Volume 3, Nomer 2, Agustus 2023
Jurnal Teknologi Pembelajaran (JTeP)
https://journal.iaimnumetrolampung.ac.id/index.php/jtep

Pengembangan Video Pembelajaran Mengenai Etika Bersosial Media dalam Pandangan Islam pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah Melalui Aplikasi *Kinemaster*

Rika Andriani[1], Ida Ayu Ariani[2]
[1] IAIN Palangka Raya, Indonesia
[2] IAIN Palangka Raya, Indonesia
CORRESPONDENCE : ✉ rikaandriani996@gmail.com

Article Info
Article History
Received : 20-06-2023
Revised : 30-09-2023
Accepted : 11-11-2023

Keywords:
Learning Video;
Kinemaster Application;
Adab Social Media;
Moral Aqidah

Abstract

The significant increase in technology has made various activities in daily life easier. One of them is communication, which has been helped by technological advances. In today's digital era, communication is no longer limited by time and place. Individuals can interact despite being at a great distance. This is made possible through various interactive platforms known as social media. However, in addition to its benefits, social media also has negative impacts that can affect its users. The purpose of this study is to describe the process of developing learning videos using the kinemaster application in the subject of Akidah Akhlak class VIII Chapter X material Adab Social Media in Islamic View at Madrasah Tsanawiyah. This research is included in the category of development research or R&D (Research and Development) which uses the 4D product development model consisting of the stages of Define, Design, Development, and Dissemination.

Introduction

Manusia sangat bergantung pada pendidikan karena memungkinkan mereka untuk menyadari potensi penuh mereka dan membuat perubahan yang signifikan (Anggraini, Fitriyani, Alqirany, Yumerda, & Aeni, 2022) .Berdasarkan peraturan Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) Nomor 20 Tahun 2003 "Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".

Menurut Thalib yang dikutip oleh (Azhar & Sa'idah, 2017) mengatakan bahwa pendidikan adalah usaha manusia untuk mengembangkan potensi pribadi seseorang, khususnya potensi spiritualnya yang meliputi (pikiran, karsa, rasa, cipta, akal, dan hati nurani). Pendidikan adalah salah satu kebutuhan primer bagi manusia yang harus terpenuhi sepanjang hidupnya. Menurut pandangan manusia, kelompok manusia tidak akan dapat mencapai perkembangan yang diinginkan, serta kehidupan yang sejahtera dan bahagia, tanpa adanya pendidikan.

Pelajaran Akidah Akhlak adalah salah satu materi yang terdapat dalam Pendidikan Agama Islam (PAI). Dasar-dasar iman kepada Allah SWT dibahas secara rinci dalam materi akidah akhlak serta nilai-nilai tauhid lainnya. Setelah itu, materi moral ditelaah dan konsep moralitas serta nilai-nilainya didiskusikan. Penting untuk mendiskusikan moralitas dan iman dengan siswa untuk memastikan bahwa mereka memiliki pemahaman yang komprehensif tentang iman dan mereka juga dapat menerapkan prinsip-prinsip iman tersebut dalam kehidupan sehari-hari dalam konteks sosial masyarakat melalui perilaku moral yang positif. Ini merupakan salah satu persoalan yang paling mendesak dalam pendidikan akidah akhlak, yang tujuannya adalah mengintegrasikan gagasan *habluminallah wa hablum minnannas* secara baik dan merata (Rofiah, 2016).

Digitalisasi membawa banyak cara baru untuk belajar mengajar di sektor pendidikan. Internet sebagai sumber belajar dan pendidikan telah menyebabkan guru bukanlah satu-satunya pemberi pengetahuan. Setiap siswa memiliki kesempatan untuk mendapatkan pembelajaran baru melalui internet, oleh karena itu, jika seorang siswa dapat menggunakan media tersebut dengan efektif, maka hal tersebut akan memberikan dampak yang signifikan pada kemajuannya ke jenjang yang lebih tinggi. Namun jika tidak dimanfaatkan dengan baik, hal tersebut justru akan menciptakan perbedaan dan mengurangi kualitas siswa itu sendiri.

Manusia sebagai makhluk sosial membutuhkan penghubung antara dirinya dengan orang lain. Keberadaan media sosial tidak hanya memberikan jawaban atas kebutuhan kehidupan sosial manusia, tetapi fungsinya juga semakin berkembang dan beragam dari waktu ke waktu. Kita bisa mendapatkan apapun yang kita inginkan melalui media sosial. Manusia sangat diuntungkan dengan hadirnya media sosial, terutama dalam era 4.0, media sosial tidak hanya berfungsi sebagai platform untuk membagikan konten pribadi, tetapi juga memiliki peran dalam transaksi keuangan dan pemasaran. Disisi lain, Media sosial berpotensi menjadi ajang permusuhan dan konflik akibat pesatnya perkembangan teknologi. Misalnya ketika seseorang menerima siaran atau informasi dari anggota grup WhatsApp, biasanya ada beberapa orang yang akan meneruskan informasi tersebut ke grup lainnya. Jika informasinya akurat, hal itu tidak menjadi masalah utama. Namun, jika informasinya palsu atau hoax, itu akan menjadi masalah serius. Penyebaran informasi palsu atau hoaks di internet dapat menyebabkan kemarahan pengguna karena kurangnya tanggung jawab dalam penggunaannya. Namun, sebagai pribadi, terlebih dahulu kita harus mengkonfirmasi keakuratan informasi yang kita terima.

Dalam dunia hiburan virtual (media sosial), penggunaan hiburan berbasis web oleh masyarakat, khususnya kalangan anak muda, akhir-akhir ini sangat memprihatinkan. Saat ini, media sosial sering disalahgunakan, padahal seharusnya digunakan untuk sosialisasi dan interaksi agar dapat menjaga silaturahmi tanpa mengenal tempat dan waktu. Media sosial sering digunakan

sebagai platform untuk pamer, seperti memamerkan kekayaan, kemesraan dengan pasangan, kutipan bijak untuk menunjukkan kecerdasan, ibadah untuk menunjukkan kesalehan, sedekah untuk menunjukkan kemurahan hati, kesuksesan, dan hal-hal lain yang berakhir dengan kepuasan atau kesombongan, serta upaya untuk mendapatkan pujian. Selain itu, terdapat juga perilaku tidak pantas, seperti menyebarkan informasi palsu atau hoax, menggosip, mencemarkan reputasi, dan menyebarkan ujaran kebencian, serta memamerkan keindahan fisik (kecantikan dan ketampanan) atau membagikan gambar atau video yang tidak layak. Mirisnya, masyarakat Indonesia, khususnya remaja, tampaknya sudah kecanduan media sosial.

Di era saat ini, remaja menjadi sangat tergantung pada *smartphone* mereka hampir sepanjang waktu. Facebook, twitter, tiktok, youtube, instagram, telegram, dan whatsapp adalah beberapa contoh platform hiburan virtual (sosial media) yang banyak digunakan oleh anak muda. Media sosial menyediakan berbagai kemudahan yang menarik bagi para remaja. Akibatnya, mereka seringkali terpaku dalam penggunaan media sosial yang berlebihan, sehingga melupakan hal-hal penting dalam hidup yang seharusnya mereka lakukan. Padahal, waktu merupakan aset yang berharga dan sebaiknya dimanfaatkan dengan bijaksana, termasuk dalam mengatur penggunaan teknologi (Novia Wahyuni, Saptani, Pusparini, & Aeni, 2022).

Menggunakan media sosial dengan cara yang mencerminkan nilai-nilai Islam (Adab) adalah salah satu solusi untuk menghadapi tantangan ini. Adab berperan sebagai landasan keinginan dan harapan yang dapat terwujud atau tidak terwujud dalam kehidupan sehari-hari. Adab merupakan salah satu komponen dari tiga aspek nilai-nilai Islam. Ini mengajarkan dua hal utama yakni: bagaimana menumbuhkan ide-ide baik atau buruk dan membuat orang mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan adab dapat memperbaiki manusia menjadi lebih baik di masyarakat dan dapat membuat perubahan besar terhadap cara hidup di suatu daerah.

Proses pembelajaran pendidikan di abad ke-21 membutuhkan pendekatan baru dan berbeda dari sebelumnya. Seiring dengan kemajuan globalisasi pada masa menuju abad ke-21, proses pembelajaran tidak lagi hanya berfokus pada transfer pengetahuan dan nilai-nilai moral, tetapi harus dirancang untuk mengembangkan sumber daya manusia yang kreatif dan mampu beradaptasi dengan perkembangan yang terus berubah. Di dalam konteks pembelajaran, belajar merupakan sebuah proses interaksi yang melibatkan siswa, guru, dan sumber-sumber belajar. Untuk memastikan bahwa proses pembelajaran berlangsung dengan efektif dan efisien, perlu adanya perencanaan, evaluasi, dan pemantauan yang terus-menerus. Setiap proses pembelajaran di lembaga pendidikan haruslah menarik, menyenangkan, menantang, serta mampu memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Selain itu, penting juga untuk menyediakan ruang yang memadai bagi kegiatan praktik dan perkembangan fisik serta psikologis siswa (Jasiah, 2019).

Seorang pendidik harus memiliki empat jenis kompetensi, yaitu kompetensi pendidikan (pedagogik), kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesionalisme. Keempat keterampilan tersebut dibutuhkan oleh seorang pendidik dalam menjalankan tugasnya sebagai guru. Namun demikian, masih ada tenaga pendidik yang belum menerapkan keterampilan tersebut dalam menunaikan kewajibannya. Kemampuan memahami dan mengimplementasikan teknologi di kelas merupakan salah satu keterampilan yang masih kurang dimiliki oleh guru (Jasiah, 2017).

Menurut Hamalik yang dikutip oleh (Suryani, 2015) mengemukakan bahwa keinginan dan minat siswa, motivasi, aktivitas belajar, bahkan pengaruh psikologis siswa dapat ditimbulkan oleh penggunaan media pembelajaran di dalam kelas. Pemanfaatan media pembelajaran dapat memberikan manfaat signifikan bagi siswa dalam memperoleh pemahaman yang lebih baik. Media pembelajaran memiliki kemampuan untuk menyajikan data secara menarik dan dapat dipercaya, memudahkan interpretasi data, serta mempermudah akses informasi. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam proses belajar. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting yang mendukung keberhasilan belajar, karena melalui media, siswa dapat terstimulasi, terlibat secara fisik dan psikis, menguatkan perasaan dalam belajar, dan membuat pengalaman belajar menjadi lebih berarti (Fadhli, 2015).

Ada beragam jenis bahan pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, seperti media audio, visual, maupun audio visual. Media audio visual khususnya dapat memberikan kontribusi yang baik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. (Ardipal, 2018a) dalam (Fitri & Ardipal, 2021) penelitiannya menunjukkan bahwa daya ingat siswa meningkat 85% ketika mereka menggunakan media audio visual. Fakta ini mengindikasikan bahwa penggunaan video pembelajaran sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan daya ingat siswa. (Nurlina, 2021) dalam (Putri & Mudinillah, 2021) berdasarkan kemajuan teknologi saat ini, ragam media pembelajaran yang digunakan semakin banyak, antara lain aplikasi seperti canva, capcut, inshot, vn, dan *kinemaster*.

Pada saat ini, teknologi informasi telah menyebar ke berbagai perangkat keras dan termasuk dalam bidang pengeditan video, terutama pada perangkat *mobile*. Penggunaan aplikasi berbasis Android dan iOS dalam proses pengeditan video merupakan salah satu metode yang telah dikembangkan untuk mempermudah orang dalam mengedit video. Pemanfaatan aplikasi *Kinemaster* sebagai metode pengeditan video memiliki manfaat yang signifikan, didukung dengan kemajuan teknologi pada perangkat *mobile* yang cepat. Aplikasi *Kinemaster* terbukti fleksibel dalam pekerjaan pengeditan video, selain praktis dan mudah dipahami (Handoko, 2021).

Aplikasi *Kinemaster* telah dimanfaatkan oleh peneliti dalam pembuatan konten video pembelajaran, yang memungkinkan peneliti untuk mengedit video pembelajaran yang menarik bagi siswa dengan lebih mudah (Khaira, 2021). Penggunaan aplikasi ini mempermudah proses pembuatan video pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa. Wikipedia mengatakan bahwa aplikasi *Kinemaster* adalah aplikasi edit video untuk *smartphone* yang bentuknya seperti komputer tetapi memiliki layar ponsel. *Kinemaster* pertama kali diperkenalkan pada tanggal 26 Desember 2013. Aplikasi ini dikembangkan oleh perusahaan *NexStreaming,* yang merupakan perusahaan yang besar dengan kantor pusatnya yang berlokasi di Seoul, Korea Selatan, dan memiliki cabang di berbagai negara termasuk Amerika Serikat (AS), Spanyol, China, dan Taiwan (Rosalina & Andriana, 2021).

Kinemaster adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk melakukan berbagai tindakan dalam proses editing video, seperti memotong durasi video, menghapus area gambar yang tidak diinginkan, menggabungkan klip video, menambahkan efek transisi, memasukkan audio, menulis teks, dan banyak lagi. Aplikasi ini dapat digunakan untuk mengedit video yang ada atau membuat video baru. Banyak pengguna termasuk editor video, vlogger, dan pembuat konten menggunakan *Kinemaster*. Di Indonesia, aplikasi *Kinemaster* menjadi pilihan populer untuk mengedit video dan tugas terkait video lainnya.

Method

Menurut Agung yang dikutip oleh (Wisada, Sudarma, & Yuda S, 2019) menyatakan "metode penelitian adalah suatu jalan atau cara yang mesti dilalui untuk melakukan kegiatan penelitian". Jadi, dapat di simpulkan bahwa metode merupakan suatu proses atau cara yang harus di lalui untuk melakukan penelitian. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *R&D (Research and Development)* yang menggunakan model pengembangan produk 4D. Model 4D, yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974, terdiri dari empat tahapan utama, yaitu Pendefinisian *(Define),* Perancangan *(Design),* Pengembangan *(Development),* dan Penyebaran *(Dissemination)*. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan.

Tahapan-tahapan dalam model pengembangan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pendefinisian *(Define):* Pada tahap ini, dilakukan penentuan produk yang akan dikembangkan beserta spesifikasinya. Analisis kebutuhan dilakukan melalui penelitian awal dan studi literatur, termasuk analisis kurikulum dan silabus.
2. Perancangan *(Design):* Pada tahap ini, dilakukan kegiatan perancangan terhadap produk yang telah ditetapkan sebelumnya.
3. Pengembangan *(Development):* Pada tahap ini, rancangan produk diimplementasikan dan diuji secara berulang untuk memastikan produk sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan.

4. Penyebaran *(Dissemination):* Pada tahap ini, produk yang telah teruji disebarkan agar dapat dimanfaatkan oleh orang lain.

Penelitian ini mengikuti model 4D dalam rangka mengembangkan sebuah produk baru melalui tahapan-tahapan yang telah disebutkan di atas (Fitri & Ardipal, 2021).

Tabel 1. Prosedur Pengembangan Video Pembelajaran

No	Tahap	Kegiatan
1	*Define* (Pendefinisian)	1. Analisis Kebutuhan 2. Analisis Lingkungan/Fasilitas 3. Analisis Mata Pelajaran
2	*Design* (Perancangan)	1. Menetapkan *Software* 2. Merancang Produk 3. Merancang Naskah
3	*Development* (Pengembangan)	*1. Production* (Produksi) *2. Editing* (Pengeditan) *3. Finishing* (Penyelesaian) *4. Evaluation* (Evaluasi)
4	*Disseminate* (Penyebaran)	Penayangan Produk

Result and Discussion

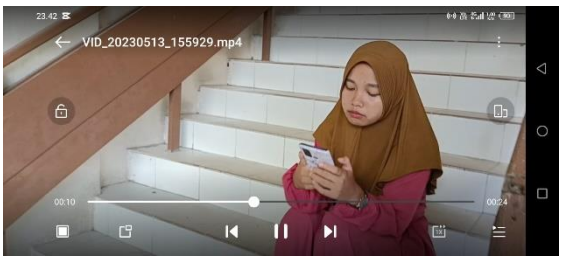
Penelitian ini mengembangkan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Kinemaster* pada mata pelajaran Akidah Akhlak untuk kelas VIII dengan bab X berjudul "Adab Bersosial Media dalam Pandangan Islam". Hasil penelitian ini dijelaskan dalam empat bagian, yaitu tahap pendefinisian *(define)* dengan melakukan analisis kebutuhan, analisis lingkungan/fasilitas, dan analisis mata pelajaran. Analisis kebutuhan mencakup analisis kurikulum dan silabus untuk mengetahui cakupan materi, indikator, dan tujuan pembelajaran yang relevan dalam pengembangan video pembelajaran. Analisis kurikulum dan silabus ini digunakan sebagai landasan untuk mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Kinemaster*. Analisis lingkungan/fasilitas dilakukan untuk mengevaluasi apakah kurikulum dan silabus tersebut sesuai dengan pengembangan video pembelajaran, serta apakah fasilitas yang digunakan dalam pembuatan video pembelajaran dapat mendukung proses pengeditan video. Pada tahap analisis mata pelajaran, dilakukan analisis terhadap mata pelajaran dan materi yang cocok untuk dikembangkan dalam video pembelajaran, sehingga dapat membantu siswa/I dalam memahami materi yang dibahas.

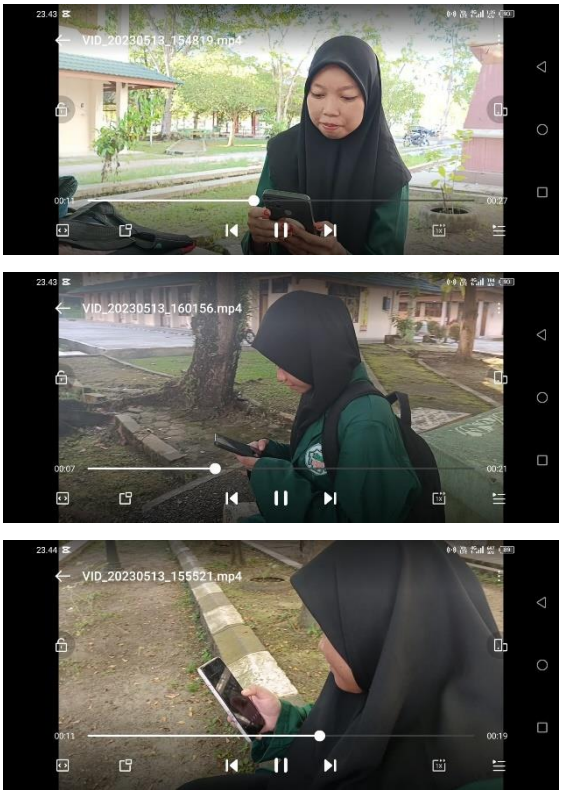
Tahap kedua yakni tahap *design* (perancangan) yang meliputi menetapkan *software* (perangkat lunak), merancang produk dan merancang naskah. Pada penelitian ini, peneliti menetapkan *software* (perangkat lunak) berupa aplikasi kinemaster untuk membantu dalam proses editing video. Kemudian merancang produk yang akan dikembangkan berupa video pembelajaran, dilanjutkan dengan merancang naskah yang akan digunakan untuk proses pembuatan video pembelajaran sehingga alur dari video tersebut dapat tersusun secara sistematis.

Tahap ketiga yakni tahap *development* (pengembangan) yang meliputi tahap *Production* (Produksi), *Editing* (Pengeditan), *Finishing* (Penyelesaian), dan *Evaluation* (Evaluasi). Pada tahap produksi, dilakukan pengambilan video di beberapa lokasi dengan menggunakan properti yang sesuai dengan naskah yang telah disusun sebelumnya. Proses ini dilakukan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan berdasarkan kesepakatan anggota kelompok 7. Kemudian dilakukan proses *editing* (pengeditan) oleh editor, hingga mencapai tahap *finishing* (penyelesaian) lalu dilakukanlah *evaluation* (evaluasi) guna menilai apakah video pembelajaran tersebut telah layak disebarluaskan atau masih perlu dilakukan perbaikan. Tahap ini dilakukan oleh mahasiswa PAI semester VI B bersama dosen pengampu mata kuliah Videografi dalam Pembelajaran PAI yakni Ibu Dr. Jasiah, S. Ag.,M.Pd. yang dilakukan secara daring (online) dengan menampilkan video pembelajaran masing-masing kelompok.

Pada tahap *evaluation* (evaluasi) video pembelajaran kelompok 7 terdapat beberapa bagian yang perlu diperbaiki seperti penyesuaian antara video yang ditayangkan dengan penjelasan narator, perlu adanyan tulisan sebagai penjelas dari apa yang dijelaskan oleh narator, sehingga pesan yang akan disampaikan kepada pendengar dapat dengan mudah dipahami. Video pembelajaran ini dilengkapi dengan video sosial media dan instrument yang diperoleh dari youtube dan juga penjelasan oleh narator sekaligus merangkap menjadi editor. Video pembelajaran ini memuat bagian *opening* (perkenalan), isi (penjelasan) dan penutup *(closing)*. Tujuan dari video pembelajaran ini adalah untuk membantu peserta didik dalam memahami materi yang sedang dibahas. Dengan demikian, video pembelajaran ini diharapkan dapat disukai oleh peserta didik dan memberikan dukungan dalam proses pembelajaran.

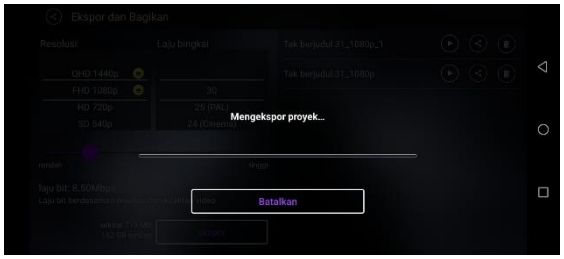
Gambar 1 Tahap *Production* (Produksi)



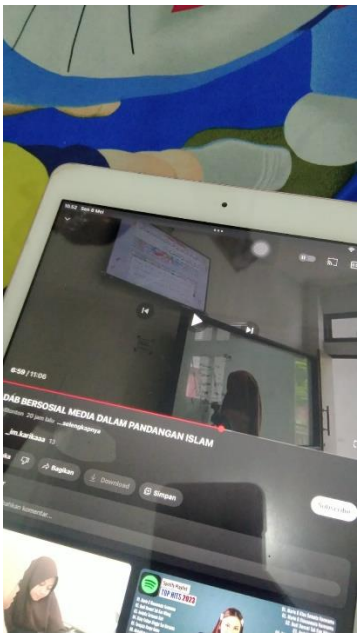


Gambar 2 Tahap *Editing* (Pengeditan)

Gambar 3 Tahap *Finishing* (Penyelesaian)



Gambar 4 Tahap *Evaluation* (Evaluasi)



Setelah melewati 3 tahapan sebelumnya, tahapan terakhir yakni tahap *disseminate* (penyebaran). Setelah dilakukannya *evaluation* (evaluasi) maka dilakukanlah perbaikan pada video pembelajaran tersebut oleh editor sesuai dengan arahan dari dosen pengampu mata kuliah. Pada tahap *disseminate* (penyebaran) ini telah dilakukan penayangan video yang saksikan oleh mahasiswa PAI semester VI B bersama dosen pengampu mata kuliah Videografi dalam Pembelajaran PAI yakni Ibu Dr. Jasiah, S.Ag.,M.Pd. Setelah melalui tahap evaluasi, video pembelajaran tersebut akan dilanjutkan ke tahap penyebaran dengan mengunggahnya di platform YouTube. Video pembelajaran ini dapat diakses melalui link berikut. https://youtu.be/rTL_emSLfec.

Conclusion

Berdasarkan pengembangan video pembelajaran menggunakan metode *R&D (Research and Development)* dan model pengembangan produk 4D yang meliputi tahapan Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan, dan Penyebaran, telah berhasil menghasilkan video pembelajaran berbasis aplikasi *Kinemaster* untuk mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII, Bab X dengan materi Adab Bersosial Media dalam Pandangan Islam di Madrasah Tsanawiyah. Video pembelajaran tersebut dapat diakses melalui link di YouTube sebagai berikut: https://youtu.be/rTL_emSLfec.

References

Anggraini, L. N., Fitriyani, F., Alqirany, F. H., Yumerda, D., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Edukasi Adab Bersosial Media pada kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *6*(4), 1266. https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1102

Azhar, K., & Sa'idah, I. (2017). Studi analisis upaya guru Akidah Akhlak dalam mengembangkan potensi nilai moral peserta didik di MI Kabupaten Demak. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, *10*(2).

Fadhli, M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, *3*(1), 24–29. https://doi.org/10.24269/dpp.v3i1.157

Fitri, F., & Ardipal, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(6), 6330–6338. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1387

Handoko, A. (2021). *Pemanfaatan Kinemaster Sebagai Aplikasi Pembuatan Iklan Video Bagi Pengelola Dan Pendidik PKBM*. *1*(1).

Jasiah, J. (2017). Pemanfaatan Internet pada Matakuliah Ilmu Pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangkaraya. *Al-Khwarizmi : Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, *5*(1), 65. https://doi.org/10.24256/akh.v5i1.446

Jasiah, J. (2019). Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Budaya Lokal Di IAIN Palangka Raya. *Anterior Jurnal*, *19*(1), 148–152. https://doi.org/10.33084/anterior.v19i1.1199

Novia Wahyuni, D., Saptani, A. A., Pusparini, I. S. D., & Aeni, A. N. (2022). Pemanfaatan E-Book Interaktif untuk Menerapkan Adab-Adab Bersosial Media Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, *2*(6), 263–271. https://doi.org/10.52436/1.jpti.171

Putri, W. E., & Mudinillah, A. (2021). Penggunaan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Ips Kelas Iii Sd Muhammadiyah Rambah Pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Dasar*.

Rofiah, N. H. (2016). Desain Pengembangan Pembelajaran Akidah Akhlak di Perguruan Tinggi. *FENOMENA*, *8*(1). https://doi.org/10.21093/fj.v8i1.472

Suryani, N. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT*.

Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, Adr. I. W. I. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERORIENTASI PENDIDIKAN KARAKTER. *Journal of Education Technology*, *3*(3), 140. https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735