

## Daftar Pustaka

- Sari, K., & Reftantia, G. (2024). Hegemoni “Clash of Champions Ruang Guru” di Tengah Maraknya Tayangan Non Edukatif. *Jurnal Komunikasi*, 135 - 143.
- Ahmad Jum’ a Khatib Nur Ali, A. J., & Riady, Y. (2024). Edutainment in Ruang Guru Clash of Champion: A Semiotic Perspective. *Journal Corner of Education, Linguistics, and Literature*, 412 - 419.
- Ahmadi, R. (2014). *Metedologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar - Ruzz Media.
- Alhabash, S., & Ma, M. (2017). A Tale of Four Platforms: Motivations and Uses of Facebook, Twitter, Instagram, and Snapchat Among College Students? *Social Media + Society*, 3.
- Arliani, N., Masruro, Z., Saragih, S., Hasibuan, R., & Simamora, S. (2022). *BUKU AJAR BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*. Bandung: Widina.
- Assalamah, T. M. (2024). Strategi Viral Marketing Melalui Konten Edutainment Clash of Champions by Ruangguru. *OURNAL OF MEDIA AND COMMUNICATION SCIENCE*, 154 - 169.
- Auliya, F. A., & Lina, H. N. (2025). ANALISIS RESEPSI GEN Z TERHADAP KONTEN “SEMUA ORANG BISA KEREN”. *The Commercium*, 210.
- Darmawan, D. (2021). *Dinamika Riset Kualitatif*. Bandung: Remaja Roedakarya.
- Edib, L. (2021). *Menjadi Kreator Konten di Era Digital*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Fariska, I., Mananda, I., & Dewi, N. (2019). PENGARUH BRAND IMAGE TERHADAP MOTIVASI DAN MINAT WISATAWAN DOMESTIK BERKUNJUNG KE SANUR VILLAGE FESTIVAL. *Jurnal IPTA*, 128.
- Furqon, M. (2024). *Minat Belajar*. Solok: PT MAFY MEDIA LITERASI INDONESIA .
- Hanafi, M. (2016). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL FACEBOOK TERHADAP. *JOM FISIPOL*, 6.
- Izzah, M. N. (2024). Consumer Brand Engagement Dalam Program Entertainment-Education. *Komunikasi*, 124 - 130.

- Lesmana, M. A., Nurfaridi, S. N., Daud, R., & Mutohari, M. S. (2023). PERANCANGAN DESAIN GRAFIS UNTUK KONTEN MEDIA. *JURNAL GRAFIS*, 68.
- Lestari, L., Kevin, R. N., & Khusnul. (2024). Circular Model of SOME dalam Komunikasi Korporasi MYLK di Media Sosial Instagram. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 32 - 47.
- Lestari, R. A., & Darmawan, P. (2024). ANALISIS DAMPAK GAME SHOW CLASH OF CHAMPIONS. *Jurnal Studi Pendidikan*, 135 - 148.
- Li, Y. (2023). The Study of Practical Effects of Background Music in TikTok Short Videos. *Humanities and Communication Studies*, 13.
- Luttrell, R. (2015). *Social Media: How to Engage, Share, and Connect*. New York: Rowman & Littlefield.
- Mayer, R. E. (2001). *MULTIMEDIA LEARNING*. United Kingdom: Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. New York: Cambridge University Press.
- NIHAYA, N., & Lindawati, L. (2022). Instagram dan Customer Engagement (Studi Kasus Pemanfaatan Media Sosial Instagram @Ruangguru dalam Membangun Customer Engagement). *Komunikasi*, 22.
- Nilamsari. (2014). MEMAHAMI STUDI DOKUMEN DALAM PENELITIAN KUALITATIF. *Komunikasi*, 118.
- Novianti, D. (2023, Januari 9). *Gen Z dan Bahasa Gaul di Media Sosial*. Retrieved from Kumparan.com: <https://kumparan.com/dheanovianti/gen-z-dan-bahasa-gaul-di-media-sosial-1zZRgivjsej/1>
- Nurfajriani, W., Ilhami, M., Mahendra, A., Sirodj, R., & Afgani, M. (2024). Triangulasi Data Dalam Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 827 - 830.
- Phua, J., Jin, V., & Kim, J. (2020). The roles of social media in enhancing brand loyalty and consumer engagement through hashtags. *Journal of Interactive Marketing*, 52.
- Prawiyogi, A., Sadiyah, T., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 450.
- Putri, J. G., Pinandito, A., & Nugraha, D. (2024). Analisis Pengaruh Program Clash of Championsterhadap Minat Memilih Bimbingan

Belajar Ruangguru. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 5 -7.

Putri, J., Pinandito, A., & Nugraha, D. (2025). Analisis Pengaruh Program Clash of Championsterhadap Minat Memilih Bimbingan Belajar Ruangguru. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 8 - 9.

Rajagukguk, W., Heatubun, A., & Pane, M. (2023). Demographic and socioeconomic determinants of internet. 6.

Rowell, C. (2019). *Social Media in*. New York: Open Book Publisher.

Salsabila, H. (2024, September 1). *Ruangguru Dulang Lebih Dari 100 Ribu Subscriber dari Clash of Champions*. Retrieved from <https://data.goodstats.id/>:  
<https://data.goodstats.id/statistic/ruangguru-dulang-lebih-dari-100-ribu-subscriber-dari-clash-of-champions-V1vCq>

Sari, I. N., Lestari, L. P., Kusuma, D. W., Mafulah, S., Brata, D. P., Karwanto, . . . Sulistiana, D. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*. Malang: Unisma Press.

Sari, K., & Reftantia, G. (2024). Hegemoni “Clash of Champions Ruang Guru”. *Jurnal Komunikasi*, 135 - 143.

Sari, K., & Reftantia, G. (2024). Hegemoni “Clash of Champions Ruang Guru” di Tengah Maraknya Tayangan Non Edukatif. *Jurnal Komunikasi*, 139 - 143.

Singh, N., Jaiswal, A., & Singh, T. (2023). Best time to post and review. *South Asian Journal of Marketing*, 128.

Taan, H., Radji, D., Rasjid, H., & Indriyani. (2021). Social Media Marketing Untuk Meningkatkan Brand Image. *Journal of Management & Business*, 320.

Tirocchi, S. (2023). Generation Z, values, and media: from influencers to BeReal, between visibility and authenticity. *Sec. Sociological Theory*, 8.

Triputri, A., & Afriani, A. (2022). Pengaruh Media Sosial Instagram terhadap Brand Image PT Hijau. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 175.

UNESCO. (2011). *Media and information literacy curriculum for teachers*. France: UNESCO.

Utomo, S. B., Risdiyanto, A., & Judianto, L. (2024). *Pemasaran Digital : Strategi dan Taktik*. Jakarta Barat: PT Sanskara Karya Internasional.

- Wahab, I., Ghafar, N., Azizi, M., Haqq, M., Jamri, M., & Mustofa, M. (2024). PENGARUH INFLUENCER MEDIA SOSIAL TIKTOK TERHADAP PROSES PEMBELAJARAN NETIZEN DI MALAYSIA. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Sosiologi*, 179 - 180.
- Wahyudi, S. A., Praptiningsih, N. A., & Hayat, H. (2025). Peran Storytelling dalam Membentuk Narasi yang Berdampak pada Era Digital. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 85.
- Wahyuti, T. (2022). *Produksi Konten Digital*. Depok: PT Rekacipta Proxy Media.
- Wardani, A., & Afriani, A. L. (2025). Clash of Champions Pada Ruangguru: Mendefinisikan Ulang. *Al-Hikmah Media Dakwah, Komunikasi, Sosial dan Kebudayaan*, 142.
- Wardhana, A. (2025). *Social Media Marketing Startegy Edisi Indonesia*. Purbalingga : Eureka Media Aksara.