

## **APLIKASI TIK-TOK: DESAIN PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DI MAN 1 LAMPUNG TIMUR**

**Bima Fandi Asy'arie<sup>1</sup>, Mad Sa'i<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, <sup>2</sup>IAIN Madura

e-mail: [bimapanay234@gmail.com](mailto:bimapanay234@gmail.com), [madsai@iainmadura.ac.id](mailto:madsai@iainmadura.ac.id)

**Abstract.** Problematika yang kerap terjadi dalam pendidikan Islam adalah kurangnya keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kegiatan pembelajaran saat ini, mendesain pengembangan pembelajaran, dan mengetahui kepraktisan desain pengembangan pembelajaran akidah akhlak melalui aplikasi tik-tok. Metode penelitian ini adalah penelitian *Research and Development (R&D)* yang analisis, desain, development, implementasi dan evaluasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran akidah akhlak sudah berjalan dengan baik. Namun, metode pembelajaran yang digunakan masih menggunakan metode ceramah, diskusi dan hafalan. Desain pengembangan pembelajaran ini menggunakan beberapa aplikasi pendukung seperti *Benime, Text Voice Free, Picsart, Kine Master* dan *Video ke MP3 Converter* serta aplikasi bantuan WhatsApp. Penilaian 9 validator yang meliputi ahli materi 83,5%, ahli desain pembelajaran 84,4%, ahli media pembelajaran 84,4%, semua dikategorikan sangat layak. Tahap pengembangan uji kelompok kecil memperoleh 88,0%, dan implementasi uji coba kelompok besar perolehan tertinggi yaitu 67,7% predikat sangat sesuai. Perolehan uji pre-test dan post-test dengan rata-rata 90 naik 60%, jadi ketuntasan siswa selama belajar menggunakan media tik-tok 100% tuntas. Kemudian, uji kepraktisan memperoleh rerata skor 4,8 dengan kategori sangat praktis. Ini menunjukkan bahwa desain pengembangan yang telah diujicobakan sangat layak untuk dikembangkan lebih lanjut.

**Keywords.** Aplikasi Tik-Tok, Desain Pengembangan, Pembelajaran Akidah Akhlak, Minat Belajar

### **A. INTRODUCTION**

Saat ini, proses pembelajaran pada pelajaran akidah akhlak kurang diperhatikan oleh guru. Selama bertahun-tahun, proses pembelajaran di sekolah tetap menjadikan siswa sebagai objek dan guru sebagai subjek (Hidayat et al. 2019). Menurut Fauzia, salah satu konflik yang kerap terjadi dalam dunia pendidikan yakni konflik mengenai lemahnya proses pembelajaran (Fauzia 2020). Seorang guru seharusnya menemukan metode atau model yang tepat, agar materi yang disampaikan mudah dipahami oleh siswa (Nurjanah, Yahdiyani, and Wahyuni 2020). Namun, terkadang beberapa metode yang digunakan guru sering kali menyulitkan untuk di pahami oleh siswa, dikarenakan jumlah siswa yang terlalu banyak menjadi proses pembelajaran tidak kondusif dan efektif (Shim 2023). Guru tampaknya lebih sering memberikan bukti dari contoh umum. Tidak hanya itu, fakta yang ada terlihat bahwa beberapa guru kurang untuk memberikan bukti yang nyata dalam kehidupan (Rø and Arnesen 2020). Bahkan, masih banyak dari beberapa guru yang belum menerima pelatihan guna meningkatkan profesionalitas mereka, dan mereka juga masih merasa kesulitan dalam mengatasi berbagai permasalahan saat di kelas (Llorent-Bedmar, Cobano-Delgado Palma, and Navarro-Granados 2020).

Apikasi tik-tok adalah sebuah jenis media sosial yang populer di seluruh dunia, sebuah survei *online* melaporkan bahwa tik-tok telah diunduh dengan 738 juta unduhan dan total unduhan lebih dari 1,5 miliar (Su et al. 2021). Salah satu daya tarik utama tik-tok yaitu pengguna dapat dengan mudah merekam video mereka sendiri atau menggunakan berbagai alat pengeditan yang tersedia untuk dapat menciptakan konten yang kreatif dan menghibur (Zhou, Sotiriadis, and Shen 2023; Barta et al. 2023). Melihat platform tersebut semakin populer, seharusnya proses pembelajaran melalui aplikasi tik-tok dapat menjadi sebuah inovasi dalam belajar siswa supaya mereka memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang lebih luas (Estrada Guillén, Monferrer Tirado, and Rodríguez Sánchez 2022). Aplikasi ini memberi beberapa manfaat dalam proses pembelajaran seperti, sebagai media pembelajaran yang menyenangkan, menjadikan siswa lebih aktif, dan lain sebagainya (Puspitasari 2021). Menurut Nurlaeli, bahwa guru madrasah harus memiliki kemampuan untuk mengubah perkembangan kurikulum tetapi tetap mempertahankan ciri khas madrasah sebagai sekolah agama Islam (Nurlaeli 2020). Namun, belum sepenuhnya guru akidah akhlak yang memanfaatkan aplikasi tik-tok sebagai media pembelajaran. Maka perlunya mengkonseptualisasikan kembali makna pendidikan yang selalu berubah, dengan setiap perubahan tersebut maka perlu tindak lanjut yang lebih baik (Suyadi et al. 2022).

Peningkatan minat belajar siswa dapat dilakukan melalui aplikasi tik-tok (Nadiva 2022). Maka ini menuntut guru untuk memberikan suatu inovasi dalam proses pembelajaran, dan pendidikan harus melakukan revolusi demi meningkatkan kualitas individu siswa (Priyanto 2020). Menurut Reski, minat belajar sangat diperlukan dalam proses belajar siswa, karena ini yang akan mempengaruhi kualitas pendidikan itu sendiri (Reski 2021). Dengan fakta yang ada, bahwa minat belajar siswa masih kurang termotivasi dikarenakan proses pembelajaran yang berjalan hanya sebatas formalitas (Mohamad Aso Samsudin and Ukhtul Iffah 2020). Bahkan, terdapat pengaruh yang signifikan terhadap minat siswa dalam pelajaran akidah akhlak kini cenderung menurun (Herlina 2020). Dengan mempertimbangkan situasi ini, bimbingan belajar sangat penting untuk pertumbuhan siswa itu tidak hanya dapat diperoleh di sekolah saja, tetapi juga pembelajaran di luar sekolah dapat sangat membantu menumbuhkan minat siswa dalam belajar (Prasetya et al. 2019). Dengan demikian, tuntutan perbaikan kualitas dan kuantitas pendidikan mesti diimbangi dengan kualitas guru, salah satu yang harus dikuasai oleh guru yaitu dengan mendesain proses pembelajaran agar lebih menarik dan siswa semakin senang untuk terus menerus untuk belajar (Hidayat and Asyafah 2019).

Perkembangan teknologi telah menjadi solusi yang sangat relevan dan efektif dalam menghadapi tantangan pendidikan modern (Degner, Moser, and Lewalter 2022). Dalam pemanfaatan teknologi seperti media sosial tidak hanya meningkatkan aksesibilitas, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar siswa yang membantu memahami dan mengaplikasikan dari hasil belajar yang lebih baik (Banks et al. 2019). Mengingat bahwa pembelajaran semakin dimediasi oleh teknologi digital, tentu pengalaman belajar siswa dengan teknologi semakin penting karena dapat memengaruhi keberhasilan mereka dalam belajar (Rohles et al. 2022). Guru semakin diharapkan untuk memberikan kontribusi terhadap pengembangan siswa untuk yang memperoleh keilmuan yang komprehensif (Zweeris, Tigelaar, and Janssen 2023). Maka, upaya guru dalam mewujudkan inovasi dalam pembelajaran tentu akan memberikan kesempatan siswa dan menjadi sebuah solusi untuk mengatasi berbagai problematika yang sedang terjadi dalam pendidikan (Maynard, Symonds, and Blue 2023). Menurut Benny A. Pribadi, media atau teknologi pembelajaran melalui sosial media ini memiliki ragam dan klasifikasi yang meliputi (1) media cetak, (2) media grafis dan media pameran, (3) media audio, (4) media gambar bergerak, (5) media multimedia, (6) media berbasis web atau internet (Pribadi 2019).

Penelitian ini berusaha memberikan suatu inovasi guru akidah akhlak dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Kemudian, artikel ini memiliki tujuan yaitu (1) untuk mengetahui pembelajaran akidah akhlak saat ini, (2) mendesain pembelajaran akidah akhlak, (3) mengetahui tingkat kepraktisan desain pengembangan pembelajaran akidah akhlak melalui aplikasi tik-tok. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penelitian ini sangat penting untuk dilakukan sebagai inovasi baru bagi guru dalam memanfaatkan aplikasi tik-tok dalam media pembelajaran. Penelitian ini tidak terlepas dari penelitian sebelumnya yang bertujuan untuk menentukan kebaruan dalam penelitian ini. Berbagai penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian ini adalah (Taubah 2020; Nadiyah 2021; Pea et al. 2021; Syaibani and Zainiyati 2022; Vidyastuti, Effendi, and Darmayanti 2022; Setiawati 2023; Bempa et al. 2023). Namun, penelitian terdahulu memiliki corak atau tujuan masing-masing. Sehingga ada perbedaan pada penelitian dengan judul Aplikasi Tik-Tok: Desain Pembelajaran Akidah Akhlak untuk Meningkatkan Minat Belajar di Madrasah Aliyah Negeri 1 Lampung Timur.

## B. METHODS

Jenis yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau disebut dengan *Reseach and Development* (R&D). Dalam penelitian yang dikembangkan ini memakai model pengembangan ADDIE. Pada model pengembangan ADDIE terdapat lima tahapan-tahapan. Adapun dari tahapan tersebut meliputi Analisis, Desain, Development, Implementasi dan Evaluasi (Branch 2009). Penelitian ini dilakukan di MAN 1 Lampung Timur, karena penelitian yang dikembangkan memiliki kepentingan dengan rumusan masalah dalam penerapan kurikulum 2013. Waktu dalam penelitian ini dibutuhkan selama 3 bulan. Metode pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yang meliputi wawancara, observasi, kuisisioner dan dokumentasi. Kemudian untuk teknik analisis uji kelayakan produk yaitu *Pertama*, data kualitatif diperoleh pada tahap validasi ahli validator sebanyak 9 tim validator yang meliputi ahli materi, desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan instrumen kepraktisan yang di isi oleh guru, serta pengisian kuesioner siswa terkait dengan desain pembelajaran yang dikembangkan. *Kedua*, data kualitatif diperoleh dari penilaian validator, penilaian guru dan respon peserta didik.

Untuk menilai tingkat kelayakan tersebut, kriteria diinterpretasikan dengan menggunakan “*skala likert*” 5. Menurut (Riduwan 2015), berikut pedoman tingkat kriteria dari kelayakan nilai pada umumnya seperti di bawah ini.

**Tabel 1.** Uji Kreteria Kelayakan

| Kriteria     | Rangepersentase | Skala Nilai |
|--------------|-----------------|-------------|
| Tidak Layak  | 00%-20%         | 5           |
| Kurang Layak | 021%-40%        | 4           |
| Sedang       | 041%-60%        | 3           |
| Layak        | 061%-80%        | 2           |
| Sangat Layak | 081%-100%       | 1           |

Kemudian, untuk menghiung tingkat kepraktisan, menurut Widoko yaitu menggunakan acuan pedoman menggunakan skala likert pada tabel di bawah ini (Widoyoko 2013).

**Tabel 2.** Uji Kriteria Kepraktisan

| Rerata Skor | Kriteria       | Simpulan                                 |
|-------------|----------------|--|
| > 4,2       | Sangat Praktis | Dapat dijadikan contoh                   |
| > 3,4 - 4,2 | Praktis        | Dapat digunakan tanpa perbaikan          |
| > 2,6 - 3,4 | Cukup Praktis  | Dapat digunakan dengan sedikit perbaikan |
| > 1,8 - 2,6 | Kurang Praktis | Dapat digunakan dengan banyak perbaikan  |
| ≤ 1,8       | Tidak Praktis  | Belum dapat digunakan                    |

### C. RESULT & DISCUSSION

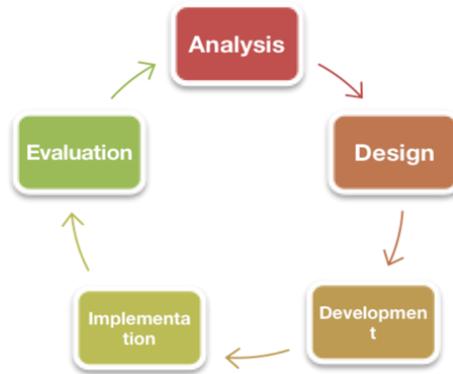
#### 1. Pembelajaran Akidah Akhlak saat ini di MAN 1 Lampung Timur

Saat ini, proses pembelajaran Akidah Akhlak di MAN 1 Lampung Timur terlihat efektif, dengan guru yang mampu memilih model, metode, dan media pembelajaran yang sesuai, menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif. Meskipun demikian, metode pembelajaran yang digunakan masih kurang inovatif, terbatas pada ceramah, diskusi, demonstrasi, dan hafalan. Bahan ajar yang digunakan mencakup penggunaan lembar kerja siswa (LKS). Selain itu, ketika melihat praktik pembelajaran, ditemukan bahwa guru hanya memiliki buku cetak pribadi sebagai sumber pembelajaran, dan penggunaan media terkadang terbatas pada proyektor untuk menampilkan materi. Kendala ini merupakan tantangan yang dihadapi oleh guru karena belum sepenuhnya dapat memanfaatkan teknologi secara efektif. Oleh karena itu, peneliti bertujuan untuk mengembangkan inovasi yang dapat membantu pendidik meningkatkan kreativitas mereka dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran diharapkan akan mempermudah proses belajar siswa, memberikan hasil yang lebih baik, serta memberikan pengetahuan yang lebih luas kepada siswa, yang pada gilirannya akan memberikan dampak positif.

Dalam proses pembelajaran guru mata pelajaran Akidah Akhlak telah sukses dalam melaksanakan pembelajaran, namun belum adanya sebuah inovasi seperti pemanfaat teknologi melalui aplikasi atau media sosial. Menurut Yetti, dalam menentukan model pembelajaran dengan benar tentu dapat mengelola kelas secara efektif. Tidak hanya sebatas pengalaman yang dimiliki saja, guru juga harus terus mengembangkan kemampuan yang didapatkan melalui workshop atau jenis kegiatan lainnya. Agar kemampuan guru semakin terus berkembang dan mampu menyelesaikan berbagai permasalahan saat di kelas (Yetti 2021). Selain itu, guru yang berpengalaman tentunya menggunakan strategi pembelajaran berupa pemilihan pendekatan, metode, dan media yang lebih variatif. Selain itu, pemilihan metode juga dapat mempengaruhi selama kegiatan pembelajaran (Mutanaffisah, Ningrum, and Widodo 2021). Hal ini tentu membantu guru dalam mengatasi problematika untuk dapat memanfaatkan teknologi atau media lainnya dengan baik.

#### 2. Desain Pembelajaran Akidah Akhlak melalui Aplikasi Tik-Tok

Bentuk produk yang ingin dibuat atau dikembangkan sebaiknya mengikuti model pengembangan yang sudah ditentukan, supaya model tersebut menjadi panduan dalam proses penyusunan sebagai kerangka kerja yang terstruktur. Dalam tahap ini ada lima langkah untuk mendesain dan mengembangkan pembelajaran akidah akhlak dengan menggunakan aplikasi tik-tok yang meliputi (1) Analisis, (2) Desain, (3) Development, (4) Implementasi, (5) Evaluasi (Branch 2009). Adapun perolehan datanya disajikan sebagai berikut:



**Gambar 1.** Pengembangan Model ADDIE

**a. Analisis**

*Pertama*, Menganalisis kebutuhan. Pelajaran akidah akhlak adalah mata pelajaran yang wajib bagi siswa di madrasah. Dimana, dalam pembelajaran akidah akhlak melibatkan pemahaman mendalam terhadap tuntutan siswa terkait pemahaman agama dan pembentukan karakter. Manfaat pendidikan akidah akhlak ini membantu merancang kurikulum yang sesuai dengan tahap perkembangan moral, intelektual dan emosional siswa, memperhitungkan konteks sosial dan budaya mereka. Melihat perkembangan zaman yang semakin pesat, maka penting bagi guru untuk mengintegrasikan teknologi, interaksi sosial, dan pendekatan berbasis masalah dalam pembelajaran menjadi bagian sentral dalam memenuhi kebutuhan siswa untuk mengembangkan pemahaman serta penggunaan secara bijak. Dengan begitu, perolehan analisis ini dijadikan sebagai pedoman dalam menyusun dan mendesain suatu produk bahan ajar yang dikembangkan melalui media tik tok.

*Kedua*, Menganalisis karekteristik penggunaan aplikasi tik-tok. Untuk mengetahui lebih jauh terkait penggunaan tik-tok, maka peneliti menyediakan terlebih dahulu pertanyaan yang kemudian di jawab ebanyak 85 siswa yang telah menjadi responden. Adapun untuk perolehan data tersebut disajikan pada tabel di bawah ini.

**Tabel 3.** Respon Siswa tentang Penggunaan Aplikasi Tik-Tok

| No | Pertanyaan   | Jawaban |        |       |
|----|--|---------|--------|-------|
|    |  | Ya      | Netral | Tidak |
| 1  | Apakah anda memiliki akun aplikasi tik-tok?                                    | 97,0%   | 0%     | 3,0%  |
| 2  | Apakah anda sudah lama mengenal aplikasi tik-tok?                              | 92,1%   | 4,7%   | 3,2%  |
| 3  | Apakah anda suka saat bermain aplikasi tik-tok?                                | 87,0%   | 8,0%   | 5,0%  |
| 4  | Apakah pihak sekolah memperbolehkan memakai HP untuk proses belajar?           | 100%    | 0%     | 0%    |
| 5  | Apakah anda tahu tentang manfaat menggunakan aplikasi tik-tok?                 | 81,5%   | 13,8%  | 4,7%  |
| 6  | Apakah aplikasi tik-tok dapat memberi informasi bagi anda?                     | 78,0%   | 16,0%  | 6,0%  |
| 7  | Apakah anda setuju jika aplikasi tik-tok digunakan sebagai media pembelajaran? | 95,0%   | 0%     | 5,0%  |

Berdasarkan perolehan data di atas dapat dilihat bahwa 97,0% siswa sudah memiliki aplikasi

tik-tok di ponsel pribadi. Mereka juga sudah menganal aplikasi sejak lama, bahkan mereka sangat suka ketika bermain tik-tok. Data tersebut juga menunjukkan bahwa aplikasi tok-tok banyak membawa kemanfaatan dan mereka sering mendapatkan informasi dari beberapa konten video yang dilihat. Kemudian, kebijakan sekolah telah memberi respon baik, siswa diperbolehkan membawa ponsel di kelas hanya digunakan untuk proses pembelajaran atau kegiatan positif lainnya. Selain itu, respon siswa juga setuju jika proses belajar mereka menggunakan media aplikasi tik-tok. Hal ini tentu membawa bentuk inovasi baru, dapat meningkatkan kreatifitas guru, membuat pembelajaran yang menyenangkan, dan berjalan secara efektif.

*Ketiga*, Mengalisis kurikulum. Saat ini, Kurikulum yang telah diterapkan di MAN 1 Lampung Timur adalah Kurikulum 2013 (K13), yang dirancang berdasarkan tiga pilar utama, yaitu respons terhadap kebutuhan siswa, persyaratan dari masyarakat dan dunia kerja, serta kebijakan pemerintah. Struktur kurikulum di MAN 1 Lampung Timur mencakup seluruh materi pembelajaran yang diselenggarakan selama tiga tahun. Kurikulum ini terdiri dari 16-20 mata pelajaran, muatan lokal, dan pengembangan diri yang diberikan kepada siswa. Untuk menentukan tingkat kelulusan, setiap indikator menggambarkan pencapaian siswa pada kompetensi dasar, dengan persentase ketuntasan yang diharapkan setidaknya mencapai 75%. Selain itu, madrasah perlu menentukan kriteria ketuntasan minimal sebagai Target Pencapaian Kompetensi (TPK), yang mempertimbangkan kemampuan rata-rata siswa.

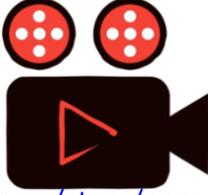
Dalam rangka memperoleh hasil produk yang ingin diharapkan, maka perlu dilakukan observasi awal untuk menentukan analisis kebutuhan, kemudian memastikan produk tersebut berfungsi secara efektif ketika diimplementasikan pada siswa (Andi Rustandi and Rismayanti 2021). Menurut Rusdi, setidaknya dalam tahap ini diutamakan untuk menganalisis kebutuhan, karakteristik penggunaan media siswa, mengetahui kemampuan awal, melihat ketersediaan fasilitas pendukung, menganalisis kurikulum (Rusdi 2018). Dengan analisis kebutuhan ini, peneliti memiliki peran yang sangat signifikan karena menjadi dasar perancangan. Tujuannya ialah untuk menghindari implementasi yang tidak sesuai atas ketidak relevanannya dengan kebutuhan terhadap siswa (Rahmi Anita Azmi, Kasman Rukun 2020). Selain itu, seorang guru harus memiliki pemahaman yang baik tentang karakteristik dan kemampuan awal siswa. Maka perlu dilakukan analisis kemampuan awal siswa adalah langkah penting yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik mereka, supaya guru dapat menetapkan tujuan serta materi yang sesuai untuk perubahan perilaku yang diinginkan (Taufik 2019). Selanjutnya, perlu bagi guru untuk menganalisis kurikulum untuk memperoleh tujuan yang diharapkan dalam membantu siswa memahami materi dan menjalani proses pembelajaran (Arnes, Musparidi, and Yusmanila 2023).

#### **b. Desain**

Tahap yang kedua ini adalah langkah mendesain untuk menghasilkan suatu produk yang kemudian bertujuan dalam menemukan model pembelajaran baru melalui aplikasi tik tok. Dalam desain ini, terdapat beberapa langkah yang perlu diikuti. Pertama, langkah awal adalah menentukan struktur materi. Materi yang akan disampaikan tidak hanya terbatas pada sumber-sumber buku yang ada, melainkan juga dapat bersumber dari berbagai sumber lain-lain, seperti buku cetak, LKS, internet, dan media lain yang dapat mendukung. Setelah itu, seluruh materi yang telah dipilih dengan cermat akan diatur agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Kedua, spesifikasi menentukan spesifikasi desain yang dikembangkan. Berdasarkan pada produk yang dikembangkan dengan kebutuhan peserta didik secara kontekstual, spesifikasi yang harus ditentukan dengan kebutuhan, ketersediaan sumber dan orientasi pada produk yang ingin dikembangkan. Dalam hal ini meliputi dua aspek yaitu aspek pedagogik dan aspek non pegagogik. *Ketiga*, Membuat desain pembelajaran pada aplikasi yang sudah tersedia. Dalam langkah ini desain pembelajaran pada

pembelajaran Akidah Akhlak terlebih dulu menentukan aplikasi pendukung dapat dapat didownload pada *Play Store*. Beberapa aplikasi tersebut dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

**Tabel 4.** Aplikasi Pendukung untuk Mendesain Pembelajaran Akidah Akhlak

| NO | Nama Aplikasi          | Gambar dan Sumber   |
|----|------------------------|---|
| 1  | Benime                 |  <p>Sumber:<br/> <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.benzveen.doodlify">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.benzveen.doodlify</a></p>   |
| 2  | Text Voice Free        |  <p>Sumber:<br/> <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.TextVoice.TextVoiceG">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.TextVoice.TextVoiceG</a></p>   |
| 3  | Picsart                |  <p>Sumber:<br/> <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.picsart.studio">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.picsart.studio</a></p>  |
| 4  | Kine Master            |  <p>Sumber:<br/> <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nexstreaming.app.kinemasterfree">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nexstreaming.app.kinemasterfree</a></p>                           |
| 5  | Video ke MP3 Converter |  <p>Sumber:<br/> <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=mp3videoconverter.videotomp3.videotomp3converter">https://play.google.com/store/apps/details?id=mp3videoconverter.videotomp3.videotomp3converter</a></p> |

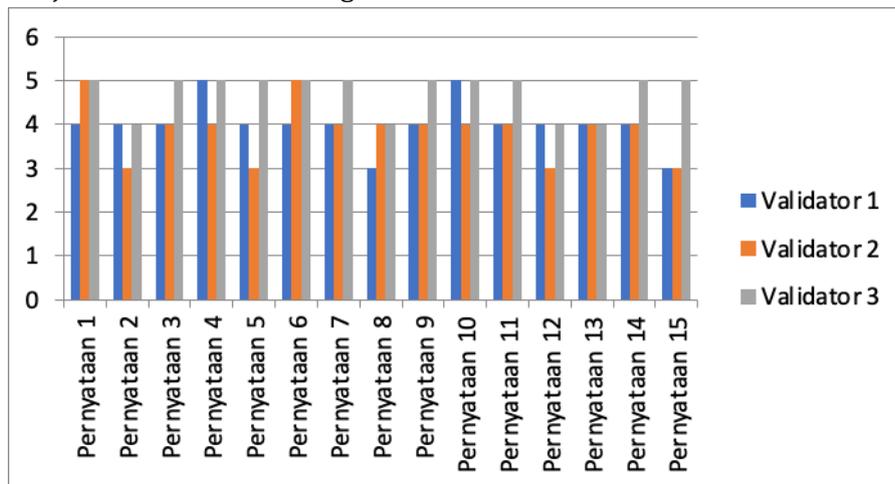
Setelah pembuatan desain pembelajaran dalam bentuk video, kemudian produk tersebut diujicobakan pada para ahli yang berjumlah 9 validator. Hal ini untuk mengetahui kelayakan dan kesesuaian sebelum diimplementasikan kepada peserta didik. Adapun tampilan video yang sudah disiapkan dalam proses pembelajaran akidah akhlak berjumlah 28 *slide* video, yang terdapat pada akun "bimapanay\_99" atau dapat dilihat melalui link (<https://vt.tiktok.com/ZSLVtPhSo/>).

Selanjutnya, penilaian tim validator meliputi ahli materi, ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran. Berikut hasil perolehan dari ahli validator.

*Pertama*, Validasi ahli materi. Perolehan penilaian ahli materi berjumlah tiga orang yang mencakup aspek indikator terkait kebenaran dan kelayakan materi dengan kajian keilmuan, penyajian materi dan partisipasi belajar peserta didik, penggunaan bahasa dan uraian materi memperoleh jumlah nilai sebesar 188. Untuk menghitung nilai yang didapat menggunakan rumus di bawah ini.

$$\frac{\text{Jumlah Penilaian Validasi}}{\text{Jumlah Nilai Tertinggi}} \times 100 = 83,5\%$$

Nilai range persentase 83,5% dengan kategori Sangat Sesuai. Untuk lebih jelas perolehan dari tim validator disajikan dalam bentuk diagram di bawah ini.

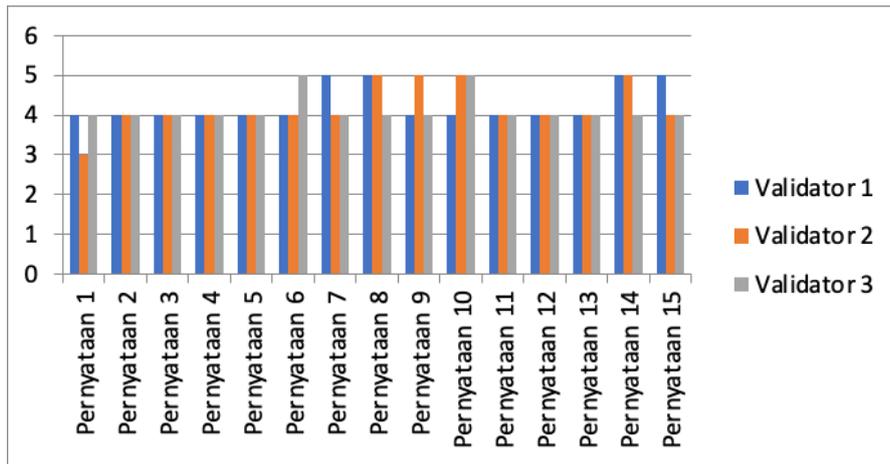


**Gambar 2.** Penilaian Validator Ahli Materi

*Kedua*, validasi ahli desain pembelajaran. Penilaian tim validator ini dilakukan sebanyak tiga orang. Validasi yang dilakukan oleh pakar desain pembelajaran melibatkan evaluasi aspek seperti perumusan kompetensi dasar (KD), kesesuaian strategi instruksional dengan KD, kualitas teknis desain pembelajaran, penggunaan sumber belajar *online*, daya tarik desain pembelajaran, dan akurasi perolehan nilai sebesar 189. Untuk menghitung nilai yang didapat menggunakan rumus di bawah ini.

$$\frac{\text{Jumlah Penilaian Validasi}}{\text{Jumlah Nilai Tertinggi}} \times 100 = 84,0\%$$

Nilai range persentase 84,0% dengan kategori Sangat Sesuai. Untuk lebih jelas perolehan dari tim validator disajikan dalam bentuk diagram di bawah ini.

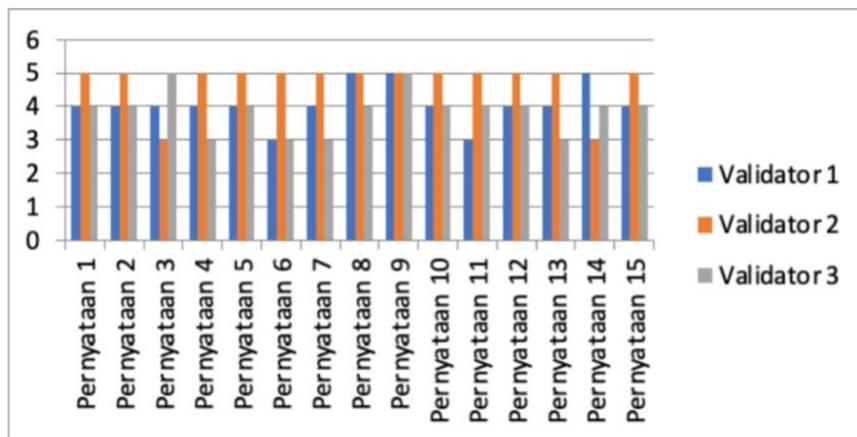


**Gambar 3.** Validator Ahli Desain Pembelajaran

Ketiga, Validasi ahli media pembelajaran. Penilaian yang dilakukan oleh ahli desain pembelajaran terkait yang mencakup aspek indikator terkait kemenarikan tampilan, huruf dan penulisan, tingkat interaksi desain pembelajaran dan kegrafisan tampilan memperoleh jumlah nilai sebesar 190. Untuk menghitung nilai yang didapat menggunakan rumus di bawah ini.

$$\frac{\text{Jumlah Penilaian Validasi}}{\text{Jumlah Nilai Tertinggi}} \times 100 = 84,4\%$$

Nilai range persentase 84,4% dengan kategori Sangat Layak. Untuk lebih jelas perolehan dari tim validator disajikan dalam bentuk diagram di bawah ini.



**Gambar 4.** Penilaian Validator Ahli Media Pembelajaran

Desain yang telah dilakukan untuk mengembangkan pembelajaran akidah akhlak melalui aplikasi tik-tok dapat dibantu oleh beberapa aplikasi pendukung. Menurut Purba and Harahap, dengan pemanfaatan media sosial dalam konteks pembelajaran, tentu dapat memberikan dukungan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan bahan ajar yang memiliki daya tarik agar siswa semakin bersemangat selama proses pembelajaran dan mereka juga tidak merasa bosan (Purba and Harahap 2022). Pembelajaran dengan teknologi memberikan beragam manfaat, termasuk akses global terhadap informasi, pembelajaran berbasis mandiri, adaptasi kurikulum personal, meningkatkan keterampilan digital, serta memungkinkan kolaborasi antar-siswa di seluruh dunia (Sinta et al. 2020). Melalui pengembangan melalui media tik-tok memberi kemudahan dalam mempersiapkan materi, video percakapan dengan memerankan orang

yang kemudian akan diduet antara pengguna lain (Ahmad Zubaidi, Junanah 2021; Proborini 2021). Banyak sekali manfaat yang ada pada media tik-tok, salah satunya adalah pembelajaran yang dilakukan jarak jauh (Puspitasari 2021). Dengan begitu, siswa dapat belajar secara mandiri ketika berada di rumah atau dimana pun mereka berada.

### c. Development

Dalam tahap pengembangan ini, produk yang siap untuk disajikan kepada siswa terlebih dahulu diujicobakan pada kelompok kecil dengan jumlah 5 orang dari kelas X. Kategori 3 siswa yang menjadi sample yaitu peserta didik yang memiliki prestasi hasil belajar yang sangat baik, baik dan cukup baik. Kemudian 2 siswa dengan kategori yang suka bermain media sosial dan tidak terlalu suka bermain media sosial. Untuk tabel hasil penilaian respon peserta didik uji kelompok kecil sebagai berikut:

**Tabel 5.** Penilaian Siswa Uji Kelompok Kecil

| No          | Penilaian Siswa | Jumlah Nilai  |
|-------------|-----------------|---------------|
| 1           | Siswa 1         | 63            |
| 2           | Siswa 2         | 66            |
| 3           | Siswa 3         | 68            |
| 4           | Siswa 4         | 64            |
| 5           | Siswa 5         | 69            |
| Total Nilai |                 | 330           |
| Presentase  |                 | 88,0%         |
| Kategori    |                 | Sangat Sesuai |

Dari hasil tabel tersebut kemudian di hitung dengan menggunakan rumus  $P = \frac{\sum N}{N.T} \times 100 \%$ ,  $P = \frac{330}{375} \times 100 \%$ ,  $P = 88,0 \%$ . Dapat diketahui bahwa pengembangan Akidah Akhlak melalui tik-tok yang mencakup aspek penilaian keefektifan, kemenarikan dan ketertarikan mendapatkan nilai rangepersentase 88,0%. Nilai tersebut masuk dalam kategori sangat sesuai.

Setelah produk selesai di desain dan dinilai oleh tim validator, tahap selanjutnya adalah pengembangan. Namun, sebelum produk tersebut diimplementasikan pada kelompok besar, seyogyanya terlebih dahulu diujikan pada kelompok kecil. Tentu ini bertujuan untuk memastikan produk yang dikembangkan memperoleh respon baik terhadap siswa (Latip 2022). Dimana, uji kelompok kecil yakni suatu metode atau prosedur yang digunakan untuk mengukur sejauh mana ketertarikan dan kemampuan siswa menggunakan dari produk yang dikembangkan, tetapi ini hanya sebatas mengetahui pada skala kecil. Ini biasanya dilakukan untuk mengatur kelas supaya lebih memudahkan dan lebih terfokus (Rohma, Subandowo, and Atiqoh 2022). Selain itu juga untuk mendeteksi masalah atau kelemahan dalam produk sebelum produk dikembangkan pada tahap yang lebih lanjut. Dengan melau uji kelompok kecil ini dapat membantu dalam memahami preferensi dan kebutuhan pengguna. Hal ini memungkinkan kelayakan desain yang dibuat benar-benar sesuai dengan target yang hendak dicapai (Fitriyah, Wiyokusumo, and Leksono 2021).

### d. Implementasi

Tahap ini merupakan uji coba produk pengembangan pembelajaran akidah akhlak melalui media tik tok pada peserta didik kelompok besar dengan jumlah 85 orang. Acuan pedoman respon yang diberikan yaitu (1) sangat tidak sesuai, (2) tidak sesuai, (3) cukup sesuai, (4) sesuai, (5) sangat sesuai. Adapun penilaian pernyataan respon siswa disajikan dalam tabel di bawah ini.

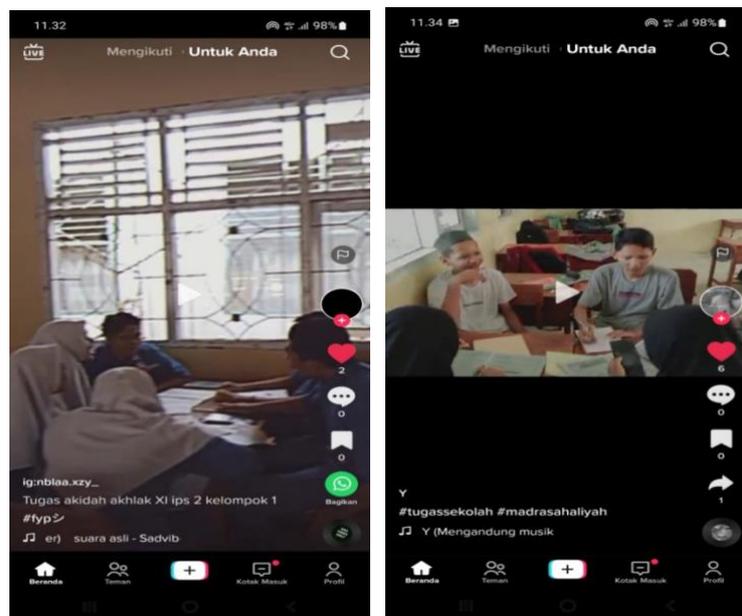
**Tabel 6.** Penilaian Siswa Uji Kelompok Besar

| No | Pernyataan  | Respon |    |       |       |       |
|----|---|--------|----|-------|-------|-------|
|    |   | 1      | 2  | 3     | 4     | 5     |
| 1  | Isi materi yang disajikan serasi dengan materi mata pelajaran akidah akhlak.      | 0%     | 0% | 7,0%  | 62,0% | 30,5% |
| 2  | Rancangan isi materi tersusun secara sistematis dan dapat diputar berulang-ulang. | 0%     | 0% | 12,9% | 42,3% | 44,7% |
| 3  | Isi materi dikembangkan memberi kemudahan untuk dipahami.                         | 0%     | 0% | 18,8% | 55,2% | 25,8% |
| 4  | Uraian pembahasan dan pemberian latihan soal mudah dipahami dengan baik.          | 0%     | 0% | 9,4%  | 47,0% | 43,5% |
| 5  | isi materi dapat memotivasi minat belajar.  | 0%     | 0% | 10,5% | 47,0% | 42,3% |
| 6  | Penggunaan media memudahkan dalam proses pembelajaran.                            | 0%     | 0% | 5,8%  | 34,1% | 60,0% |
| 7  | Pemilihan tulisan dan warna sesuai dengan isi materi                              | 0%     | 0% | 9,4%  | 31,7% | 58,8% |
| 8  | Pemilihan gambar dan animasi sesuai dengan isi materi.                            | 0%     | 0% | 4,7%  | 41,1% | 54,1% |
| 9  | Bahasa dan kata yang digunakan mudah dipahami.                                    | 0%     | 0% | 5,8%  | 31,7% | 62,0% |
| 10 | Waktu dalam penyajian isi materi akidah akhlak mudah dipahami.                    | 0%     | 0% | 5,8%  | 48,2% | 45,8% |
| 11 | Bahan ajar yang dikembangkan dapat menumbuhkan semangat belajar.                  | 0%     | 0% | 8,2%  | 44,7% | 47,0% |
| 12 | Desain yang dikembangkan dapat memberi keterampilan.                              | 0%     | 0% | 7,0%  | 40,0% | 52,0% |
| 13 | Desain yang dikembangkan memberi bantuan untuk belajar.                           | 0%     | 0% | 7,0%  | 35,2% | 57,6% |
| 14 | Desain yang dikembangkan memberi daya tarik untuk menarik perhatian.              | 0%     | 0% | 2,3%  | 34,1% | 63,5% |
| 15 | Desain yang dikembangkan memberi dampak positif dalam proses pembelajaran.        | 0%     | 0% | 2,3%  | 30,5% | 67,0% |

Perolehan respon dari jawaban siswa menunjukkan kategori cukup sesuai, sesuai, dan sangat sesuai. Nilai tertinggi didapatkan pada item pernyataan 15 dengan perolehan persentase 67,7% kategori sangat sesuai, ini menegaskan bahwa desain yang dikembangkan melalui aplikasi tik-tok pada mata pelajaran akidah akhlak memberikan dampak yang positif terhadap siswa. Dengan begitu, implementasi yang telah dilakukan melalui aplikasi tik-tok banyak memberi banyak kemanfaatan bagi guru dan siswa. Siswa merasa lebih senang untuk belajar, termotivasi karena dapat memanfaatkan media tik-tok sebagai sarana untuk belajar, proses pembelajaran semakin lebih kondusif, dan siswa juga dapat memutar berulang kali dari materi yang disampaikan ketika berada di rumah. Dalam proses implementasi ini siswa hanya mengerjakan tugas yang tersajikan pada aplikasi tik-tok. Untuk mempermudah guru memberikan link kepada siswa, guru terlebih dahulu membuat grub melalui *WhatsApp*, agar siswa juga semakin lebih terkontrol dalam pelaksanaan belajar. Selain berdiskusi, mereka juga diberikan tugas untuk membuat video dari hasil diskusi kelompok. Hal ini, supaya siswa memiliki kreatifitas untuk dapat memanfaatkan teknologi dengan baik.

Proses pengembangan produk yang diimplementasikan memang membutuhkan waktu yang signifikan, karena tahap implementasi ini merupakan inti dari semua kegiatan yang terlibat dalam

proses pengembangan produk yang telah dibuat (Puspasari 2019). Pada tahap implementasi, guru menggunakan bahan ajar, metode pembelajaran, dan media pembelajaran yang telah dirancang dalam situasi kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Ini melibatkan penggunaan strategi pembelajaran yang bertujuan membantu siswa mencapai kompetensi yang diharapkan setelah mengikuti pembelajaran dari produk yang dikembangkan (Nurhikmah et al. 2023). Pada tahap implementasi, peneliti juga perlu mendistribusikan bentuk kuesioner pada awal sebagai tes awal (pre-test) dan pada akhir implementasi sebagai data tes akhir (post-test) untuk tujuan evaluasi. Semua data yang terkumpul kemudian dikonversi menjadi data kuantitatif dengan menggunakan pedoman *skala likert* dan menggunakan pendekatan acuan kategori yang sudah ditentukan (Ambarita and Siahaya 2023). Berikut bukti siswa telah membuat konten video yang kemudian di *upload* melalui aplikasi tik-tok disajikan pada gambar di bawah ini.



**Gambar 5.** Proses Diskusi Siswa saat Belajar melalui Aplikasi Tik-Tok

#### e. Evaluasi

Dalam tahap ini untuk mengetahui sejauh mana keefektifan pengembangan pembelajaran akidah akhlak melalui tik tok. Untuk melihat hasil keefektifan dari desain yang dikembangkan, maka ada uji pre-test dan post-test. Nilai yang akan dibandingkan yakni perolehan nilai rata-rata ulangan harian yang sudah dilakukan oleh guru. Sebelum adanya desain pengembangan, terdapat 51 ketidak tuntasan nilai harian siswa, hal ini jika sample yang digunakan sebanyak 85 sebagai responden maka diperoleh 40% belum tuntas dari standar ketuntasan. Namun, sesudah desain pengembangan tersebut dikembangkan terhadap siswa, nilai mereka setelah diberikan pertanyaan yang tersaji dalam aplikasi tik-tok memperoleh rata-rata 90 dengan kenaikan ketuntasan siswa menjadi 60%. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa nilai yang siswa 100% tuntas.

Evaluasi terdiri dari dua macam yang meliputi evaluasi formatif adalah jenis evaluasi yang dilakukan oleh guru atau pendidik setelah pelajaran berakhir di dalam kelas. Sementara, evaluasi sumatif merupakan jenis evaluasi yang diterapkan oleh guru dan tenaga pendidik pada akhir semester (Hendra et al. 2022). Namun, dalam tahap evaluasi ini untuk mengetahui keefektifan dari produk yang telah dikembangkan, tujuannya adalah untuk menilai efektivitas produk yang telah

dikembangkan. Evaluasi pada tahap *Pre-test* adalah evaluasi awal yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum mereka terlibat dalam proses pembelajaran, sedangkan *post-test* merupakan bentuk evaluasi yang diterapkan setelah siswa mendapatkan desain produk yang sudah dikembangkan dalam pembelajaran (Rohman et al. 2023). Dengan begitu, peneliti mampu melihat hasil perolehan dari desain produk yang telah dikembangkan kepada siswa.

### 3. Kepraktisan Desain Pembelajaran Akidah Akhlak melalui Aplikasi Tik-Tok

Setelah produk desain pengembangan diimplementasikan pada siswa. Maka perlunya untuk mengetahui tingkat kepraktisan yang dikembangkan melalui media tik-tok. Beberapa komponen model pembelajaran yang digunakan untuk menguji meliputi sintaks, prinsip sosial dan prinsip reaksi. Untuk hasil nilai kepraktisan dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 7.** Hasil Penilaian Kepraktisan

| Aspek Pengamatan  | Hasil Pengamatan |   |   |   |   |
|---|------------------|---|---|---|---|
|   | 1                | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Fase memperkenalkan desain pembelajaran   |                  |   |   |   | √ |
| Fase mengajarkan materi dengan menggunakan media pembelajaran                       |                  |   |   |   | √ |
| Fase menyimpulkan   |                  |   |   |   | √ |
| Guru menyediakan dan mengelola media pembelajaran sesuai dengan KD                  |                  |   |   |   | √ |
| Guru menciptakan suasana yang nyaman dan membangkitkan motivasi siswa untuk belajar |                  |   |   |   | √ |
| Guru memperhitungkan rasionalitas alokasi waktu                                     |                  |   |   |   | √ |
| Guru membimbing siswa saat menyelesaikan tugas                                      |                  |   |   |   | √ |
| Guru memotivasi siswa untuk saling berdiskusi dan berbagi secara aktif              |                  |   |   |   | √ |
| Guru memberikan penguat positif kepada siswa  |                  |   |   |   | √ |
| Interaksi guru dengan siswa dan antara siswa dengan siswa                           |                  |   |   |   | √ |
| Keaktifan siswa memahami materi pada media yang digunakan                           |                  |   |   | √ |   |
| Keaktifan siswa dalam menyelesaikan tugas pada media yang digunakan                 |                  |   |   |   | √ |
| Keaktifan siswa mengumpulkan jawaban  |                  |   |   |   | √ |
| Keaktifan siswa dalam memecahkan masalah  |                  |   |   | √ |   |
| Keaktifan siswa dalam membuat kesimpulan  |                  |   |   |   | √ |
| <b>Rerata Skor</b>  | <b>4,8</b>       |   |   |   |   |

Berdasarkan penilaian tersebut, pengembangan pembelajaran melalui aplikasi tik-tok pada mata pelajaran akidah akhlak dinilai sangat praktis dengan perolehan rerata skor 4,8, ini menunjukkan bahwa pengembangan ini efektif setelah diujicobakan kepada siswa. Kepraktisan pengembangan pembelajaran akidah akhlak melalui aplikasi tik-tok juga membantu guru dalam pengelolaan waktu dan memungkinkan siswa untuk mendengarkan materi dengan baik, baik di sekolah maupun di rumah.

Menurut Widiastuti Penggunaan media tik-tok dalam pembelajaran memang terbukti dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar, dan menciptakan suasana kelas semakin lebih dinamis. Media ini sangat menarik karena kepraktisannya dan kesesuaian dengan tren saat ini, terlihat bahwa banyak siswa yang sering menonton video yang mereka sukai dan siswa merasa senang jika materi yang disampaikan guru terkemas dalam aplikasi tik-tok (Widiastuti, Rusmawati,

and Hartono 2023). Media aplikasi tik-tok kerap sekali digunakan dari berbagai kalangan, bahkan seorang guru kini memanfaatkan media ini dalam proses pembelajaran. Siswa merasa senang jika belajar mereka dikaitkan dengan teknologi, ini juga membantu guru agar pembelajaran semakin lebih praktis dan membuat siswa semakin aktif (H. P.S. Muttaqin, Sariyasa, and N.K. Suarni 2021). Sehingga, aplikasi tik-tok sangat cocok dan praktis jika guru mampu mendesain dengan baik dalam proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi.

#### D. CONCLUSION

Pembelajaran akidah akhlak di MAN 1 Lampung Timur memang terlihat sudah berjalan dengan baik. Guru sudah melakukan berbagai pendekatan untuk membuat suasana pembelajaran berjalan dengan efektif. Namun, metode pembelajaran yang digunakan masih sering kali menggunakan pada umumnya seperti metode ceramah, diskusi dan hafalan. Maka perlu adanya sebuah inovasi yang dapat membangkitkan motivasi dan kreatifitas yang antara guru-siswa. Desain pengembangan pembelajaran ini menggunakan beberapa aplikasi pendukung yang meliputi *Benime, Text Voice Free, Picsart, Kine Master dan Video ke MP3 Converter* serta aplikasi bantuan *WhatsApp*. Penilaian validator terdiri 9 tim ahli yang meliputi ahli materi dengan range persentase 83,5%, ahli desain pembelajaran dengan range persentase 84,0%, ahli media pembelajaran dengan range persentase 84,4%. Kemudian, tahap pengembangan yang dilakukan uji kelompok kecil memperoleh 88,0% dengan kategori sangat sesuai, dan implementasi uji coba kelompok besar perolehan tertinggi yaitu 67,7% predikat sangat sesuai. Perolehan uji pre-test dan post-test dengan rata-rata 90 naik 60%, jadi ketuntasan siswa selama belajar menggunakan media tik-tok 100% tuntas. Selanjutnya, uji kepraktisan memperoleh rerata skor 4,8 dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa desain pengembangan yang telah diujicobakan kepada siswa dikategorikan sangat praktis dan sangat layak untuk dikembangkan lebih lanjut.

#### REFERENCES

- Ahmad Zubaidi, Junanah, M. Ja'far Shodiq. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Maharah Al-Kalam Berbasis Media Sosial Menggunakan Aplikasi Tik-Tok." *Arabi : Journal of Arabic Studies* 6 (1): 119–34. <https://doi.org/10.24865/AJAS.V6I1.341>.
- Ambarita, Jenri, and Agusthina Siahaya. 2023. "Pengembangan Kelas Virtual Interaktif Satu Lembar (KVISL) Pada Materi IndahNya Mengampuni." *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan* 21 (1): 1–16. <https://doi.org/10.32729/edukasi.v21i1.1210>.
- Andi Rustandi, and Rismayanti. 2021. "Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di SMPN 22 Kota Samarinda." *JURNAL FASILKOM* 11 (2): 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>.
- Arnes, Amelia, Musparidi Musparidi, and Yusmanila Yusmanila. 2023. "Analisis Pemanfaatan Platform Merdeka Mengajar Oleh Guru PPKn Untuk Akselerasi Implementasi Kurikulum Merdeka." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 5 (1): 60–70. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4647>.
- Banks, George C, Shelley D Dionne, Hiroki Sayama, Marianne Schmid, and Mast Special. 2019. "Leadership in the Digital Era: Social Media, Big Data, Virtual Reality, Computational Methods, and Deep Learning." *The Leadership Quarterly* 30 (5): 101325. [https://doi.org/10.1016/S1048-9843\(19\)30520-X](https://doi.org/10.1016/S1048-9843(19)30520-X).
- Barta, Sergio, Daniel Belanche, Ana Fernández, and Marta Flavián. 2023. "Influencer Marketing on TikTok: The Effectiveness of Humor and Followers' Hedonic Experience." *Journal of Retailing and Consumer Services* 70 (January): 103149. <https://doi.org/10.1016/j.jretconser.2022.103149>.
- Bempa, Yuspan, Maria Fatimah Larinda, Theodorus Pangalila, and Zulfikar Adjie. 2023. "Pemanfaatan Teknologi Aplikasi Tik Tok Pada Pembelajaran Di SMP Negeri 2 Tondano." *Jambura Journal Civic Education* 3 (1): 2798–4818. <https://doi.org/10.37905/jacedu.v3i1.20089>.
- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Boston, MA: Springer US.

- <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>.
- Degner, Miriam, Stephanie Moser, and Doris Lewalter. 2022. "Digital Media in Institutional Informal Learning Places: A Systematic Literature Review." *Computers and Education Open* 3 (December 2021): 100068. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2021.100068>.
- Estrada Guillén, Marta, Diego Monferrer Tirado, and Alma Rodríguez Sánchez. 2022. "The Impact of COVID-19 on University Students and Competences in Education for Sustainable Development: Emotional Intelligence, Resilience and Engagement." *Journal of Cleaner Production* 380 (November): 135057. <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2022.135057>.
- Fauzia, Latifatul. 2020. "Implementasi Metode Learning Start With a Question Pada Pembelajaran Akidah Akhlak." *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan* 25 (2): 241. <https://doi.org/10.24090/insania.v25i2.4199>.
- Fitriyah, Ida, Iskandar Wiyokusumo, and Ibut Priono Leksono. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Prezi Dengan Model ADDIE Simulasi Dan Komunikasi Digital." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 8 (1): 84–97. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.42221>.
- H. P.S. Muttaqin, Sariyasa, and N.K. Suarni. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Perkembangbiakan Hewan Untuk Siswa Kelas VI SD." *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia* 11 (1): 1–15. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_tp.v11i1.613](https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i1.613).
- Hendra, Ritman, Muhamad Yahya, Nur Ahmad Ruyani, Alfian Bachtiar, and Ela Julaha. 2022. "Desain Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Model ADDIE." *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan* 5 (2): 416–20. <https://doi.org/10.32923/kjmp.v5i2.3008>.
- Herlina, M. Tohimin Apriyanto & Lilis. 2020. "Analisis Prestasi Belajar Matematika Pada Masa Pandemi Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa." *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika* 6 (1): 135. <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/4774>.
- Hidayat, Tatang, and Abas Asyafah. 2019. "Konsep Dasar Evaluasi Dan Implikasinya Dalam Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah." *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 10 (1): 160. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v10i1.3729>.
- Hidayat, Tatang, Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan, Indonesia Bandung, Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan, and Indonesia Bandung. 2019. "Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Model Contextual Teaching and Learning." *Pendidikan Agama Islam* 16 (2). <https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/jpai/article/view/2631>.
- Latip, Abdul. 2022. "Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Literasi Sains." *DIKSAINS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains* 2 (2): 102–8. <https://doi.org/10.33369/diksains.2.2.102-108>.
- Llorent-Bedmar, Vicente, Verónica C. Cobano-Delgado Palma, and María Navarro-Granados. 2020. "Islamic Religion Teacher Training in Spain: Implications for Preventing Islamic-Inspired Violent Radicalism." *Teaching and Teacher Education* 95 (October): 103138. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2020.103138>.
- Maynard, Andrea, Jennifer E. Symonds, and Tamsyn Blue. 2023. "Adolescent Social Innovation Education: A Scoping Review." *International Journal of Educational Research* 119 (January): 102184. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2023.102184>.
- Mohamad Aso Samsudin, and Ukhtul Iffah. 2020. "Menumbuhkan Sikap Sosial Dan Spiritual Siswa Di Sekolah." *Edupedia* 4 (2): 59–69. <https://doi.org/10.35316/edupedia.v4i2.666>.
- Mutanaffisah, Rusyda, Resmi Ningrum, and Ari Widodo. 2021. "Ketepatan Pemilihan Pendekatan, Metode, Dan Media Terhadap Karakteristik Materi IPA." *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 7 (1): 12–21. <https://doi.org/10.21831/JIPI.V7I1.32622>.
- Nadiva, Dewinta Nisa. 2022. "Pemanfaatan Media Tik Tok Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Di SMAN 1 Lawang." *Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1 (2): 136–43. <https://doi.org/10.18860/mjpai.v1i2.1457>.
- Nadiyah, Dewi Laila. 2021. "Pemanfaatan Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Akidah Akhlak Di MTS NU Banat Kudus." *Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan* 13 (2): 263–80. <https://doi.org/10.47945/al-riwayah.v13i2.393>.
- Nurhikmah, Siti, Sandy Sandy, Rifki Zulfikar Ali, and Uus Ruswandi. 2023. "Desain Pembelajaran PAI Dengan Model Addie Pada Materi Beriman Kepada Hari Akhir Di SMA Plus Tebar Ilmu Ciparay."

- Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan* 17 (2): 297. <https://doi.org/10.35931/aq.v17i2.1988>.
- Nurjanah, Septi, Nurilatul Rahma Yahdiyani, and Sri Wahyuni. 2020. "Analisis Metode Pembelajaran Akidah Akhlak Dalam Meningkatkan Pemahaman Dan Karakter Peserta Didik." *EduPsyCouns* 2 (1): 367.
- Nurlaeli, Acep. 2020. "Inovasi Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Pada Madrasah Dalam Menghadapi Era Milenial." *Jurnal Wahana Karya Ilmiah* 4 (2): 722–36.
- Pea, Juliana Imelda, Sri Nurul Walidain, H Hermansyah, Syarif Fitriyanto, and D Darmanto. 2021. "Media Pembelajaran Fisika Berbasis Tik Tok Untuk Membantu Pemecahan Masalah Dan Kemandirian Belajar Peserta Didik." *Jurnal Riset Kajian Teknologi Dan Lingkungan* 4 (1): 262–67. <https://doi.org/10.58406/JRKTL.V4i1.445>.
- Prasetya, Ikrama, Elmira Tita Ulma, Ira Dwi Jayanti, Septia Gendis Pangestu, Riska Anggraeni, Sri Arfiah, and Histori Artikel. 2019. "Kegiatan Bimbingan Belajar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelurahan Bolong Karanganyar." *Buletin KKN Pendidikan* 1 (1): 30. <https://doi.org/10.23917/BKKNDIK.V1i1.9286>.
- Pribadi, Benny A. 2019. *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta, Pramedia Groub.
- Priyanto, Adun. 2020. "Pendidikan Islam Dalam Era Revolusi Industri 4.0." *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 6 (2): 82. <https://doi.org/10.18860/jpai.v6i2.9072>.
- Proborini, Chandra Ayu. 2021. "Pemanfaatan Aplikasi You Tube Dan Tik Tok Dalam Pembelajaran Seni Budaya Selama Pandemi Pada Materi Berkreasi Seni Tari." *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi* 1 (3): 278–89. <https://doi.org/10.51878/edutech.v1i3.714>.
- Purba, Yusnita Adelina, and Amin Harahap. 2022. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 6 (2): 1325–34. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>.
- Puspasari, Ratih. 2019. "Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf Dengan Model Addie." *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang* 3 (1): 137. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i1.702>.
- Puspitasari, Anggun Citra Dini Dwi. 2021. "Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Pada Mahasiswa Universitas Indraprasta PGRI." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 7 (3): 1127–34. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1317>.
- Rahmi Anita Azmi, Kasman Rukun, Hasan Maksum. 2020. "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 4 (2): 303–14. <https://doi.org/10.23887/JIPP.V4i2.25840>.
- Reski, Niko. 2021. "Tingkat Minat Belajar Siswa Kelas IX SMPN 11 Kota Sungai Penuh." *Jurnal Inovasi Penelitian* 1 (11): 2485–90. <https://doi.org/10.47492/JIP.V1i11.496>.
- Riduwan. 2015. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rø, Kirsti, and Kristin Krogh Arnesen. 2020. "The Opaque Nature of Generic Examples: The Structure of Student Teachers' Arguments in Multiplicative Reasoning." *The Journal of Mathematical Behavior* 58 (June): 100755. <https://doi.org/10.1016/j.jmathb.2019.100755>.
- Rohles, Björn, Susanne Backes, Antoine Fischbach, Franck Amadieu, and Vincent Koenig. 2022. "Creating Positive Learning Experiences with Technology: A Field Study on the Effects of User Experience for Digital Concept Mapping." *Heliyon* 8 (4): e09246. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e09246>.
- Rohma, Siti, Marianus Subandowo, and Atiqoh Atiqoh. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Model ADDIE Untuk Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan." *Muaddib: Studi Kependidikan Dan Keislaman* 12 (1): 100–110. <https://doi.org/10.24269/muaddib.v1i1.4526>.
- Rohman, Fathur, Alex Yusron Al Mufti, Maulida Ikrimatus Sa'diyah, and Widi Sis Ardiyanto. 2023. "Pengembangan Buku Saku Digital Sejarah Kebudayaan Islam Kelas IX MTs Masalikil Huda Tahunan Jepara." *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 5 (1): 605–18. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4268>.
- Rusdi, Muhammad. 2018. *Penelitian Desain Dan Pengembangan Kependidikan*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Setiawati, Lilis. 2023. "Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran PAI." *Educare: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2 (1): 25–33. <https://journal.literasantri.com/index.php/ejip/article/view/38>.

- Shim, Jaekwoun. 2023. "Investigating the Effectiveness of Introducing Virtual Reality to Elementary School Students' Moral Education." *Computers & Education: X Reality 2* (January): 100010. <https://doi.org/10.1016/j.cexr.2023.100010>.
- Sinta, Terakreditasi, Desella Rasida Luisandrith, Setyo Yanuartuti, Pendidikan Seni Budaya, and Universitas Negeri Surabaya. 2020. "Interdisiplin: Pembelajaran Seni Tari Melalui Aplikasi Tik Tok Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak." *Jurnal Seni Tari* 9 (2): 176. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jst/article/view/42085>.
- Su, Conghui, Hui Zhou, Liangyu Gong, Binyu Teng, Fengji Geng, and Yuzheng Hu. 2021. "Viewing Personalized Video Clips Recommended by TikTok Activates Default Mode Network and Ventral Tegmental Area." *NeuroImage* 237 (May): 118136. <https://doi.org/10.1016/j.neuroimage.2021.118136>.
- Suyadi, Zalik Nuryana, Sutrisno, and Baidi. 2022. "Academic Reform and Sustainability of Islamic Higher Education in Indonesia." *International Journal of Educational Development* 89 (March): 102534. <https://doi.org/10.1016/j.ijedudev.2021.102534>.
- Syaibani, Izatul A'yun, and Husniyatus Salamah Zainiyati. 2022. "Penggunaan Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Ski Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Mi Miftahussudur 01 Dagangan." *Jurnal Lentera: Kajian Keagamaan, Keilmuan Dan Teknologi* 21 (1): 79-85. <https://doi.org/https://doi.org/10.29138/lentera.v21i1.380>.
- Taubah, Miftachul. 2020. "Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Maharah Kalam." *Mu'allim: Jurnal Pendidikan Islam* 2 (1): 57-66.
- Taufik, Ahmad. 2019. "Analisis Karakteristik Peserta Didik." *EL-Ghiroh* 16 (01): 1-13. <https://doi.org/10.37092/el-ghiroh.v16i01.71>.
- Vidyastuti, Annisa Nurina, Mohammad Mahfud Effendi, and Rani Darmayanti. 2022. "Aplikasi Tik-Tok: Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Barisan Dan Deret Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMA." *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika* 8 (2): 91-106. <https://doi.org/10.29407/jmen.v8i2.18267>.
- Widiastuti, Leni, Retno Danu Rusmawati, and Hartono Hartono. 2023. "Pengembangan Media Short Video Berbagai Trik Cara Cepat Matematika Berbasis Tik Tok Pada Peserta Dididk Kelas VI Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengembangan Pembelajaran* 6 (3): 394-412. <https://doi.org/10.31604/PTK.V6I3.394-412>.
- Widoyoko, Sugeng Eko Putro. 2013. "Pengembangan Model Evaluasi Kualitas Dan Output Pembelajaran IPS Di SMP." *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan* 11 (1): 40-54. <https://doi.org/10.21831/pep.v11i1.1417>.
- Yetti. 2021. "Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Memilih Model Pembelajaran Melalui Workshop Di SMA Negeri 1 Sunggal Kabupaten Deli Serdang." *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan* 10 (1): 10-15. <https://doi.org/10.37755/JSAP.V10I1.376>.
- Zhou, Qing, Marios Sotiriadis, and Shiwei Shen. 2023. "Using TikTok in Tourism Destination Choice: A Young Chinese Tourists' Perspective." *Tourism Management Perspectives* 46 (March): 101101. <https://doi.org/10.1016/j.tmp.2023.101101>.
- Zweeeris, K., E.H. Tigelaar, and F.J.J.M. Janssen. 2023. "Studying Curriculum Orientations in Teachers' Everyday Practices: A Goal Systems Approach." *Teaching and Teacher Education* 122 (February): 103969. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2022.103969>.