



Analisis Dampak Paparan Konten Tiktok terhadap Objek Gambar pada Siswa Kelas 8

Muhammad Nur Azis¹, Adi Kuntoro²
^{1,2}Universitas Negeri Semarang, Indonesia
E-mail: suyatiazis123@student.unnes.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2026-03-07 Revised: 2026-04-13 Published: 2026-05-11	This study explores the phenomenon of using TikTok among students which is now transforming into a digital gallery and a reference source for fine art techniques. The purpose of the study was to describe the tendency of image objects of 8th grade students at SMP Negeri 14 Semarang in line with the intensity of exposure to TikTok content. Using a descriptive qualitative method, data is collected through observation, documentation, and interviews, then analyzed systematically to map the visual patterns that emerge. The results indicate that repetitive exposure to digital content contributes to shaping students' artistic preferences when expressing image objects. Field findings show a tendency for students to adapt shading techniques, hyperexpressive anatomical distortion, and landscape composition similar to the visual styles of creators such as AA Drawing and Sikodek. Through the For You Page (FYP) feature, TikTok's algorithm acts as an informal learning environment that influences the direction of students' creativity through the phenomenon of visual priming. This study concludes that students' current creative expression shows a shift from conventional realist art rules to a more dynamic digital aesthetic, as a form of response to the curation of the content they consume on a daily basis.
Keywords: <i>Images;</i> <i>Objects;</i> <i>Social Media;</i> <i>Tiktok.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2026-03-07 Direvisi: 2026-04-13 Dipublikasi: 2026-05-11	Penelitian ini mengeksplorasi fenomena penggunaan TikTok di kalangan siswa yang kini bertransformasi menjadi galeri digital dan sumber referensi teknik seni rupa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kecenderungan objek gambar siswa kelas 8 SMP Negeri 14 Semarang sejalan dengan intensitas paparan konten TikTok. Dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif, data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara, kemudian dianalisis secara sistematis untuk memetakan pola visual yang muncul. Hasil penelitian menunjukkan bahwa paparan berulang terhadap konten digital berkontribusi dalam membentuk preferensi artistik siswa dalam mengekspresikan objek gambar. Temuan lapangan menunjukkan kecenderungan siswa untuk mengadaptasi teknik shading, distorsi anatomi hiperekspresif, dan komposisi lanskap yang mirip dengan gaya visual kreator seperti AA Drawing dan Sikodek. Melalui fitur For You Page (FYP), algoritma TikTok bertindak sebagai lingkungan belajar informal yang memengaruhi arah kreativitas siswa melalui fenomena priming visual. Studi ini menyimpulkan bahwa ekspresi kreatif siswa saat ini menunjukkan pergeseran dari aturan seni realis konvensional ke estetika digital yang lebih dinamis, sebagai bentuk respons terhadap kurasi konten yang mereka konsumsi setiap hari.
Kata kunci: <i>Gambar;</i> <i>Media Sosial;</i> <i>Objek;</i> <i>Tiktok.</i>	

I. PENDAHULUAN

Media sosial digambarkan sebagai saluran komunikasi virtual yang menghubungkan individu dan kelompok lintas ruang dan waktu, memungkinkan interaksi, kolaborasi, dan pertukaran dukungan sosial secara online (Metzler, 2024). Media sosial sering didefinisikan sebagai platform teks, gambar, dan video yang memungkinkan pengguna berinteraksi, berbagi informasi, dan berdiskusi secara daring; bagi pelajar, media sosial bukan hanya tempat hiburan, tetapi sumber informasi, sarana diskusi materi, dan pengembangan keterampilan serta kreativitas (Rahman et al., 2023).

Ciri penting media sosial adalah keterhubungan lintas ruang dan waktu: pengguna dapat berinteraksi melampaui batas geografis, politik, dan budaya, membentuk keterhubungan global dan realitas sosial hibrida (Cagatin, 2024). Migran di Islandia memanfaatkan media dan media sosial untuk mempertahankan ikatan dengan komunitas asal dan berpartisipasi di komunitas digital negara tujuan ini digambarkan sebagai "digital biculturalism" yang menghubungkan beberapa lokalitas sekaligus (Hoffmann et al., n.d.) Ruang tersebut membentuk jaringan virtual atau *virtual social space*, yaitu lingkungan sosial dalam dunia maya

tempat individu dan kelompok menjalin relasi, berkommunitas, dan berkolaborasi melalui media sosial seperti WhatsApp, Facebook, Instagram, TikTok, dan YouTube (Putri et al., 2023).

Media visual dan digital (komik digital, video, audio-visual) terbukti membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan membantu pemahaman konsep, terutama pada anak dan remaja (Sabrina et al., 2023). Namun, keterpaparan yang intens terhadap konten visual di media sosial membawa dampak pada orisinalitas karya siswa. Berdasarkan observasi saat praktik mengajar di SMP Negeri 14 Semarang, ditemukan kecenderungan siswa kelas 8 dalam menerapkan teknik arsir yang sangat mirip dengan tutorial yang beredar di TikTok. Lokasi sekolah yang berada di area urban dengan akses internet tinggi mempercepat proses penyerapan tren visual ini.

Integrasi VR dan multimedia dalam pendidikan seni meningkatkan keragaman teknik dan konsep yang dieksplorasi siswa, dibanding metode tradisional saja (Muwali et al., n.d.). Dampaknya, hasil gambar siswa menjadi sangat dinamis mengikuti algoritma, namun di sisi lain berisiko menggeser kreativitas individual yang bebas. Fenomena ini terlihat pada pemilihan objek gambar yang spesifik (seperti tren sepatu Nike Jordan atau Adidas Samba) serta kecenderungan menyusun komposisi gambar dengan rasio 9:16, menyerupai tampilan layar ponsel. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa visual TikTok telah mengintervensi cara siswa mempersepsikan ruang dan objek dalam seni rupa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana hasil objek gambar siswa kelas 8 SMP Negeri 14 Semarang setelah terpapar konten TikTok. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk Mendeskripsikan hasil objek gambar siswa kelas 8 SMP Negeri 14 Semarang.

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian deskriptif berusaha menuturkan pemecahan masalah mengenai pengaruh paparan konten TikTok terhadap objek gambar pada siswa. Subjek dalam penelitian ini dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yang berfokus pada siswa kelas 8 SMP Negeri 14 Semarang dengan responden penelitian ini berjumlah 35 siswa. Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih

dua bulan, mencakup tahap persiapan, pengambilan data di lapangan, hingga analisis hasil. Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan teknik observasi, dokumentasi, dan wawancara. Keabsahan data dijaga melalui teknik triangulasi sumber, di mana peneliti membandingkan data yang diperoleh dari hasil observasi, dokumentasi, serta wawancara kepada siswa. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis secara sistematis. Proses analisis data dilakukan melalui prosedur coding tematik, yakni dengan mengidentifikasi, mengelompokkan, dan memberi kode pada objek gambar yang mirip dengan fyp di TikTok siswa. Hasil analisis tersebut kemudian disajikan secara deskriptif dalam bentuk narasi yang didukung oleh dokumentasi visual berupa hasil objek gambar siswa. Tahap akhir dari penelitian ini adalah penarikan kesimpulan, di mana peneliti merangkum semua temuan di lapangan untuk menentukan bagaimana konten TikTok memengaruhi hasil objek gambar pada siswa kelas 8 SMP Negeri 14 Semarang.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh gambaran tentang kondisi asli di lapangan terkait dengan Analisis Dampak Paparan Konten Tiktok terhadap Objek Gambar pada Siswa Smp N 14 Semarang. Peneliti mendeskripsikan hasil temuan di lapangan berdasarkan pada fokus Analisis Dampak Paparan Konten TikTok terhadap Objek Gambar pada Siswa Smp N 14 Semarang meliputi dampak paparan dan hasil objek gambar. Hasil penelitian diperoleh melalui proses observasi, dokumentasi dan wawancara. Untuk dapat mengetahui dampak paparan konten TikTok terhadap hasil gambar siswa kelas 8 SMP N 14 Semarang maka akan dijelaskan dalam hasil penelitian sesuai sub fokusnya pada berikut :

Pertama, mengenai dampak paparan konten TikTok berdasarkan hasil wawancara pada siswa pemanfaatan pada konten tiktok telah mengubah pandangan siswa terhadap media sosial, yang kini dipandang sebagai galeri digital sekaligus ruang inspirasi yang inklusif melalui fyp di konten TikTok, siswa mendapatkan akses terhadap pertukaran ide dan teknik kreatif yang secara progresif memberikan pengaruh positif terhadap cara mereka menggambar suatu objek, sekaligus meningkatkan kualitas mereka saat berkarya seni yang mereka hasilkan di lingkungan

sekolah, kedua mengenai objek gambar dari hasil observasi terhadap objek gambar siswa menunjukkan adanya korelasi estetika yang signifikan antara objek gambar yang dihasilkan oleh siswa kelas 8 SMP N 14 Semarang dengan paparan konten tiktok atau yang sering siswa lihat. Fenomena ini mengindikasikan bahwa paparan konten digital secara repetitif telah menghasilkan standar visual dan preferensi artistik siswa dalam mengekspresikan objek gambar mereka, ketiga dari total 35 siswa, mayoritas (97,1%) terpapar konten TikTok dengan durasi yang bervariasi. Hasil wawancara menunjukkan bahwa 34 siswa ini secara sadar maupun tidak sadar mengambil referensi visual dari TikTok. Siswa dalam kelompok "Intensitas Tinggi" cenderung menghasilkan objek gambar yang lebih variatif dan modern, mengikuti standar estetika digital yang sedang populer (seperti hasil objek gambar karakter dengan proporsi tertentu yang sedang tren). Terdapat temuan menarik pada satu siswa yang tidak memiliki aplikasi TikTok sama sekali. Berdasarkan hasil observasi terhadap karya gambarnya, objek yang dihasilkan cenderung sangat konvensional dan mengikuti pola instruksi dasar dari guru atau buku seni budaya.

B. Pembahasan

Hasil objek gambar pada siswa kelas 8 SMP N 14 Semarang diantaranya :

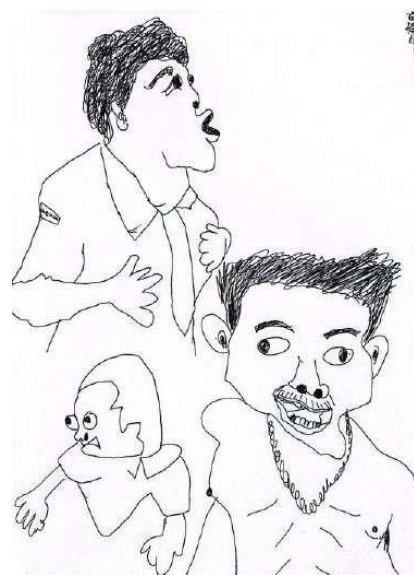


Gambar 1. Dokumentasi karya gambar 1

Pada hasil gambar 1 hasil karya siswa yang menampilkan toples bunga dengan variasi kelopak runcing dan bulat ini menunjukkan

kemiripan visual dengan tren fyp (*For You Page*) TikTok di siswa tersebut. Pencantuman tulisan Art by Faiza menunjukkan bahwa siswa tidak hanya mengadopsi objek gambar. Tetapi juga terinspirasi oleh identitas kreator konten tertentu.

Efek positif alat digital sering dimediasi oleh keyakinan diri kreatif *creative selfefficacy* penggunaan yang sering dan bermakna meningkatkan kepercayaan diri, lalu kualitas dan orisinalitas karya (Minerva et al., 2025). Dari hasil wawancara siswa mengakui bahwa ide visual mengenai toples bunga dengan kelopak variatif (runcing dan bulat) didapatkan secara tidak sengaja melalui konten estetik yang sering muncul di beranda TikTok-nya. Visual tersebut dianggap menarik dan berbeda dari objek gambar yang biasa diajarkan di kelas, sehingga ia merasa terdorong untuk mencoba menggambar kembali. Eksperimen menonton video pendek ala TikTok menemukan bahwa pola pergantian konten yang cepat dapat mengganggu kemampuan segmentasi peristiwa, yaitu mengubah pengalaman berkelanjutan menjadi unit yang bermakna untuk memori jangka panjang (Al-leimon et al., 2025). Siswa menyatakan juga bahwa gambar bunga karena objek tersebut adalah hal yang paling sering ia lihat di ponselnya belakangan ini. Karena intensitas kemunculan konten bunga di FYP-nya sangat tinggi, bentuk-bentuk kelopak bunga (baik yang bulat maupun runcing) tersimpan kuat dalam ingatan jangka pendeknya.



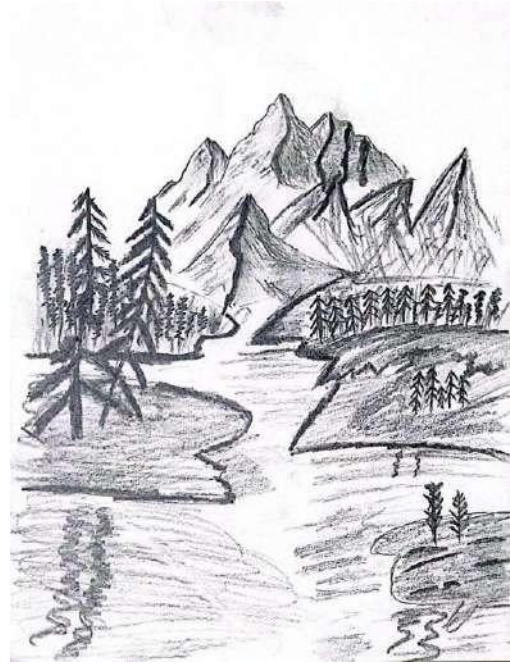
Gambar 2. Dokumentasi karya gambar 2

Pada contoh gambar 2 karya siswa menggunakan garis-garis dinamis dan

nonproporsional untuk menciptakan distorsi anatomi, seperti kepala yang membesar, mata yang menonjol, serta mulut yang terbuka lebar. Pada bagian atas, terlihat figur berseragam sekolah dengan gestur dramatis menghadap ke atas, sementara di bagian bawah terdapat karakter berkepala besar dengan ekspresi tegang. Figur utama di sisi kanan tampil menonjol tanpa busana, lengkap dengan aksesoris kalung dan detail arsiran kasar pada bagian rambut serta jenggot. Contoh visual ini merepresentasikan teknik gambar yang mengutamakan luapan emosi dan kebebasan garis, yang secara konsisten mengadopsi estetika konten kreator digital. Siswa sering menggunakan fitur visual (latar, efek, warna, ekspresi karakter) untuk menonjolkan estetika dan ekspresi emosi mereka (Tekin, 2025).

Berdasarkan hasil wawancara pada siswa, motivasi utama siswa dalam menciptakan karya ini bersumber dari konsumsi konten digital yang intensif, khususnya melalui akun tiktok AA Drawing. Siswa menyatakan ketertarikannya pada cara kreator tersebut mengonstruksi karakter dengan ekspresi yang melebihi-lebihkan (*hyper-expressive*), yang kemudian ia aplikasikan ke dalam karyanya sendiri. Melalui wawancara mendalam dengan siswa mengenai motif dan teknik di balik pembuatan karya ini, ditemukan alasan utama sebagai berikut.

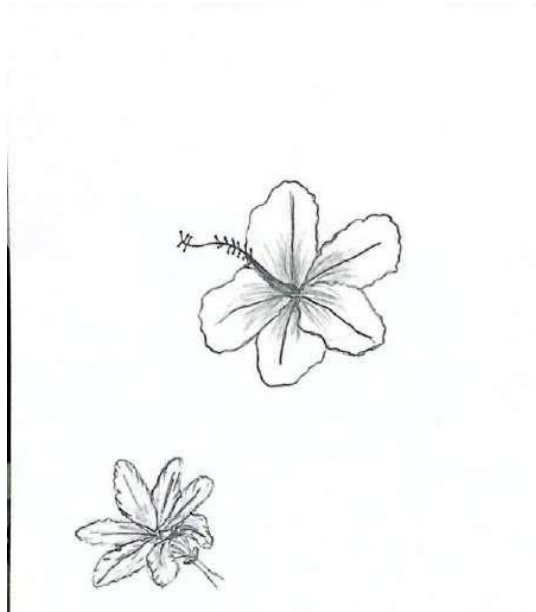
Digital art therapy dengan aplikasi animasi dan video membuat remaja sangat tertarik, merasa "seperti game/film director", dan ingin melanjutkan berkarya di rumah, ini menunjukkan media digital bisa menjadi pemicu kuat minat dan motivasi intrinsik (Kim & Chung, 2023). siswa mengungkapkan bahwa ia bosan dengan aturan menggambar wajah yang harus terlihat "rapi" atau mirip asli (realis). Setelah sering melihat konten dari akun AA Drawing, ia merasa tertarik pada cara kreator tersebut melebihi-lebihkan ekspresi (distorsi anatomi). Siswa merasa mata yang menonjol dan mulut yang terbuka lebar jauh lebih efektif untuk menyalurkan perasaan tegang atau emosi yang meledakledak dibandingkan gambar konvensional. Bagi siswa, gaya visual tersebut merepresentasikan estetika yang keren dan tidak kaku, sehingga memberikan ruang bagi kebebasan berekspresi yang tidak ditemukan dalam kaidah gambar realis konvensional.



Gambar 3. Dokumentasi karya gambar 3

Pada hasil gambar 3 karya siswa sketsa lanskap ini menampilkan komposisi pegunungan, hutan pinus, dan sungai yang harmonis melalui teknik arsir untuk menciptakan efek tiga dimensi. Kedalaman visual dibangun lewat tarikan garis tegas pada tekstur batuan serta pola geometris repetitif pada vegetasi hutan dan pantulan air yang dinamis. Berdasarkan wawancara, gaya penggarisan siswa dipengaruhi secara signifikan oleh konsumsi konten akun tiktok Sikodek.

Ditemukan bahwa algoritma TikTok berperan sebagai kurator ide yang mendikte pilihan kreatif siswa. Dominasi konten bertema pemandangan di FYP siswa menciptakan sebuah ekosistem visual yang tertutup, sehingga referensi mengenai keindahan alam menjadi sangat dominan dalam ingatan siswa. Hal ini menyebabkan terjadinya sinkronisasi antara tren digital yang dikonsumsi dengan output karya seni rupa yang dihasilkan, di mana objek pegunungan dan hutan pinus dipilih bukan sekadar sebagai representasi alam nyata, melainkan sebagai imitasi dari estetika digital yang viral. Ketertarikan pada karakter garis yang berani dari kreator tersebut mendorong siswa bereksperimen dengan estetika yang dianggapnya 'ekspresif' dan 'tidak kaku'.



Gambar 4. Dokumentasi karya gambar 4

Pada hasil gambar 4 karya salah satu siswa kelas 8 SMP N 14 Semarang yang menjadi partisipan penelitian yang tidak menggunakan aplikasi TikTok, temuan menarik muncul dari hasil observasi dan wawancara dengan salah satu siswa yang secara konsisten tidak menggunakan aplikasi TikTok. Karya gambarnya, yang ditampilkan pada gambar 4, menyajikan karakteristik visual yang sangat konvensional dan mendasar. Siswa tersebut menampilkan dua objek bunga sebuah bunga sepatu yang mekar dan satu objek bunga lain yang dilihat dari sudut samping dengan pendekatan yang sangat formal.

Gaya gambar tersebut menunjukkan ketaatan yang kuat pada pola instruksi dasar yang umum diajarkan di lingkungan sekolah atau yang ditemukan dalam buku-buku teks panduan menggambar. Garis sederhana dan lugas, mengikuti kaidah naturalisme konvensional. Penggambaran struktur anatomi bunga, seperti kelopak, putik, dan benang sari, disajikan secara representasional tanpa adanya distorsi gaya atau modifikasi dekoratif. Konten edukasi populer di TikTok sering kali berkualitas rendah dan tidak selalu selaras standar ilmiah, sehingga tidak bisa dijadikan acuan tunggal belajar (Izquierdocondoy et al., 2025). Berdasarkan hasil wawancara mendalam dengan siswa yang bersangkutan mengenai alasan pemilihan objek dan teknik menggambar, siswa mengakui bahwa sumber inspirasi utamanya dalam menggambar terbatas pada apa yang ia lihat di lingkungan sekitar dan buku pelajaran seni budaya. Ia menyatakan,

saya menggambar bunga karena itu yang paling sering diajarkan di buku gambar dan saya sering melihat bunga itu di depan rumah. Saya tidak tahu cara menggambar yang aneh-aneh atau gaya baru. Pernyataan siswa tersebut mengonfirmasi bahwa ketiadaan akses terhadap platform digital seperti TikTok membuat siswa tidak memiliki 'pembanding' visual. Akibatnya, kreativitas siswa cenderung stagnan pada pola-pola tradisional yang bersifat repetitif dari kurikulum sekolah, tanpa adanya keinginan untuk mengeksplorasi gaya artistik yang lebih kontemporer.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa algoritma TikTok telah bertransformasi menjadi lingkungan belajar informal dan kurator ide utama yang secara masif mendikte arah kreativitas visual mayoritas siswa kelas 8 SMP N 14 Semarang melalui fenomena *priming* visual dan estetika *hyper-expressive*. Sebaliknya, temuan pada siswa yang tidak menggunakan TikTok menunjukkan kontras yang signifikan, di mana sumber inspirasi masih bersifat konvensional dan terbatas pada lingkungan fisik serta instruksi buku cetak, sehingga menghasilkan karya yang cenderung statis dan formal. Hal ini menegaskan bahwa paparan konten dari kreator seperti AA Drawing atau Sikodek telah menciptakan jurang estetika antara pengguna aktif yang adaptif terhadap tren digital dengan non-pengguna yang tetap setia pada kaidah naturalisme tradisional. Pada akhirnya, kreativitas siswa saat ini merupakan produk kurasi algoritma yang secara repetitif membentuk pola pikir kreatif, mulai dari pemilihan subjek hingga teknik eksekusi karya di lingkungan sekolah.

B. Saran

Berdasarkan temuan penelitian ini, pendidik seni rupa diharapkan mampu bersikap adaptif terhadap tren digital dengan mengintegrasikan fenomena paparan konten TikTok ke dalam materi pembelajaran sebagai jembatan untuk memperkenalkan kaidah seni yang lebih luas. Hal ini dapat diwujudkan melalui pemberian tugas berbasis proyek, seperti pembuatan video *micro-tutorial* berdurasi singkat yang menuntut siswa mendemonstrasikan pemahaman teknik seni secara visual dan komunikatif. Lebih lanjut, pengembangan kurikulum seni rupa,

khususnya di SMP N 14 Semarang, sebaiknya mulai mengadopsi pendekatan fleksibel yang relevan dengan perkembangan zaman dengan memasukkan analisis konten kreator digital sebagai studi kasus fungsional dalam konteks budaya populer. Langkah ini memungkinkan siswa memahami aspek teknis secara lebih kontekstual dan menyenangkan; misalnya, dengan membedah penggunaan elemen garis pada konten *speed drawing* untuk memahami teknik arsir, atau menganalisis penggunaan filter wajah sebagai bentuk nyata penerapan prinsip distorsi anatomi. Terakhir, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengeksplorasi lebih dalam mengenai dampak jangka panjang paparan konten digital terhadap kemampuan berpikir kritis dan kreativitas murni siswa, atau memperluas lokus penelitian pada platform media sosial lain yang berpotensi memberikan pengaruh estetika yang berbeda secara signifikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Al-leimon, O., Pan, W., Jaber, A., Al-leimon, A., Jaber, A. R., Aljahalin, M., & Dardas, L. A. (2025). *Reels to Remembrance: Attention Partially Mediates the Relationship Between Short-Form Video Addiction and Memory Function Among Youth*. 1–13.
- Cagatin, C. S. (2024). The societal transformation: The role of social networking platforms in shaping the digital age. *Interdisciplinary Social Studies*, 3(3), 103–107. <https://doi.org/10.55324/iss.v3i3.648>
- Hoffmann, L., Jónsson, I. Þ. A., & I, M. M. (n.d.). *Migration and community in an age of digital connectivity*. 43(2022), 19–37.
- Izquierdo-condoy, J. S., Arias-intriago, M., Mosquera-, M., Muñoz, F. P. M., Jiménezascanio, M., Ortiz-prado, E., Arias-intriago, M., Mosquera-, M., Muñoz, F. P. M., Jiménezascanio, M., Loaiza-guevara, V., Izquierdocondoy, J. S., Arias-intriago, M., & Mosqueraquiñónez, M. (2025). Assessing the educational impact and quality of medical microvideos on TikTok: the case of Latin America Assessing the educational impact and quality of medical microvideos on TikTok: the case of Latin America. *Medical Education Online*, 30(1). <https://doi.org/10.1080/10872981.2025.2474129>
- Kim, J., & Chung, Y. J. (2023). *A case study of group art therapy using digital media for adolescents with intellectual disabilities*. May, 1–18. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2023.1172079>
- Metzler, H. (2024). *Social Drivers and Algorithmic Mechanisms on Digital Media*. <https://doi.org/10.1177/17456916231185057>
- Minerva, R., Barreda-coaquira, A., & Chatacondori, S. (2025). *Integración de aplicaciones digitales y su efecto en la expresión creativa en estudiantes de artes visuales*. 6, 82–92.
- Muwali, A. Al, Zaki, Y., & Mahdi, N. (n.d.). *The Effectiveness of Social Media and Multimedia Based Pedagogy in Enhancing Creativity among Art, Design, and Digital Media Students*. 176–190.
- Putri, N. A., Hardati, P., Atmaja, H. T., & Banowati, E. (2023). Realitas Sosial Cyber Community Dalam Ruang Virtual Media Sosial. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN*, 8(1), 30–45. <https://doi.org/10.15294/harmony.v8i1.62835>
- Rahman, M., Nursyabilah, I., Astuti, P., Irfan Syam, M., Mukramin, U., Ode Ingra Kurnawati, W., Muhamamdiyah Makassar, U., Sultan Alauddin No, J., Sari, G., Rappocini, K., Makassar, K., & Selatan, S. (2023). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran. *Journal on Education*, 05(03).
- Sabrina, N. A., Maharaja, L. R., Naingglan, M. M., & Gaol, M. L. (2023). *Pengaruh Pengembangan Media Ajar Visual Terhadap Siswa Sekolah Dasar dalam Memahami Konsep Matematika Secara Visual*. 1, 1–11.
- Tekin, E. (2025). *The Use of Digital Comics in Foreign Language Teaching: Experiences of Erasmus Students*. <https://doi.org/10.1111/ejed.70090>