainya. Banyak dari grub tersebut memberikan materi dan pembelajaran secara gratis selain itu mahasiswa juga dapat mengikuti kursus online untuk mendapatkan sebuah materi belajar maupun pelajaran secara gratis maupun berbayar.

E. Tutorial

Tutorial memiliki persentase sebanyak 10% sama dengan materi belajar. Tutorial banyak didapatkan mahasiswa di sosmed seperti Instagram, facebook dan youtube, tutorial pada sosmed biasanya berbentuk sebuah video pembelajaran, kita dapat mencari sebuah tutorial pada grub facebook, Instagram dan juga youtube, banyak tutorial yang bisa kita dapatkan, kita juga dapat mengikuti kursus online untuk mendapatkan tutorial karena banyak dari kursus online yang memberikan tutorial secara gratis maupun berbayar.

F. Tugas

Tugas memiliki persentase sebanyak 8%. Sosmed banyak digunakan untuk tugas contohnya mahasiswa memiliki tugas membuat sebuah video atau materi

kemudian mereka mengupload tugas tersebut ke sosmed system penilaiannya biasanya mereka yang memiliki like dan komen terbanyak akan mendapatkan nilai yang bagus selain itu terkadang mahasiswa membuat tugas dengan cara berjualan secara online kemudian hasil jualan tersebut akan didata untuk didapatkan hasil dari keuntungan jualan yang kemudian akan di laporkan kepada dosen pembimbing.

G. Quis

Quis memiliki persentase terendah sebanyak 4%, sosmed biasanya jarang digunakan untuk melakukan quis karena biasanya dosen memberikan quis lewat e-learning atau secara langsung ke mahasiswa, tetapi ada juga beberapa dosen yang membuat quis pada sosmed, terkadang ada juga dosen yang memberikan quis melalui sosmed seperti melalui telegram dan facebook.

IV. Simpulan

Dari hasil penelitian dapat kita simpulkan bahwa pemanfaatan internet di perguruan tinggi disumsel banyak digunakan oleh mahasiswa sebagai wadah untuk mencari sebuah informasi atau info, dan juga sebagai wadah hiburan bagi mahasiswa saat menghabiskan waktu kosong dan dapat digunakan oleh mahasiswa untuk mencari materi-materi kuliah untuk mendukung proses pembelajaran di kampus.

Di harapkan kedepanya mahasiswa perguruan tinggi dapat memanfaatkan sosmed selain dari hiburan dan informasi. Peneliti berharap sosmed dapat di manfaatkan untuk mengerjakan kuis, mencari tutorial dan lain sebagainya karena biasanya di facebook maupun Instagram banyak video maupun grub yang dapat kita gunakan untuk mencari sebuah pelajaran dan sebagainya.

Daftar Pustaka

- [1] Tadros, M. A social media approach to higher education. In *Educating Educators With Social Media Cutting-edge Technologies in Higher Education* Vol. 1, pp. 83–105, 2011. Emerald. [http://doi.org/10.1108/S2044-9968\(2011\)0000001007](http://doi.org/10.1108/S2044-9968(2011)0000001007)
- [2] Bodle, R. *Social Learning with Social Media: Expanding and Extending the Communication Studies Classroom*. In *Teaching Arts and Science with the New Social Media Cutting-edge Technologies in Higher Education*, Vol. 3, pp. 107–126, 2015, Emerald. [http://doi.org/10.1108/S2044-9968\(2011\)0000003009](http://doi.org/10.1108/S2044-9968(2011)0000003009)
- [3] Bharucha, J, Exploring education-related use of social media: business students perspectives in a changing India. *Education + Training*, 60(2), 198–212, 2018 <http://doi.org/10.1108/ET-07-2017-0105>
- [4] Garcia, L. S., & Silva, C. M. C. Differences between perceived usefulness of social media and institutional channels by undergraduate students. *Interactive Technology and Smart Education*, 14(3), 196–215, 2018 <http://doi.org/10.1108/ITSE-01-2017-0009>.
- [5] Ford, N., Bowden, M., & Beard, J. Learning together: using social media to foster collaboration in higher education. In *Higher Education Administration with Social Media: Including Applications in Student Affairs, Enrollment Management, Alumni Relations, and Career Centers Cutting-edge Technologies in Higher Education*, Vol. 2, pp. 105–126, 2011. Emerald. [http://doi.org/10.1108/S2044-9968\(2011\)0000002009](http://doi.org/10.1108/S2044-9968(2011)0000002009)
- [6] Lim, J. S. Y., Agostinho, S., Harper, B., & Chicharo, J. The engagement of social media technologies by undergraduate informatics students for academic purpose in Malaysia. *Journal of Information, Communication and Ethics in Society*, 12(3), 177–194, 2014. <http://doi.org/10.1108/JICES-03-2014-0016>
- [7] Stainbank, L., & Gurr, K.-L. The use of social media platforms in a first year accounting course. *Meditari Accountancy Research*, 24(3), 318–340, 2016. <http://doi.org/10.1108/MEDAR-08-2015-0051>
- [8] Ahmad Nurkhin, F Fachrurrozie. *Pemanfaatan Media Sosial Untuk Pembelajaran Akuntansi di Perguruan Tinggi; Studi Empiris di Universitas Negeri Semarang*, Seminar Nasional Pendidikan 2018.
- [9] Moekijat; “Analisis Jabatan” Cetakan ke-8, CV. Mandar Maju, Bandung, 1998.
- [10] Pannen. *Mengajar di Perguruan Tinggi*, buku empat, bagian "Pengembangan Bahan Ajar". Jakarta:PAU-PPAI, Universitas Terbuka.Parno. (1995).. Data Perolehan Hasil Kelulusan. Diakses dari laman webtanggal 21 April 2018 dari:<https://jabarprov.go.id/index.php/news/>

- 4653/2012/06/17/Siswa-SD-HariIni-Peroleh-Hasil-Kelulusan
- [11] Hasibuan. Proses Belajar Mengajar. Bandung: CV. Radja Karya, 1985.
- [12] Sujono. Pengajaran Matematika untuk Sekolah Menengah. Jakarta:Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Dirjen Dikti Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan, (1988).
- [13] Lani Sidharta. Pengantar Sistem Informasi Bisnis. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, (1995).
- [14] Oemar Hamalik. 1991. Strategi Belajar Berdasarkan CBSA. Bandung : CV.Sinar Baru 2008. Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem. Jakarta : PT. Bumi Akasara.
- [15] Hiburan
<https://id.wikipedia.org/wiki/Hiburan> 23
Januari 2017