



Contents lists available at [Journal IICET](#)  
**Jurnal EDUCATIO (Jurnal Pendidikan Indonesia)**  
ISSN: 2502-8103 (Print)ISSN: 2477-8524(Electronic)  
Journal homepage: <https://jurnal.iicet.org/index.php/jppi>



## Pengembangan media pembelajaran pai berbasis *reels* instagram untuk meningkatkan minat belajar siswa

Sabila Akbar<sup>\*)</sup>, Salminawati Salminawati, Fibri Rakhmawati  
Magister Pendidikan agama Islam, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia

### Article Info

#### Article history:

Received Jun 19<sup>th</sup>, 2023  
Revised Aug 26<sup>th</sup>, 2023  
Accepted Aug 30<sup>th</sup>, 2023

#### Keyword:

Media Pembelajaran  
Pendidikan Agama Islam  
Reels Instagram

### ABSTRACT

Penggunaan media non digital ini sudah ada sejak lama sekali dan masih digunakan sampai sekarang sehingga perlu adanya inovasi dan penggunaan teknologi di masa modern ini. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran PAI berbasis Reel Instagram, kelayakan media pembelajaran PAI berbasis Instagram, kepraktisan media pembelajaran PAI berbasis Instagram, dan efektivitas implementasi media pembelajaran PAI berbasis Reel Instagram. Metode penelitian ini adalah Research and Development/ R&D yang diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia menjadi Perancangan dan Penelitian Pengembangan. Dalam pengembangan media pembelajaran ini, peneliti menggunakan model pengembangan 4D yang merupakan singkatan dari Define, Design, Develop dan Dissemination. Hasil penelitian ini bahwa peingimbangan media meingguinakan meitodei 4D dengan tahapan define, pada tahap ini dilakukan analisis awal masalah, peserta didik, tuigas, konsep dan perumusan tujuan belajar, design, pada tahap ini dilakukan perancangan produk seperti penggunaan media pembelajaran berbasis Instagram, develop, pada tahap ini dilakukan uji validitas dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa kemudian dilakukan uji coba terbatas pada 5 orang siswa MAS TPI Medan keilas XI, dan disseminate, pada tahap ini dilakukan tahap penyebaran pada uji luas pada siswa MAS TPI Medan kelas XI sebanyak 33 orang. Hasil uji kelayakan dari ahli materi 98%, ahli meidia 90% dan ahli bahasa 97%, dengan rata-rata presentasi adalah 95% dan masuk kategori sangat layak. Hasil uji kepraktisan uji terbatas yang dilakukan pada 5 orang siswa mendapatkan skor 76,82%, pada uji kepraktisan luas yang dilakukan pada 33 orang siswa mendapatkan skor 75,48% dengan kategori praktis dan hasil rekapitulasi mendapatkan skor rata-rata 82,21% dengan kategori sangat praktis. Uji efektivitas dilakukan dengan mengimplementasikan media pembelajaran PAI berbasis Instagram dengan skor gain ternormalisasi (N-Gain) 0,58% dan ditunjukkan dalam kategori efektif..



© 2023 The Authors. Published by IICET.  
This is an open access article under the CC BY-NC-SA license  
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>)

### Corresponding Author:

Akbar, S.,  
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia  
Email: sabilrumi4@gmail.com

## Pendahuluan

Teknologi seperti *smartphone* telah mengubah kebiasaan penggunaan alat komunikasi menjadi lebih mudah, cepat, dan praktis. *smartphone* adalah seperangkat elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus. *smartphone* merupakan serangkaian perangkat elektronik yang bertujuan mempermudah pekerjaan atau kegiatan manusia

---

atau dengan kata lain fungsi khusus yang dimiliki oleh seperangkat elektronik termasuk diantaranya *smartphone* dan *notebook* (Yannuansa et al., 2020).

Perangkat teknologi, yang tidak hanya berfungsi berhubungan dengan orang lain, melainkan juga bisa untuk bermain game dan aplikasi hiburan lainnya. *smartphone* pun diterima oleh masyarakat sebagai alat komunikasi modern. Lembaga riset digital marketing Emarketer menyebutkan pada tahun 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia lebih dari 100 juta orang. Dengan jumlah sebesar itu, Indonesia menjadi negara dengan pengguna aktif *smartphone* terbesar keempat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika (Indah Rahmayani, 2015).

Penelitian yang dilakukan UNICEF di Indonesia pada tahun 2013 menginformasikan bahwa kepemilikan *smartphone* di Indonesia mengalami kenaikan dua kali lipat antara tahun 2012 dan 2013. *Smartphone* memainkan peran penting penggunaan internet sebesar 52% mengalahkan perangkat komputer maupun laptop (Nuraini Razak, 2015). Sifat praktis yang dimiliki *smartphone* menjadikan perangkat tersebut lebih dikenal dengan istilah gadget.

Perkembangan *smartphone* telah membawa perubahan tidak hanya pada orang dewasa ternyata membawa perubahan juga kepada anak-anak. Begitu pula pada dunia pendidikan, *smartphone* sangat mempengaruhi proses pembelajaran yang berdampak pada hasil belajar. Dalam sebuah penelitian menyebutkan bahwa dampak *smartphone* terhadap minat belajar siswa adalah siswa malas menulis dan membaca, penurunan dalam kemampuan bersosialisasi dan penggunaan *smartphone* dengan waktu yang tidak terbatas adanya kecanduan game online. Penggunaan *smartphone* pada siswa dapat memberikan dampak dan pengaruh yang berarti bagi siswa secara fisik maupun mental. *smartphone* dapat mempengaruhi aspek-aspek perkembangan kognitif, sosial-emosional, nilai agama dan moral, bahasa serta aspek fisik-motorik siswa (Darwin, 2023).

Tugas guru adalah menyampaikan materi pelajaran kepada siswa melalui interaksi komunikasi dalam proses belajar-mengajar yang dilakukannya. Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sangat tergantung kepada kelancaran interaksi antara guru dengan siswanya. Ketidak lancaran komunikasi membawa akibat terhadap pesan yang diberikannya. (Asnawir dan Basyiruddin Usman, 2002).

Pengembangan media pembelajaran PAI berbasis Reels Instagram ini menggunakan tipe proses pembelajaran yang dapat digunakan di era perkembangan teknologi saat ini adalah *microlearning*. *Microlearning* adalah belajar dalam potongan-potongan kecil yang hanya membutuhkan waktu beberapa menit atau secara singkat video instruksional pendek. Contoh *microlearning* dapat berupa video pelatihan, podcast, presentasi, teks dan tugas. Video *microlearning* biasanya hanya untuk satu tujuan pembelajaran, bersifat mandiri, dapat disampaikan melalui berbagai perangkat dan dapat digunakan berulang kali. (Wibowo et al, 2023)

Dalam jurnalnya disebutkan bahwa rata-rata lulusan perguruan tinggi menghabiskan kurang dari 5.000 jam hidupnya untuk membaca, 10.000 jam bermain game, dan 20.000 jam untuk melakukan hal lain seperti bermain internet, onsel dan hal lainnya. Marc Prensky memberikan sebutan untuk mereka yaitu sebagai Digital Natives. "siswa hari ini adalah penutur asli dari bahasa digital komputer, video game dan internet". (Prensky, 2001)

Mereka terbiasa menerima informasi dengan cepat, lebih menyukai grafik daripada teks dan lebih sering terhubung keinternet. Masalah yang muncul saat ini adalah, guru atau pendidik atau bahkan orang yang hidup lebih dulu daripada siswa saat ini menganggap mereka tidak dapat belajar sambil menggunakan teknologi, padahal sebenarnya mereka sudah lahir dan terbiasa melakukan itu terus-menerus. Mereka selalu membawa *smarthphone*, lebih suka mengunduh buku di laptop daripada membaca buku cetak dan hampir seluruh hidupnya terus terhubung dengan internet. (Prensky, 2001)

Di zaman modern saat ini, teknologi sangat dekat dengan masyarakat sehingga perlu pembelajaran yang unik dan inovatif yang dapat menarik minat dan perhatian siswa (Fatimah, Hasanudin, & Amin: 2014). Dalam kegiatan belajar mengajar terdapat media yang digunakan sebagai penyampai materi ajar kepada siswa. Media yang paling sering dan yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar di kelas adalah papan tulis dan spidol atau kapur. Penggunaan media non digital ini sudah ada sejak lama sekali dan masih digunakan sampai sekarang sehingga perlu adanya inovasi dan penggunaan teknologi dimasa modern ini. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran PAI berbasis Reel Instagram, kelayakan media pembelajaran PAI berbasis Instagram, kepraktisan media pembelajaran PAI berbasis Instagram, dan efektivitas implementasi media pembelajaran PAI berbasis Reel Instagram.

## Metode

Istilah yang digunakan Borg and Gall dalam menyebut penelitian ini adalah Reearch and Development/ R&D yang di terjemahkan kedalam bahasa Indonesia menjadi Perancangan dan Penelitian Pengembangan. Produk yang digunakan adalah buku teks, film untuk pembelajaran, dan software komputer, atau metode mengajar dan program-program pendidikan untuk mengatasi masalah-masalah yang di hadapi siswa dan program pengembangan bagi pendidik. (Sugiyono, 2018: 395) Richey dan Kelin menyebutkan bahwa penelitian pengembangan atau yang biasa di sebut sebagai R&D adalah perancangan dan penelitian pengembangan kajian yang sistematis tentang bagaimana membuat rancangan, mengembangkan, dan mengevaluasi suatu produk melalui data empiris yang digunakan sebagai dasar untuk membuat produk, alat-alat yang dapat di kembangkan dalam pembelajaran dan non pembelajaran. (Winarni, 2018: 248)

Dalam penelitian R&D, peneliti berusaha untuk mengembangkan ilmu secara sistematis berdasarkan data dan praktik. Maka berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian R&D adalah salah satu bidang penelitian untuk meneliti, mengembangkan dan menguji sebuah produk yang telah di hasilkan. (Sugiyono, 2018: 395) Dalam pengembangan media pembelajaran ini, peneliti menggunakan model pengembangan 4D yang merupakan singkatan dari Define, Design, Develop dan Dessimination. Model pengembangan ini terdiri dari empat tahap pengembangan. Tahap yang pertama yaitu Define defain atau tahap analisis kebutuhan. Secara sederhana, tahap ini dapat disebut sebagai tahap analisis kebutuhan. Dalam proses pengembangan produk perlu mengacu kepada syarat pengembangan, analisa dan mengumpulkan informasi sejauh mana pengembangan perlu dilakukan. Tahap pendefinisian atau analisa kebutuhan dapat dilakukan melalui analisa terhadap penelitian terdahulu dan studi literatur. Tahap kedua adalah Design dezaain atau tahap menyiapkan kerangka konseptual media pembelajaran. Terdapat empat langkah yang harus dilalui yaitu penyusuna standar tes, pemilihan format, dan rancangan awal. Tahap ketiga adalah Develop develep atau tahap uji validasi atau menilai kelayakan media. Pada tahap ketiga inilah dilakukan pengembangan sebuah produk. Pada tahap ini terdiri dari dua langkah yaitu penilaian ahli dan uji coba pengembangan. Dan tahap keempat adalah Disseminate desamenet atau implementasi media pembelajaran pada subjek yang nyata. Terdapat tiga tahap utama dalam tahap *disseminate* yaitu pengimplementasian produk yang telah direvisi, pengemasan produk yang dilakukan dengan mencetak buku panduan bagi para penggunaannya, penyerapan atau pemahaman yang dilakukan orang lain terhadap prosuk yang telah selesai dikemas dan proses pengimplementasian prosuk yang telah selesai di dalam kelas. (Winarni, 2018: 256)

## Hasil dan Pembahasan

Media berasal dari bahasa latin “media” yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Kata “medium” sendiri secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar” (Djamarah & Aswan Zain 2016: 120). Selain itu, dalam bahasa Arab, media diartikan sebagai media perantara atau pengantar pesan atau dalam kegiatan belajar sebagai pengantar materi ajar kepada penerima pesan atau dalam hal ini merupakan siswa. Media pembelajaran di pandang sebagai segala bentuk peralatan fisik komunikasi berupa hardware dan software merupakan bagian kecil dari teknologi pembelajaran yang harus diciptakan dan dikembangkan untuk kebutuhan pembelajaran dengan maksud untuk mencapai efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran. (Suryadi, 2020: 11) Maka secara bahasa, media dapat diartikan sebagai alat atau sarana penyampai atau penyalur informasi atau materi pelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Media menurut Gerlach dan Ely adalah segala sesuatu yang dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. (A. Suryadi, 2020) Dalam hal ini yang disebut sebagai media adalah guru, buku teks dan lingkungan sekolah termasuk media. Media berdasarkan definisi yang disampaikan Education Assosiation (NEA) adalah benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang di pergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar. Briggs dan Hujair AH. Sanaky menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana fisik yang berguna untuk menyampaikn pesan pembelajaran kepada peserta didik sehingga menimbulkan rangsangan untuk belajar. (Sanaky, 2013) Maka media berarti segala bentuk alat dan rangsangan yang membutuhkan dukungan verbal atau kata-kata dari pendidik dalam menyampaikan materi ajar.

Adapun manfaat umum media dalam pendidikan adalah sebagai berikut (Nizwardi & Ambiyar, 2016): (1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual. (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera seperti objek yang terlalu besar untuk dibawa ke kelas dapat diganti dengan gambar, slide dan sebagainya. (3) Meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan siswa belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya dan mengatasi sikap pasif siswa. memberikan rangsangan yang sama sehingga menyamakan pengalaman dan persepsi siswa terhadap isi pelajaran.

Yusufhadi Miarso mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauna si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Rodhatul Jennah mengemukakan bahwa media pendidikan disebut juga sebagai media pembelajaran yang maksudnya segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. (Setiawan, 2019)

Media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu (a) memotivasi minat atau tindakan, (b) menyajikan informasi, dan (c) memberi instruksi. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. (Zainiyati, 2015) *Allah SWT berfirman:*

عَلَّمَكُمْ مَا لَمْ تَكُونُوا تَعْلَمُونَ ﴿٢٣٩﴾

Artinya: “Jika kamu takut (ada bahaya), sholatlah sambil berjalan kaki atau berkendara. Kemudian apabila telah aman, maka ingatlah Allah (sholatlah), sebagaimana Dia telah mengajarkan kepadamu apa yang tidak kamu ketahui”. (Q.S al-Baqarah: 239)

Maksud dari ayat di atas adalah bahwa seorang pendidik harus mempunyai pengetahuan yang luas dan metode yang bervariasi dalam melaksanakan proses pendidikan, terutama dalam proses menyampaikan materi. Mengambil referensi yang banyak, bukan hanya dari buku paket siswa saja. Maka dari itu, sebaiknya guru dalam memberikan pengetahuan haruslah fleksibel dan tidak kaku dalam menyikapi situasi dan kondisi. Sehingga perlu adanya inovasi, khususnya dalam media pembelajaran. diatasi sikap pasif peserta didik dalam pembelajaran. (Muhson, 2010)

Untuk mendapatkan kualitas media pembelajaran yang baik dan dapat memberikan pengaruh yang signifikan dalam proses kegaitan belajar mengajar maka perlu dilakukan pengenalan terhadap media yang akan digunakan, baiamana visualnya dan bagaimana media tersebut menjadi pengantar materi yang baik selama proses pembelajaran berlangsung. (Astriani, 2018)

Selain visualisasi media dalam proses pembelajaran, adapun pemilihan media yang perlu diperhatikan. Ada beberapa prinsip pemilihan media dalam menentukan media pembelajaran, yaitu (Suryani, 2015) efektivitas, prinsip taraf berpikir siswa, interaktif media pembelajaran, ketersediaan media, kemampuan guru menggunakan media, dan keamanan penggunaan media

Beberapa penyebab orang memilih media antara lain adalah bermaksud mendemonstrasikan seperti halnya pada kuliah tentang media, merasa sudah akrab dengan media, ingin memberikan gambaran atau penjelasan yang lebih konkret, dan merasa bahwa media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukannya (Chotib, 2018).

Media digunakan sebagai alat atau sarana penyampai materi ajar kepada siswa agar siswa dapat lebih mudah memahami materi ajar yang akan disampaikan guru, maka dari itu perlu adanya dasar pertimbangan kriteria pemilihan media sebagai berikut: (1) Tujuan Pemilihan. Pemilihan media harus di sesuaikan dengan tujuan penggunaannya (Djamarah & Aswan Zain, 2016: 126). (2) Karakteristik Media Pembelajaran. Karakteristik media dapat dilihat dari segi keampuhannya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya (Djamarah & Aswan Zain 2016: 128). (3) Waktu. Waktu yang dimaksud disini adalah waktu yang diperlukan guru untuk mengadakan atau membuat media yang telah dipilih untuk digunakan. (4) Biaya. Biaya juga menjadi salah satu faktor media dapat dikatakan sesuai atau tidak untuk digunakan. (5) Ketersediaan. Ketersedian media juga harus dipertimbangkan, apakah media tersebut dapat dijangkau dengan mudah atau tidak. (6) Mutu Teknis. Mutu teknis ini adalah kualitas dari sebuah media yang digunakan. Misalnya guru ingin menggunakan laptop dan speaker, guru harus melihat lebih dulu apakah video yang ditampilkan jelas atau kabur, dan apakah suara yang di dihasilkan keras atau tidak, jelas atau tidak, sehingga media tersebut dapat dengan baik menyampaikan materi yang ingin disampaikan

Untuk dapat dikatakan sebagai media pembelajaan yang baik dan sesuai, bukan hanya beberapa prinsip di atas yang terpenuhi, tetapi ada beberapa faktor yang perlu di perhatikan dalam pemilihan media pembelajaran (Djamarah & Aswan Zain 2016: 129), seperti objektivitas, program pengajaran, sasaran program, dan situasi serta kondisi.

Pendidikan adalah hasil dari pembinaan, pembentukan, pencerdasan dan pengarahan kepada peserta didik melalui kegiatan foramal dan non formal atau jam terstruktur dan jam tidak terstruktur di lembaga pendidikan sebelum turun di masyarakat. Pedagogy atau ilmu pendidikan adalah penyelidikan, merenungkan tentang gejala-gejala perbuatan mendidik. (Yusnadi & Mariah, 2018: 29) Sutan Takdir Alisyahbana menjelaskan bahwa

agama adalah suatu sistem kelakuan dan perhubungan manusia yang pokok dan memberikan arti bagi kehidupannya dan alam semesta yang mengelilinginya. (Ikhlas, 2020: 92)

Secara bahasa Islam berasal dari bahasa Arab yang memiliki makna tunduk atau patuh, berserah diri, menyerahkan, memasrahkan, mengikuti, menunaikan, menyampaikan, masuk dalam kedamaian, keselamatan dan kemurnian. (Ikhlas, 2020: 41). Al Syaibani memperluas dasar tersebut mencakup ijihad, pendapat, peninggalan, keputusan-keputusan dan amalan-amalan para ulama terdahulu (as-Shalaf al-Shaleh) di kalangan umat Islam. Jadi semua perangkat pendidikan Islam harus ditegakkan di atas ajaran Islam. (Zainiyati, 2013)

Istilah pendidikan Islam itu sendiri merupakan usaha dari orang dewasa (muslim) yang bertakwa, yang secara sadar mengarahkan dan membimbing pertumbuhan dan perkembangan fitrah (potensi dasar) anak didik melalui ajaran Islam kearah titik maksimal pertumbuhan dan perkembangan. (Nurjaman, 2020: 8)

Pendidikan agama Islam adalah suatu proses pemberian bimbingan dan pengajaran kepada peserta didik dalam rangka meningkatkan kualitas potensi iman, intelektual, kepribadian dan keterampilan peserta didik sebagai bentuk penyiapan kehidupan kedepan berdasarkan ajaran Islam. (Sunhaji, 2022: 71)

Ruang lingkup pendidikan Islam dapat dikatakan luas karena terdapat banyak aspek dan pihak yang terlibat di dalamnya baik yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung. Terdapat 3 pokok utama ruang lingkup pendidikan Islam yaitu Akidah, syari'ah dan akhlak. Akidah adalah segala sesuatu yang mengharuskan hati untuk menyatakan kebenaran atau beriman dengan membenarkan dengan hati, mengucapkan dengan lisan dan melaksanakan dengan amal perbuatan. Syari'ah atau aturan. Syariah adalah sebuah nilai yang mengatur hubungan antara makhluk dan Tuhan melalui ibadah dan hubungan manusia dengan alam semesta. Akhlak atau budi pekerti. Akhlak adalah kekuatan jiwa seseorang yang mendorong atau termotivasi melakukan perbuatan tanpa di pikirkan terlebih dahulu, yang aktualisasinya dalam kehidupan sehari-hari. (Basri, 2020)

Ruang lingkup pendidikan Islam yang lebih luas berupa Perbuatan mendidik, Peserta didik merupakan inti dari pendidikan, Dasar dan tujuan pendidikan, pendidik atau guru memiliki peran penting dalam pendidikan Islam, Al-qur'an sebagai rujukan dalam membangun materi dan teori pendidikan, penerapan metode dalam pendidikan, alat pendidikan atau suatu benda yang dapat diindrai baik di dalam atau di luar ruang kelas, serta semua hasil belajar. (Sunhaji, 2022: 72)

Tujuan adalah sesuatu yang diciptakan di masa yang akan datang dan ingin diwujudkan dengan berbagai daya dan upaya. (Kusumastuti, 2020: 4) Dalam Undang-Undang tercantum Tujuan Pendidikan Nasional yaitu "Mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. (Rahmat, 2019: 2). Ramayulis menyebutkan bahwa pendidikan agama Islam bertujuan meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan dan pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT dan berakhlak mulia dalam kehidupannya. (Ramayulis, 2002). Meningkatkan potensi spiritual dan menjadikan peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta memiliki akhlak yang mulia merupakan dasar dari tujuan pendidikan agama Islam. (Sunhaji, 2022: 74)

Terdapat 2 jenis tujuan pendidikan Islam menurut Ali Khalil yaitu tujuan yang bersifat umum dan bersifat khusus. Tujuan yang bersifat umum adalah membina terbentuknya manusia menjadi hamba yang saleh dari segala sisi atau menjadi hamba yang secara menyeluruh mendekatkan diri kepada Allah. Tujuan umum tersebut kemudian dapat dijabarkan menjadi beberapa tujuan khusus yaitu: (Maragustam, 2014: 165). (1) Tujuan yang berkaitan dengan individu, mencakup perubahan yang berupa pengetahuan, tingkah laku, jasmani dan rohani. (2) Tujuan yang berkaitan dengan masyarakat mencakup tingkah laku individu di masyarakat. (3) Tujuan profesional yang berkaitan dengan pendidikan dan pengajaran sebagai ilmu, sebagai seni, sebagai profesi dan sebagai aktivitas dalam masyarakat.

Tujuan pendidikan Islam memperhatikan kepentingan agama dan dunia sekaligus. Bukan hanya memperhatikan segi agama, moral dan kejiwaan saja tetapi juga mementingkan manfaat bagi kebutuhan manusia. Tujuan belajar adalah penguasaan ilmu dan menyempurnakan akhlak sehingga akan membentuk manusia yang sempurna, serasi dan seimbang serta cakap dalam bekerja. (Al-Abrasyi, 1997: 1-4)

### **Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran PAI Berbasis Instagram**

Kelayakan produk pengembangan media pembelajaran PAI berbasis Instagram untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dilakukan dengan penilaian validasi ahli materi yaitu Bapak Muhammad Andika, S.Pd selaku guru mata pelajaran PAI di MAS TPI Medan, ahli bahasa yaitu Ibu Sri Kurnia Hastuti Sebayang, M.Pd. Penilaian terhadap aspek kegiatan pembelajaran yang terdapat di dalam produk pengembangan media pembelajaran PAI berbasis Instagram untuk meningkatkan minat belajar siswa di MAS TPI Medan terdiri dari

indikator sebagai berikut: (1) Kejelasan petunjuk belajar (2) kejelasan langkah-langkah dalam persiapan pembelajaran (3) kejelasan capaian pembelajaran (4) kejelasan gambaran konsep materi yang akan di pelajari. Penilaian terhadap aspek uraian materi pembelajaran yang terdapat di dalam produk pengembangan media pembelajaran PAI berbasis Instagram untuk meningkatkan minat belajar siswa di MAS TPI Medan terdiri dari indikator sebagai berikut: (1) kesesuaian materi pembelajaran dengan kurikulum PAI (2) kesesuaian materi bahan pembelajaran dengan tujuan kegiatan belajar (3) kesesuaian urutan/ susunan tujuan pembelajaran pada bahan pembelajaran (4) kesesuaian uraian kegiatan belajar dengan tujuan pembelajaran pada materi pembelajaran (5) penggunaan bahasa pada penyampaian materi pembelajaran (6) kemenarikan penampilan sajian bahan materi pembelajaran.

Merujuk pada tabel penilaian ahli materi (terlampir) dapat dilihat penilaian ahli materi terhadap produk pengembangan media pembelajaran PAI berbasis Reels Instagram untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 1 <Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran Ahli Materi>

Indikator	Hasil
Total Skor	117
Skor Maksimal	120
Presentase	98

Berdasarkan perhitungan tabel di atas didapatkan hasil bahwa skor rata-rata penilaian ahli materi pada produk yaitu 98% dan berada pada kategori sangat layak.

### Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Reels Instagram

Produk pengembangan media pembelajaran PAI berbasis Instagram untuk meningkatkan minat belajar siswa dirancang dengan mengikuti kaidah metodologi penelitian 4D yang di mulai dengan melakukan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan dan terakhir tahap penyebaran.

Dalam pengembangan media pembelajaran ini, peneliti menggunakan model pengembangan 4D yang merupakan singkatan dari *Define, Design, Develop* dan *Dessimation*. Model 4D digunakan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran. Model 4D ini di kembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974. (Anam et al. 2022) Media pembelajaran PAI berbasis Instagram ini dapat dilakukan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Marc Prensky menyebutkan bahwa siswa berubah sesuai dengan teknologi yang membersamainya. Marc Prensky memberikan sebutan untuk mereka yaitu sebagai "*Digital Natives*" ia mengatakan bahwa "siswa hari ini ada penutur asli dari bahasa digital komputer, video game dan internet". (Prensky 2001) Hal ini sejalan dengan teori TPACK yang dikembangkan oleh Mishra dan Koehler sebagai salah satu upaya pengembangan atau modifikasi pembelajaran dengan menguasai kerangka konseptual dari pengetahuan teknologi, pedagogi dan konten yang saling berhubungan. (Koehler et al. 2014)

Dalam kegiatan pembelajarannya, guru menyajikan video berbasis Instagram kemudian menyajikan video viral berbasis Instagram untuk dilakukan analisis dan kritisi oleh siswa menggunakan Lembar Kerja Siswa, kemudian siswa membuat makalah dari materi pelajaran yang di ajarkan, kemudian melanjutkan dengan membuat video kreatif berbasis Instagram untuk di upload ke Instagram dan dijadikan penilaian sebagai evaluasi akhir penilaian kemampuan dan melihat seberapa besar minat siswa.

Berdasarkan uraian ahli di atas maka dapatlah dilihat bahwa pengembangan media pembelajaran PAI berbasis Instagram memungkinkan untuk dapat meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran PAI berbasis Instagram untuk meningkatkan minat belajar siswa ini dapat dijadikan salah satu media pembelajaran dalam menyampaikan materi PAI pada siswa. Dengan pemilihan dan penggunaan media yang sesuai, serta disusun secara sistematis akan memungkinkan siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menarik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ingin di capai.

Tujuan utama dilakukan pengembangan media pembelajaran PAI berbasis Instagram adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa dan mengembangkan kreatifitas siswa dalam pemanfaatan media sosial Instagram. Selain itu, pengembangan media ini dilakukan untuk memfasilitasi pembelajaran agar dapat berlangsung secara efektif dan menarik.

Efektif terkait dengan proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa, dan menarik terkait dengan penggunaan media baru yang belum pernah digunakan guru dalam proses pembelajaran. Dalam proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan panduan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Hal ini penting

karena RPP menjadi panduan dalam pelaksanaan proses pembelajaran PAI berbasis Instagram agar dapat teirarah dan tidak rancui.

### Kelayakan Media Pembelajaran PAI Berbasis Instagram

Produk pengembangan media pembelajaran PAI berbasis Instagram untuk meningkatkan minat belajar siswa selanjutnya di validasi dan di konfirmasi ulang kepada ahli materi, media dan bahasa. Berdasarkan perbaikan dan saran yang diberikan oleh para ahli teirseibuit maka peingeimbang melakukan peirbaikan pada produk media pembelajaran PAI berbasis Instagram.

Pengembangan perangkat pembelajaran berdasarkan rancangan produk yang telah dirancang yaitu dengan melakukan validasi oleh ahli materi dan ahli perangkat, kemudian memperbaiki produk perangkat pembelajaran tersebut sesuai dengan arahan dan saran serta masukan dari ahli materi dan ahli perangkat sehingga tampilan modul dan isi modul menjadi lebih baik dari sebelumnya dan dapat digunakan untuk melakukan kegiatan implementation (implementasi) sebagai langkah metode pengembangan 4D.

Media pengembangan yang hendak di uji coba kepada siswa harus lebih dahulu di validasi oleh pakar. (Sa'adah and Wahyui, 2020) Merujuk pada tabel 4.4 kriteria kelayakan media pembelajaran oleh ahli (terlampir) dapat dilihat penilaian ahli materi terhadap produk pengembangan media pembelajaran PAI berbasis Instagram untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah 98% dan berada pada kategori sangat layak.

Untuk pengambilan data uji terbatas dilakukan pada 17 Mei 2023 dan dilakukan pada jam istirahat di ruang perpustakaan dengan izin kepala sekolah dan guru penjaga perpustakaan dengan didampingi oleh guru mata pelajaran PAI bapak Muhammad Andika, S.Pd. Hasil pengujian terbatas yang dilakukan kepada 5 orang siswa kelas XI MAS TPI Medan terhadap produk media pembelajaran berbasis Instagram untuk meningkatkan minat belajar siswa tercantum pada tabel berikut:

Tabel 1 <Tabel Hasil Uji Terbatas>

Butir Pertanyaan	1	2	3	4	5
2	3	4	5	6	7
Kemenarikan Tampilan					
Kemenarikan tampilan video	3	4	3	4	4
Kemenarikan penyampaian materi	3	3	3	3	3
Kualitas pembelajaran					
Kesesuaian media dengan	3	3	3	3	4
2	3	4	5	6	7
kepraktisan					
Memberikan kesempatan untuk belajar	3	3	3	3	3
Fleksibilitas pembelajaran	3	3	3	3	3
Kualitas motivasi	3	3	3		3
Kebermanfaatan					
Keefektifan petunjuk/pedoman	3	2	2	3	3
Kemudahan pemanfaatan media	3	4	3	3	4
Ketepatan materi dengan kebutuhan belajar	3	3	3	3	3
Kesesuaian materi dengan perkembangan kekinian	3	3	3	3	3
Memotivasi keingintahuan siswa lebih mendalam	3	3	3	3	3
Total Skor	33	34	32	34	36
Presentase	75	77,27	72,73	77,27	81,82
Rata-Rata Presentase		76,82%			

Merujuk pada tabel di atas dapat dilihat penilaian dalam lingkup skala kecil terhadap media pembelajaran PAI berbasis Instagram untuk meningkatkan minat belajar siswa diperoleh berdasarkan perhitungan dari angket yang disebarakan dengan total presentase 76,82% pada kategori praktis.

Islam memandang bahwa penting bagi pendidik untuk menjadi kreatif dalam menyampaikan materi dan membantu siswa mengoptimalkan kemampuannya. Dalam tafsir Q.s al-Baqarah ayat 239 Allah berfirman bahwa "(jika kamu dalam keadaan takut) baik terhadap musuh, maupun banjur atau binatang buas maka sambil berjalan kaki) jalmak dari rajil artinya salatlah sambil jalan kaki (atau berkendara), rukbanan jamak dari rakib maksudnya bagaimana dapatnya, baik menghadap kiblat atau tidak, dan memberi isyarat sewaktu rukuk dan sujud maka sebutlah Allah) artinya salatlah – (kemudian apabila kamu telah aman) yakni dari ketakutan (sebagaimana Ia telah mengajarkan kepada kamu apa-apa yang tidak kamu ketahui) yakni sebelum diajarkan-Nya itu berupa fardu dan syarat-syaratnya. "Kaf" berarti umpama dan "ma" masdariah atau mausullah (Mahali and Suyuti n.d.).

Guru harus dapat memilih jalan terbaik dalam menyampaikan materi, jika tidak dapat menggunakan media yang lama, maka gunakan media yang baru untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang akan di capai. Maka kesimpulannya adalah, Instagram dapat dijadikan media pembelajaran.

### Kepraktisan Meidia Peimbelajaran PAI Beirbasis Instagram

Kepraktisan produk pengembangan media pembelajaran PAI berbasis Instgram untuk meningkatkan minat belajar siswa di ujicobakan pada siswa MAS TPI Medan. Secara keseluruhan penyajian pengembangan media pembelajaran PAI berbasis Instagram di MAS TPI Medan dapat diterima dengan baik.

Media pembelajaran PAI berbasis Instgram untuk meningkatkan minat belajar siswa yang telah dinyatakan layak oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa kemudian harus melalui tahap uji terbatas dan uji luas. Uji terbatas dilakukan pada skala kecil (dilakukan pada 5 orang siswa MAS TPI Medan Kelas XI ) sedangkan uji luas dilakukan pada skala besar (dilakukan pada 33 orang siswa MAS TPI Medan Kelas XI) yang merupakan uji coba untuk mengembangkan kualitas media pembelajaran PAI berbasis Instagram. (Sa'adah and Wahyu, 2020)

Berdasarkan tabel angket siswa yang telah disebarluaskan kepada siswa kelas XI MAS TPI Medan maka dapat dilihat bahwa skor rata-rata presentase kepraktisan 87,60% hasil uji kepraktisan siswa dan guru terhadap produk pengembangan media pembelajaran PAI berbasis Instagram untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas XI MAS TPI Medan berada pada kategori praktis.

Tabel 3 <Hasil Uji Kepraktisan Siswa dan Guru

Presentase (%)	Kriteria kepraktisan
0-25	Tidak Praktis
26-50	Kurang Praktis
51-75	Praktis
76-100	Sangat Praktis

Hasil rekapitulasi uji kepraktisan mulai dari uji terbatas (uji dalam skala kecil yaitu 5 orang siswa) sampai pada uji luas (uji dalam skala besar yaitu 33 orang siswa), meinuinjuikan peingeimbangan meidia peimbelajaran PAI beirbasis Instagram yang dilaksanakan di MAS TPI Medan meindapat skor rata-rata 82,21% dengan kategori sangat praktis.

Hasil uji coba kepraktisan terhadap media pembelajaran PAI berbasis Instagram pada uji terbatas menunjukkan skor 76,82% dan berada pada kategori praktis. Hal ini bermakna bahwa peingeimbangan meidia pembelajaran PAI berbasis Instagram mencerminkan tingkat kepraktisan untuk digunakan. Hasil uji coba kepraktisan media pembelajaran PAI berbasis Instagram untuk meningkatkan minat belajar siswa pada uji luas adalah 87,60% dan berada pada kategori sangat praktis.

Hasil rekapitulasi uji kepraktisan mulai dari uji terbatas (uji dalam skala kecil yaitu 5 orang siswa) sampai pada uji luas (uji dalam skala besar yaitu 33 orang siswa), menunjukkan pengembangan media pembelajaran PAI berbasis Instagram yang dilaksanakan di MAS TPI Medan mendapat skor rata-rata 82,21% dengan kategori sangat praktis. Beberapa saran juga disampaikan subjek yatui kualitas motivasi dan keefektifan petunjuk/pedoman.

Aktivitas belajar kelompok memberikan kesempatan kepada siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir dalam kelompok sehingga dalam hal ini, siswa dapat mengatasi masalah terkait materi yang diajarkan dan penguasaan materi dapat tercapai. Kemudian pembuatan video berbasis Instagram juga menjadi salah satu upaya pengembangan minat belajar siswa dalam menjawab masalah sosial yang sedang ramai di masyarakat dan meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat video berbasis Instagram. (Sihotang 2019)

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari hasil uji coba terbatas menyatakan bahwa media pembelajaran PAI berbasis Instagram melibatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hal ini tercermin dan terimplementasi dari aktualisasi diri siswa sebagai pengguna media pembelajaran PAI berbasis Instagram dalam hal menguasai

materi ajar dan menyelesaikan tugas kelompok maupun tugas individu. Hal ini akan meimbanguin keiteirampilan 4C. (Partono eit al. 2021)

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil uji coba luis, ditemukan bahwa peingeimbangan meidia pembelajaran PAI berbasis Instagram ini selain siswa dapat melakukan kegiatan pembelajaran individual dan mandiri, siswa juga dapat mempelajari dan memahami materi secara kelompok bahkan dalam menyelesaikan masalah yang muncul untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran PAI berbasis Instagram tersebut memberikan warna dan cara baru bagi siswa dalam proses belajar mengajar di kelas. Pembelajaran yang berlangsung membuktikan bahwa siswa sebagai seorang individu memiliki minat dan motivasi dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diinginkannya.

Berdasarkan hasil uji kepraktisan terbatas dan uji kepraktisan luas, siswa menyatakan bahwa media pembelajaran Instagram termasuk dalam kategori praktis. Instagram dilihat dari sudut pandang Islam sendiri memiliki sisi positif dan sisi buruknya.

Dampak positif dari hasil uji kepraktisan yang telah dilakukan adalah (1) siswa mampu menerima informasi dengan lebih cepat terkait materi pelajaran dan video-video viral berbasis Instagram yang berkaitan dengan materi pelajaran. (2) media pembelajaran Instagram mampu membantu siswa untuk meningkatkan minat belajar melalui video berbasis Reels Instagram (3) melalui kolom komentar siswa mampu menyampaikan isi pikiran dan dapat saling bertukar pendapat terkait video berbasis Instagram.(4) media pembelajaran Instagram dapat menjadi sarana komunikasi jaringan luas antara siswa dengan dunia luar.

### **Efektivitas Implementasi Media Pembelajaran PAI Berbasis Instagram**

Hasil pengujian efektivitas media pembelajaran PAI berbasis Instagram diperoleh menggunakan perolehan N-Gain dengan nilai 0,58% dan berada pada kategori efektif. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa produk peingeimbangan meidia pembelajaran PAI berbasis Instagram uuntuk meningkatkan minat belajar siswa efektif untuk meningkatkan capaian hasil belajar siswa dan minat belajar siswa.

Hal ini berarti bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Instagram memberikan dampak terhadap peningkatan minat belajar pada siswa dan pencapaian hasil belajar siswa. Namun demikian dalam penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan keperluan dan tujuan pembelajarannya.

Teimuan ini beirmakna bahwa guirui haruis dapat meingeimbangkan dan meingeideipankan modeil peimbeilajaran yang kondisinya sejalan dengan peserta didik, dan terkait dengan kondisi saat ini bahwa siswa sangat dengan teknologi dan pendidik tidak dapat memisahkan siswa dari teknologi bagaimanapun caranya. (Koehler et al. 2014) Oleh karena itu, penting penguasaan TPACK oleh guru akan semakin baik pula kualitas RPP yang dihasilkan.

Kemampuan penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan minat belajar siswa untuk meningkatkan pemahaman siswa dan kemampuan berpikir kritis siswa menjadi hal yang penting, bukan berfokus pada mediana saja tetapi harus melalui analisis kebutuhan siswa lebih dahulu. Siswa dikatakan sudah mampu berpikir kritis karena sudah memenuhi ciri-ciri yaitu: (a) mampu dan berani menangani masalah, (b) mempraktekkan strategi intelektual dan (c) mampu mendefinisikan cara melihat. (Sihotang 2019)

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dilakukan, meimbeirikan implikasi bahwa peingeimbangan meidia peimbeilajaran beirbasis Instagram dapat digunakan pada materi pelajaran yang lain selain Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam proses pembelajaran. Tentukan keberagaman dan kemenarikan desain serta tampilan media pembelajaran harus tetap diperhatikan dan disesuaikan dengan materi agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Instagram dalam pandangan Islam disampaikan oleh beberapa ulama dengan pendapat berbeda. Salah satunya Ustadz Adi Hidayat dalam channel Youtubnya (sumber: <https://youtu.be/hAE627JyiwA>)ia menyebutkan: “segala hal yang minim hal-hal positif dinilai makruh dan tidak disukai agama, apalagi yang lebih banyak buruknya. Seperti video yang erotis, mengundang syahwat dan bertentangan dengan agama, maka ia masuk kepada yang haram maka perangkatnya pun haram dimainkan. Sehingga harus hati-hati terhadap hal yang menghadirkan hal buruk. Jadi ada baiknya dijauhi segala hal yang tidak disukai agama”

Selain ustadz Adi Hidayat, salah satu ulama terkenal lainnya yaitu ustadz Abdul Somad juga menyampaikan pandangan Islam terkait penggunaan media sosial tiktok dalam salah satu channel Youtube (sumber: <https://youtu.be/6LRNoKL72Ig>), sebagai berikut: “termasuk zina melihat, berpikir, mendengar hal-hal yang dilihat dalam tiktok. Jika tidak baik maka tinggalkan”.

Penyataan tersebut di atas mengatakan bahwa tinggalkanlah yang buruk. Dalam pandangan Islam sendiri yang disampaikan oleh para ulama, menyatakan bahwa menggunakan media Instagram hukumnya makruh dan haram. Makruh jika ada kebaikan didalamnya dan haram karena hanya berisi keburukan di dalamnya.

Terkait pandangan ulama yang menyatakan haramnya penggunaan aplikasi Instagram, peneliti mengambil hikmah dari kisah Nabi Ibrahim as ketika di bakar dalam api, seekor burung dengan paruh kecilnya membawa air setetes demi setetes untuk dapat membantu memadamkan api yang membakar Nabi Ibrahim as dan kemudian atas izin Allah itu menjadi catatan amalan baik bagi si burung kecil, walupun usahanya tidak memberikan hasil tetapi amalan baiknya terhitung dari niat dan usahanya.

Dari kisah tersebut dapat diambil hikmah bahwa setiap hal yang baik akan Allah berikan ganjaran kebaikan pula. Terkait hal ini, ustadz Adi Hidayat sendiri menyebutkan bahwa makruh hukumnya jika terdapat kebaikan dan keburukan dalam Instagram, dan menjadikannya haram jika lebih banyak keburukan.

Jika demikian, maka sebagai guru Agama Islam menjadi tanggung jawab bersama untuk dapat sebagai platform sosial media yang lebih baik bagi siswa agar mengurangi hal-hal negatif yang terdapat dalam Instagram. Jika kita terlepas tangan dari konten-konten positif di Instagram maka yang akan dilihat siswa hanya hal-hal negatifnya saja.

Peneliti dalam hal ini berpendapat berdasarkan hasil penelitian menyatakan bahwa aplikasi Instagram layak, efektif dan praktis sebagai media pembelajaran karena siswa tidak dapat dipisahkan dari teknologi dan sosial media. Menjadi tugas pendidik menggiring siswa menampilkan hal-hal positif di sosial media dan membawa mereka agar dapat berpikir kritis jika melihat hal-hal yang tidak baik seperti video yang berisi konten negatif. Sehingga akan menjadi salah satu amalan baik bagi guru dan siswa dengan menampilkan pengetahuan pada sosial media Instagram tanpa menghilangkan dan tidak menghilangkan nilai-nilai Islam pada video berbasis Instagram yang di unggah.

Deingan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang dilakukan melalui Instagram mampu memberikan pembelajaran yang baik dan mampu meningkatkan minat belajar siswa karena mampu menarik minat siswa dalam melaksanakan pembelajaran dengan kesimpulan pelaksanaan pembelajaran PAI dengan menggunakan keilmuan yang diselesaikan oleh pemerintah.

## Simpulan

Pengembangan media menggunakan metode 4D dengan tahapan: Define, pada tahap ini dilakukan analisis awal masalah, peserta didik, tugas, konsep dan perumusan tujuan belajar. Design, pada tahap ini dilakukan perancangan produk seperti penggunaan media pembelajaran berbasis Instagram. Develop, pada tahap ini dilakukan uji validasi dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa kemudian dilakukan uji coba terbatas pada 5 orang siswa MAS TPI Medan kelas XI. Disseminate, pada tahap ini dilakukan tahap penyebaran pada uji luas pada siswa MAS TPI Medan kelas XI sebanyak 33 orang. Hasil uji kelayakan dari ahli materi 98%, ahli media 90% dan ahli bahasa 97%, dengan rata-rata presentase adalah 95% dan masuk kategori sangat layak. Hasil uji kepraktisan uji terbatas yang dilakukan pada 5 orang siswa mendapatkan skor 76,82%, pada uji kepraktisan luas yang dilakukan pada 33 orang siswa mendapatkan skor 75,48% dengan kategori praktis dan hasil rekapitulasi mendapatkan skor rata-rata 82,21% dengan kategori sangat praktis. Uji efektivitas dilakukan dengan mengimplementasikan media pembelajaran PAI berbasis Instagram dengan skor gain ternormalisasi (N-Gain) 0,58% dan ditunjukkan dalam kategori efektif.

## Referensi

- Anam, Syaiful, Husna Nashihin, Akbar Taufik, Mubarak, Hamela Sari Sitompul, Yuni Mariani Manik, and others, *Metode Penelitian (Kualitatif, Kuantitatif, Eksperimen, Dan R&D)*, ed. by Syaiful Anam (Padang Sumatera Barat: PT Global Eksekutif Teknologi, 2022)
- Astriani, Siska Ana, 'Prinsip Dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran', *Universitas Nurul Jadid*, 2018, 1–13
- Athiyah, Al-Abrasyi M., *Dasar-Dasar Pokok Pendidikan Islam* (Jakarta: Bulan Bintang, 1997)
- Basri, Hasan, *Filsafat Pendidikan Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 2020)
- Chotib, Sjahidul Haq, 'Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran', *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 1.2 (2018), 109–15
- Darwin, 'Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Di SDN 12 Muntei Tahun Ajaran 2022/2023', *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, volume 5, (2023)
- Djamarah, Syaiful Bahri, and Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, 1st edn (Jakarta: Rineka Cipta, 2016)
- Fatimah, Suci Dewi, Cahyo Hasanudin, and Ahmad Kholiqul Amin, 'Pemanfaatan Aplikasi Tik Tok Sebagai

Media Pembelajaran Mendemonstrasikan Teks Drama Suci', *Indonesian Journal Of ...*, 1.2 (2014), 120–28  
Ikhlās, Al, *Pendidikan Agama Islam* (Zizi Publisher, 2020)  
Indah Rahmayani, 'Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia', 2015

- Koehler, Matthew J., Punya Mishra, Kristen Kereluik, Tae Seob Shin, and Charles R. Graham, 'Handbook of Research on Educational Communications and Technology: Fourth Edition', *Handbook of Research on Educational Communications and Technology: Fourth Edition*, 2014, 1–1005 <<https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5>>
- Kusumastuti, Erwin, *Hakekat Pendidikan Islam: Konsep Etika Dan Akhlak Menurut Ibn Miskawaih* (Surabaya: Jakad Media Publishing, 2020)
- Mahali, Imam Jalaluddin Al, and Imam Jalaluddin As Suyuti, *Tafsir Jalalain Berikut Asbabun Nuzul Ayat. Terjemahan* (Sinar Baru Algensindo)
- Maragustam, *Filsafat Pendidikan Islam* (Yogyakarta: CV Hidayah, 2014)
- Muhson, Ali, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi', *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8.2 (2010) <<https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>>
- Nizwardi, Jalinus, and Ambiya Ambiyar, 'Media & Sumber Belajar', *Jakarta : Kencana*, 2016, 1–236
- Nuraini Razak, 'Studi Terakhir: Kebanyakan Anak Indonesia Sudah Online, Namun Masih Banyak Yang Tidak Menyadari Potensi Resikonya', 2015
- Nurjaman, Asep Rudi, *Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 2020)
- Partono, Partono, Hesti Nila Wardhani, Nuri Indah Setyowati, Annuriana Tsalitsa, and Siti Nurrahayu Putri, 'Strategi Meningkatkan Kompetensi 4C (Critical Thinking, Creativity, Communication, & Collaborative)', *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14.1 (2021), 41–52 <<https://doi.org/10.21831/jpipfip.v14i1.35810>>
- Prensky, Marc, 'Digital Natives, Digital Immigrants Part 1', *On the Horizon*, 9.5 (2001), 1–6 <<https://doi.org/10.1108/10748120110424816>>
- Rahmat, *Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Yogyakarta: Bening Pustaka, 2019)
- Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam* (Kalam Mulia, 2002)
- Sa'adah, Risa Nur, and Wahyu, *Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoritis Dan Aplikatif* (Sumedang: Literasi Nusantara, 2020)
- Sanaky, Hujair AH Faizah, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013)
- Setiawan, A, 'Merancang Media Pembelajaran Pai Di Sekolah', *Darul Ulum: Jurnal Ilmiah Keagamaan, Pendidikan, Dan Kemasyarakatan*, 10.2 (2019), 223–40
- Sihotang, Kasdin, *Berpikir Kritis: Kecakapan Hidup Di Era Digital* (Yogyakarta: KANISIUS, 2019)
- Sugiyono, Dr., *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, I (Bandung: Alfabeta, 2018)
- Sunhaji, *Pendidikan Agama Islam* (Jawa Tengah: Zahira Media Publisher, 2022)
- Suryadi, Ahmad, *Teknologi Dan Media Pembelajaran Jilid I* (Jawa Barat: CV Jejak, 2020)
- Suryani, Nunuk, 'Pengembangan ICT Dalam Pembelajaran Pengembangan ICT Dalam Pembelajaran', *Pengembangan ICT Dalam Pembelajaran*, November, 2015, 36–44
- Wibowo, Firmanul Catur, Lari Andres Sanjaya, Dina Rahmi Darman, Upik Rahma Fitri, Erwina Oktavianty, Eka Afrida Ermawati, and others, *Pembelajaran Nano Learning Berbasis STEM* (Yayasan Kita Menulis, 2023)
- Winarni, Endang Widi, *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D* (Jakarta: Sinar Grafika Offset, 2018)
- Yannuansa, Nanndo, Akmam Mutrofin, Agung Samudra, Rahma Ramadhani, and Humaidillah Kurniadi W, *PENGARUH GADGET Pada ANAK-ANAK*, 2020
- Yusnadi, and Silvia Mariah, *Konsep Dasar, Sejarah, Dan Asas Pendidikan Luar Sekolah* (Medan: Unimed Press, 2018)
- Zainiyati, Husniyatus Salamah, *MEDIA PEMBELAJARAN PAI ( Teori Dan Aplikasinya )*, *Digital Library UIN Sunan Ampel*, 2013