



## Sosial Media Ruang Belajar: Pemanfaatan Platform Digital, Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 3 Jepara

Nuzul Ainal Mardiyah<sup>1</sup>, Vera Safira<sup>2</sup>, Ahmad Saefudin<sup>3</sup>

Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Jepara, Jawa Tengah, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

[ainalmardiyah8@gmail.com](mailto:ainalmardiyah8@gmail.com)<sup>1</sup>, [verasafira2003@gmail.com](mailto:verasafira2003@gmail.com)<sup>2</sup>, [ahmadsaefudin@unisnu.ac.id](mailto:ahmadsaefudin@unisnu.ac.id)<sup>3</sup>

**Abstrak:** Pada saat ini, media sosial lebih sering dibuka dari pada buku maupun alat belajar lainnya pada peserta didik. Melihat hal ini membuat media sosial sangatlah cocok apabila dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Media sosial menjadi konsep yang relatif baru dan menjadi pusat perhatian banyak pendidik, pengajar dan orang tua dalam pendidikan. Tujuan dari penelitian ini yakni menunjukkan bahwa platform digital bisa menjadi ruang belajar pendidikan agama Islam di era saat ini. Metode penelitian ini dengan pendekatan kualitatif dan jenis studi kasus. Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan yaitu wawancara, observasi, dan dokumen. Hasil dari penelitian ini ialah penggunaan platform digital dan platform media sosial untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam sangat memberikan kemudahan bagi penggunanya dan memiliki fungsi yang beragam serta dapat bermanfaat sebagai sarana dalam proses belajar yang inovatif, kreatif dan interaktif terhadap peserta didik, seperti yang digunakan di SMK Negeri 3 Jepara ialah *google classroom*, WhatsApp, dan Instagram, hingga CBT (aplikasi buatan SMK).

**Kata kunci:** Platform Digital, Ruang Belajar, Pendidikan Agama Islam, SMK Negeri 3 Jepara

### *Social Media as a Learning Space: Utilization of Digital Platforms for Islamic Religious at SMK Negeri 3 Jepara*

**Abstract:** At this time, students open social media more often than books or other learning tools. Seeing this makes social media very suitable when used as a learning medium. Social media is a relatively new concept and has become the center of attention for many educators, teachers and parents in education. The aim of this research is to show that digital platforms can be a learning space for Islamic religious education in the current era. This research method uses a qualitative approach and a case study type. The data collection techniques that the author uses are preliminary research, observation, and documents. The results of this research are that the use of digital platforms and social media platforms for learning Islamic Religious Education makes it very easy for users and has various functions and can be useful as a means of innovative, creative and interactive learning processes for students, such as the one used at SMK Negeri 3 Jepara, namely *Google Classroom*, WhatsApp and Instagram, to CBT (an application made by SMK).

**Keywords:** Digital Platform, Study Room, Islamic Religious Education, SMK Negeri 3 Jepara.

### 1. Pendahuluan

Pada saat ini, media sosial dan platform digital lebih sering dibuka dari pada buku maupun alat belajar lainnya pada peserta didik. Pengaruh dari pesatnya perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi yakni termasuk perkembangan media pembelajaran (Masruroh, 2021). Melihat ini membuat media sosial sangat cocok apabila dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Media sosial jadi konsep relatif baru dalam pendidikan dan jadi pusat perhatian pendidik, pengajar dan orang tua (Zazin & Zaim, n.d.) Di era milenial ini, khususnya dunia pendidikan agama Islam, proses belajar dan mengajar agama

Islam berada di dunia digital serba maju. Agar pembelajaran semakin efektif dan efisien, maka dalam pendidikan khususnya, tidak hanya materi ajar yang dikuatkan, tetapi media pembelajarannya (Ahmadi, 2018, pp. 45–55).

Media sosial salah satu teknologi yang digunakan untuk media belajar kemudahan dalam proses belajar, karena beralur sederhana. Peneliti mengungkapkan mengenai keberhasilan pemanfaatan media sosial, terlebih pada *You Tube*, *Instagram*, dan *WhatsApp* yang menjadi sumber belajar saat pandemi lalu saat *New Normal* media sosial bisa dijadikan sumber belajar (Ruslan Afendi et al., 2023). Penggunaan teknologi sangat dibutuhkan dalam proses

pembelajaran dengan menyesuaikan arus perkembangan teknologi dalam pendidikan Islam. Penggunaan teknologi menyebabkan banyak informasi muncul di berbagai media sosial, berbagai macam informasi dalam banyak bidang dengan mudah ditemukan. Apabila generasi zaman sekarang tidak beradaptasi mengikuti zaman, pastinya akan tertinggal informasi dan arus globalisasi. Begitu halnya dalam pengaruh di dunia pendidikan yang akan datang, pastinya lebih menekankan penggunaan teknologi masa kini melingkupi kehidupan dunia.

Seorang pendidik punya tanggung jawab besar melaksanakan tugasnya. Seperti contohnya guru Pendidikan Agama Islam dan mata pelajaran yang lain. Tantangan ini dapat dipersiapkan siapa saja, khususnya pendidik yang menerapkan dan memberikan pengajaran sesuai dengan karakter pendidikan (Setyowati, 2022). Platform adalah sebuah wadah digital yang banyak dipakai manusia untuk beragam keperluan. Sederhananya, pengertian platform adalah sebuah wadah dipakai menjalankan sebuah sistem sesuai dengan rencana program yang telah dibuat. Misalnya, untuk kegiatan pembelajaran daring, maka platform yang digunakan berbasis digitalisasi (Wibawa, 2021, pp. 76–84).

Bererapa penelitian sebelumnya juga membuat penelitian terkait pembelajaran dengan media sosial, seperti Yuni Fitriani (2021) berjudul "Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Penyajian Konten Edukasi Atau Pembelajaran Digital", Penelitian yang dilakukan Yuni Fitriani berisi tentang media sosial yang diteliti adalah Instagram, Facebook, YouTube dan TikTok, platform digital seperti itu dapat dimanfaatkan sebagai media penyajian untuk konten edukasi atau pembelajaran digital. Sebagai media penyajian untuk konten edukasi digital membantu penggunaannya menambah ilmu pengetahuan dan wawasan baru. Terdapat persamaan dengan penelitian ini yakni sama-sama membahas tentang pemanfaatan media sosial dalam Pembelajaran Agama Islam.

Tetapi terdapat perbedaan yakni fokus penelitian sebelumnya pada media sosial yang diteliti adalah Instagram, Facebook, YouTube, TikTok. platform ini dapat dimanfaatkan sebagai media penyajian untuk konten edukasi atau pembelajaran digital, sedang penelitian kali ini membahas tentang pemanfaatan media sosial platform digitalnya seperti Google Classroom, Moodle, Edmodo hingga YouTube sebagai ruang belajar pendidikan agama Islam.

Melihat bahwa potensi penggunaan ponsel, siswa lebih sering membukanya dari pada buku maupun alat belajar lainnya pada peserta didik. Membuat penelitian ini menarik untuk diulas lebih banyak. Maka dari itu rumusan masalah penelitian ini ialah pemanfaatan platform digital dan platform media sosial bisa menjadi ruang belajar pendidikan agama Islam. Tujuan dari penelitian ini yakni menunjukkan bahwa platform digital dan platform media sosial bisa menjadi ruang belajar pendidikan agama Islam di era saat ini. Manfaat dari penelitian ini yakni memberi wawasan dan pengetahuan kepada kepala sekolah, tenaga pendidik, dan siswa bahwa platform digital dan platform media sosial bisa menjadi ruang belajar pendidikan agama Islam dan dapat memanfaatkannya secara maksimal.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam penelitian kualitatif dan jenis studi kasus. Penelitian kualitatif yaitu bertujuan untuk memahami fenomena sosial baru dengan tujuan mendeskripsikan dan memperjelas atau mengilustrasikan dan menjelaskan fenomena sosial yang sedang terjadi (Siyoto & Sodik, 2015). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa saja platform digital maupun media sosial yang digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah SMK Negeri 3 Jepara. Sedang studi kasus digunakan untuk menjawab pertanyaan "bagaimana" dan "mengapa". Sedang penelitian studi kasus digunakan untuk menjawab pertanyaan "bagaimana" dan "mengapa". Studi kasus adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk mempelajari suatu fenomena tertentu pada waktu atau kegiatan tertentu dengan mengumpulkan informasi yang lebih rinci dan terperinci dengan menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data dalam kurun waktu tertentu (Wahyuningsih, 2013, p. 119). Penelitian metode studi kasus adalah Penelitian studi kasus adalah studi tentang "sistem terbatas" atau "kasus" dari waktu ke waktu melalui pengumpulan data terperinci dan menggabungkan berbagai sumber informasi yang "kaya" ke dalam satu konteks (Assyakurrohim et al., 2023).

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 3 Jepara yang beralamat di Jl. K.S. Tubun No. 3 RT 01 RW 02, Demaan VIII, Demaan, Kecamatan Jepara, Kabupaten Jepara, Jawa Tengah 59419. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 tepatnya dari bulan September 2023 hingga bulan November 2023. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari Guru PAI di SMK Negeri 3 Jepara

dan Siswa SMK Negeri 3 Jepara. Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan yaitu wawancara, observasi, dan dokumen (Ahyar et al., 2020). Jenis wawancara yang digunakan penulis untuk melakukan penelitian yaitu wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur merupakan yang digunakan penulis dalam penelitian adalah wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur merupakan pertanyaan wawancara yang tidak dipersiapkan sebelumnya karena disesuaikan dengan situasi dan karakteristik unik narasumber atau informan (Rachmawati, 2007). Panduan wawancara yang digunakan hanya berupa rangkuman pertanyaan yang akan diajukan. Keunggulan teknik ini adalah suasana lebih santai, terbuka, dan jujur karena responden tidak merasa sedang diwawancarai (Agung & Yuesti, 2019). Teknik observasi yang digunakan penulis dalam melakukan penelitiannya adalah observasi tidak terlibat. Dalam observasi ini peneliti tidak terlibat dengan apa yang diamati dan hanya bertindak sebagai pengamat independen. Dalam penelitian kualitatif, dokumentasi melengkapi penggunaan teknik observasi dan wawancara (Nugrahani, 2014).

Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data yang meliputi reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan tahap validasi (Assyakurrohim et al., 2023b, pp. 1–10). Selama fase reduksi data, peneliti memverifikasi integritas semua data yang dikumpulkan dari observasi dan wawancara. Langkah selanjutnya adalah mengkategorikan data Anda berdasarkan fokus penelitian Anda. Saat meninjau data, peneliti menafsirkan hasil dan membandingkannya dengan teori yang ada dan penelitian terkait sebelumnya. Verifikasi data dilakukan dengan teknik triangulasi sumber data dan triangulasi metode pengumpulan data (Yusuf, 2017).

### 3. Hasil dan Pembahasan

Seiring berjalannya waktu, perkembangan teknologi juga mengalami kemajuan yang sangat pesat. Kemajuan tersebut kini terlihat dari aktivitas dan aktivitas yang memanfaatkan teknologi untuk mempermudah segala hal. penggunaan *platform* media sosial maupun *platform* digital adalah salah satu contoh hasil dari kemajuan teknologi tersebut.

Peneliti melakukan wawancara pada siswi di SMK Negeri 3 Jepara pada tanggal 23 Oktober 2023 berkaitan penggunaan *platform* media sosial maupun *platform* digital untuk pembelajaran. Bila siswi kelas IX menyatakan bahwa, penggunaan *platform* media sosial sebagai ruang pembelajaran kadang digunakan dalam

pembelajaran, tapi tidak tahu jenisnya. Penerapannya maksimal oleh guru-guru, yang pernah di coba itu *google classroom*, dan *Instagram*. Dia merasa jika pembelajaran PAI menggunakan itu sebagai ruang pembelajaran sangat bagus.

Hal sama juga di utarakan Durrotul siswi kelas IX bahwa, *platform* media sosial yang paling sering itu di WA dan Instagram, kadang *google classroom*. Jadi saat jadi ruang pembelajaran, sangat menyenangkan, terutama bagi yang kebanyakan lebih suka membuka medsos ketimbang buku pelajaran. Tiktok juga bisa jadi salah satu pertimbangan karena itu aplikasi paling ramai yang di gunakan anak muda.

Dari hasil wawancara dapat di pahami penggunaan *platform* digital sebagai ruang pembelajaran PAI sudah digunakan dengan maksimal di sekolah, karena itu bisa jadi pilihan ruang pembelajaran PAI dengan penggunaan *platform* digital, mampu meningkatkan kegembiraan dan rasa menyenangkan saat pembelajaran PAI.

Hasil observasi yang peneliti lakukan saat peneliti menunjukkan bahwa penerapan *platform* digital sering digunakan dan menjadi ruang pembelajaran PAI di SMK N 3 Jepara. Diamati dari hasil wawancara dengan Guru PAI yakni beliau Ibu Sufi, mengatakan bahwa Penggunaan *platform* digital sebagai ruang pembelajaran sudah digunakan maksimal di SMK. Diutarakan beliau bahwa, *platform medsos* yang paling sering digunakan yakni WA, kemudian beberapa kali juga dengan *Instagram*. Kalau penggunaan *classroom* itu sudah jarang paling hanya untuk pengumpulan tugas. Jadi penggunaan *platform digital* ini bisa jadi pilihan ruang pembelajaran PAI bahkan SMK sendiri juga meluncurkan CBT, ini ialah aplikasi buatan SMK sendiri yang digunakan untuk pengumpulan ulangan harian dan juga untuk pelaksanaan PTS dan PAS. Aplikasi ini sangat pas karena menghindari pengguna membuka tab baru dan menghindari kecurangan. Jika sebelumnya menggunakan Microsoft 365 itu terlalu mudah dan rawan kecurangan sebab bisa buka tab baru membuat bisa *serching* di internet.

Melihat dari pemaparan guru PAI, menunjukkan penggunaan *platform* digital maksimal, sedang untuk kecurangan dan kendala Ibu Sufi mengungkapkan bahwa, keuntungan dan kendala dalam penggunaan *platform* digital ini pasti ada, tapi lebih banyak menguntungkan guru, seperti lebih fleksibel dan cepat. Penggunaan CBT juga sangat membantu dalam mengoreksi dan pengumpulan jadi tidak lagi manual dengan kertas, mengurangi limbah dan

memperringingan tugas guru. Akan tetapi juga ada sisi kendala yakni anak banyak mengeluh tidak punya kuota dan kadang bisa hilang fokus saat penggunaan medsos justru buka konten lain selain pembelajaran masalah koneksi internet yang kadang tidak stabil atau bahkan mati sehingga dapat mengganggu berlangsungnya ujian, beberapa handphone peserta didik yang tidak support untuk mengunduh aplikasi CBT tersebut. Tetapi dari keseluruhan anak-anak dengan penggunaan platform digital ini jadi meningkatkan kegembiraan dan rasa menyenangkan saat pembelajaran PAI. Bahkan kreativitas dan kolaborasi sering terjadi dari antar jurusan sehingga menghasilkan karya yang maksimal karena kerjasama yang di dukung teknologi saat ini”.

Sedangkan peneliti mendapatkan data dokumentasi berupa foto *sreenshoot* dari *platform* yang di gunakan guru.

Melihat kasus dari hasil observasi bersama guru PAI ini pada tanggal 6 Desember 2023, menunjukkan penggunaan platform digital sebagai ruang belajar besar manfaatnya dan mendukung pembelajaran yang berlangsung. *Platform* digital bisa dimanfaatkan sebagai ruang belajar Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 3 Jepara. Maka dalam pemaparan di atas peneliti tertarik mengulas lebih banyak terkait *platform* media sosial dan *platform* digital lebih mendala sebagai berikut:

Media sosial adalah platform media sosial yang berfokus pada kehadiran pengguna dan mempromosikan aktivitas dan kolaborasi pengguna (Nasrullah, 2015). Ciri-ciri media sosial antara lain (1) keterbukaan (siapa pun dapat membuat akun), (2) halaman profil pengguna (tersedianya menu profil yang memudahkan pengguna melihat informasi pribadi), dan (3) kemudahan berinteraksi dengan pengguna lain. ( 4) Konten buatan pengguna (yang memberi Anda kemampuan untuk membuat dan mendistribusikan konten), (5) Stempel waktu postingan (Setiap postingan memiliki stempel waktu yang memberi tahu Anda kapan postingan tersebut dibuat (postingan) (Banyumurti, 2018).

Jenis-jenis media sosial antara lain (Indonesia, 2018): 1) Proyek Kolaborasi (Collaborative Projects). Memungkinkan atau memberikan kebebasan kepada pengguna untuk secara kolaboratif membuat, menambah, dan memperbarui konten. Contohnya adalah Wikipedia; 2) Blog dan Microblog Blog atau microblogging merupakan media sosial yang merupakan cikal bakal bentuk asli perkembangan media sosial. Pengguna dapat membuat konten

yang awalnya hanya terdiri dari konten tertulis dan ditampilkan secara kronologis. Salah satu contohnya adalah Twitter; 3) Komunitas Konten (Content Communities) yakni platform media sosial yang memungkinkan penggunaannya berbagi konten dalam bentuk media multimedia seperti foto, video, gambar, dan audio. Contohnya termasuk YouTube, Instagram, dan TikTok; 4) Situs Jejaring Sosial (Social Networking Sites). Sebuah platform media sosial tempat pengguna berinteraksi dengan pengguna lain dengan membuat profil yang berisi informasi pribadinya, mengundang teman untuk mengunjungi profil pengguna, dan mengirimkan pesan singkat. Misalnya Facebook; 5) Virtual Game Worlds. Sebuah platform yang menciptakan kembali dunia tiga dimensi atau 3D dan memungkinkan pengguna dalam game untuk berinteraksi sesuai keinginan melalui avatar, sama seperti di dunia nyata. Misalnya saja Mobile Legends; 6) Virtual Social Worlds. Sebuah platform berbentuk dunia maya yang menawarkan interaksi lebih bebas, layaknya simulasi kehidupan. Misalnya, Kehidupan Kedua.

Dengan adanya kemungkinan tersebut maka media sosial dapat dimanfaatkan sebagai wadah pembelajaran PAI karena sangat mudah digunakan.

Pengertian platform adalah platform digital yang banyak digunakan masyarakat untuk berbagai keperluan. Sederhananya, pengertian platform adalah suatu wadah yang digunakan untuk mengoperasikan suatu sistem sesuai dengan rencana program yang dibuat. Misalnya saja platform yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran daring yang berbasis digitalisasi (Wibawa, 2021, pp. 76–84).

Pembelajaran melalui pemanfaatan platform digital melibatkan penyajian berbagai jenis materi dalam bentuk digital dengan menggunakan konten pembelajaran digital yang bertujuan untuk membantu pemahaman materi yang akan dipelajari (Fitriani, 2021). Pengertian pembelajaran digital yang dikemukakan Munir dalam bukunya berjudul “Digital Learning” adalah suatu sistem yang memungkinkan penggunaannya dapat belajar secara lebih menyeluruh, menyeluruh, dan beragam (Fitriani, 2021). Tersedianya fasilitas sistem pembelajaran digital memungkinkan penggunaannya belajar kapan saja dan dimana saja tanpa batasan jarak, ruang, dan waktu (Fitriani, 2021). Dalam pembelajaran digital, semua materi pembelajaran dianggap menjadi lebih fleksibel dan beragam, tidak hanya dalam bentuk lisan atau bahasa, tetapi juga dalam bentuk teks,

gambar, suara, gerakan, dan lain-lain (Fitriani, 2021).

Dalam pembelajaran digital, berbagai jenis materi pembelajaran disajikan dalam format digital, dan konten pembelajaran digital dimaksudkan untuk memberikan kontribusi terhadap pemahaman materi pembelajaran. Pengertian pembelajaran digital yang dikemukakan Munir dalam bukunya "Pembelajaran Digital" adalah suatu sistem yang memungkinkan penggunaannya dapat belajar secara lebih menyeluruh, menyeluruh, dan beragam. Dengan tersedianya fasilitas sistem pembelajaran digital, pengguna dapat belajar kapan saja dan dimana saja tanpa batasan jarak, ruang dan waktu. Dengan pembelajaran digital, seluruh materi pembelajaran yang dipelajari menjadi lebih fleksibel dan lebih bervariasi dari sekedar format lisan atau verbal (Fitriani, 2021).

Pembelajaran digital memerlukan komunikasi interaktif antar pengguna dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, internet, telepon genggam dengan berbagai aplikasi, video dan telepon. Pembelajaran digital mengacu pada penerapan konten pembelajaran berbasis web atau digital. Pembelajaran digital dimulai dengan rencana yang tepat dan menyediakan konten dan materi pembelajaran yang terkait dengan rencana tersebut kepada pengguna (Fitriani, 2021).

Pembelajaran digital mencakup perangkat keras atau infrastruktur yang terdiri dari sekumpulan komputer yang saling berhubungan dan mempunyai kemampuan untuk bertukar dan mengirimkan data dalam bentuk teks, pesan, grafik, audio, atau video apa pun. Pembelajaran digital menerapkan sistem pembelajaran yang tidak berlangsung di satu tempat, sehingga tidak ada interaksi tatap muka. Interaksi dapat terjadi secara real time, misalnya melalui interaksi tatap muka, pertemuan online, audio dan video nyata, ruang obrolan, dan lainnya. Selain itu, interaksi lainnya terjadi secara real time. Contoh: milis, grup diskusi, newsgroup, papan buletin. Pembelajaran digital menggunakan konten digital yang menjadikan proses pembelajaran lebih fleksibel, menarik, menarik dan interaktif. Ketika konten digital digunakan untuk mengemas informasi, menafsirkan makna informasi yang dihasilkan dari pengemasan suatu program atau pesan dan menjelaskan bagaimana pengguna dapat memperoleh materi pembelajaran tanpa batasan ruang dan waktu. Ada tiga fungsi pembelajaran digital sebagai media pembelajaran, yaitu (Fitriani, 2021) : 1) Fungsi Suplemen atau tambahan. Fitur

tambahan/pelengkap ini memberikan kebebasan kepada pengguna untuk memilih apakah akan menggunakan, menggunakan/mengakses materi pembelajaran elektronik. Materi pembelajaran elektronik memastikan pengguna memperoleh tambahan pengetahuan dan wawasan; 2) Fungsi Komplemen. Dalam fungsi pelengkap atau pelengkap, bahan pembelajaran digital atau elektronik dirancang menjadi bahan penguat/bahan penguat yang memberikan pengayaan atau penguatan dan pelengkap atau pengulangan pembelajaran; 3) Fungsi Substitusi, memungkinkan pengguna untuk mengeksplorasi beberapa alternatif model kegiatan pembelajaran: melakukan kegiatan pembelajaran yang disajikan secara tatap muka secara eksklusif, sebagian melalui pembelajaran tatap muka dan sebagian lagi secara digital, atau melakukan kegiatan pembelajaran yang disajikan seluruhnya secara langsung. Orang dan sebagian melalui pembelajaran digital menawarkan pengejaran kegiatan pembelajaran yang disajikan melalui pembelajaran digital.

Platform digital merupakan salah satu jenis teknologi pendidikan yang memberikan solusi untuk mendukung dan memperkaya proses pembelajaran. Berikut adalah beberapa contoh platform digital dan media sosial yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran: 1) Google Classroom: adalah platform pembelajaran virtual Google. Guru dapat membuat kursus online, memberikan tugas, berbagi materi, dan berinteraksi dengan siswa melalui Google Classroom. Siswa juga dapat menyerahkan tugas dan berpartisipasi dalam diskusi online; 2) Moodle: merupakan platform manajemen pembelajaran open source yang banyak digunakan oleh institusi pendidikan. Berbagai fitur ditawarkan seperti penyediaan materi pembelajaran, pengumpulan tugas, forum diskusi, dan tes online; 3) Edmodo: adalah platform pembelajaran online yang menyediakan video pembelajaran dan latihan interaktif tentang berbagai topik. Siswa dapat belajar secara mandiri dan melacak kemajuan mereka; 4) Khan Academy: adalah sebuah platform pembelajaran online yang menyediakan video pembelajaran dan latihan interaktif dalam berbagai mata pelajaran. Siswa dapat belajar secara mandiri dan melacak kemajuan mereka; 5) YouTube: Platform ini tidak hanya menjadi sumber hiburan tetapi juga sumber pembelajaran. Ada banyak saluran YouTube yang didedikasikan untuk pembelajaran, seperti Khan Academy, Crash Course, TED-Ed, dan masih banyak lagi; 6) LinkedIn Learning: Platform ini menawarkan ribuan kursus online di berbagai

bidang termasuk teknologi, bisnis, desain, dan banyak lagi. Kursus-kursus ini dibuat oleh pakar industri dan membantu mahasiswa dan profesional meningkatkan keterampilan mereka; 7) Twitter: Awalnya merupakan platform media sosial, banyak pendidik dan institusi menggunakan Twitter untuk berbagi informasi, mendiskusikan topik pendidikan, dan mengikuti perkembangan terkini dalam dunia pendidikan; 8) Instagram: Platform ini juga digunakan dalam situasi pembelajaran. Banyak guru atau institusi pendidikan menggunakan platform ini untuk berbagi materi pembelajaran dalam bentuk gambar, video pendek, dan cerita.

Tiktok: Tiktok umumnya dikenal sebagai platform media sosial untuk video pendek, tetapi konten pendidikan juga didistribusikan di platform tersebut.

Beberapa pendidik memanfaatkan TikTok untuk mengemas materi pembelajaran dalam format yang menarik dan interaktif. Ini hanyalah beberapa contoh platform digital dan media sosial yang digunakan untuk pembelajaran.

Harap dicatat bahwa ketika menggunakan platform ini untuk pembelajaran, penting untuk menjaga privasi dan keamanan data siswa dan mengikuti kebijakan dan pedoman yang relevan dari sekolah.

Salah satu platform digital yang di gunakan di SMK Negeri 3 Jepara yaitu *google classroom* (atau Ruang Kelas Google dalam bahasa Indonesia). *Google classroom* adalah pembelajaran campuran untuk semua bidang pendidikan yang bertujuan untuk memecahkan masalah pembuatan, pembagian, dan penilaian setiap tugas tanpa kertas.

*Google Classroom* merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat ruang kelas di dunia maya. Selain itu, Google Classroom dapat menjadi cara untuk berbagi tugas, menyerahkan tugas, bahkan menilai tugas yang dikumpulka (Salamah, 2020, pp. 533–538). Siswa dapat mengunggah ulang beberapa file, memberikan chat, membuat pengumuman, berbagi tugas dan materi pembelajaran, mengumpulkan tugas untuk guru hingga menggunakan fitur *Google Classroom* seperti daur ulang pesan, membuat pertanyaan, membuat tugas, membuat pengumuman, melihat siapa mereka, siapa yang memposting pekerjaan. Selain itu, format file yang dapat diunduh tidak dibatasi, namun semua file dapat diunduh, seperti *word*, *power point*, PDF, video, atau link (Salamah, 2020, pp. 533–538).

Langkah-langkah penerapan *Google Classroom* dengan langkah-langkah berikut: 1) Buka website Google lalu masuk ke halaman

Google Classroom; 2) Pastikan Anda memiliki akun *Google Apps for Education*. Buka kelas.google.com dan masuk. Pilih apakah Anda seorang guru atau siswa, lalu buat atau bergabunglah dengan kelas; 3) Jika Anda administrator *Google Apps*, lihat Akses Kelas untuk informasi lebih lanjut tentang mengaktifkan dan menonaktifkan layanan; 4) Guru dapat menambahkan siswa secara langsung atau membagikan kode kepada kelasnya untuk bergabung. Artinya sebelumnya guru memberitahukan kepada siswa di ruang kelas (sekolah) sebenarnya bahwa guru akan memperkenalkan Google Classroom dengan syarat setiap siswa harus memiliki alamat email pribadi dengan nama lengkap pemiliknya (tidak menggunakan nama panggilan/nama samaran); 5) Guru memberikan tugas mandiri atau menyediakan forum diskusi melalui lembar tugas atau lembar diskusi, setelah itu semua materi pelajaran otomatis tersimpan dalam folder *Google Drive*; 6) Pada halaman ini, selain memberikan tugas, guru dapat menyampaikan pengumuman atau informasi terkait mata pelajaran yang dipelajari siswa di kelas regular; 7) Siswa dapat melacak semua tugas yang hampir jatuh tempo di halaman Tugas dan mulai mengerjakannya dengan satu klik; 8) Guru dengan cepat melihat siapa yang tidak menyelesaikan tugas dan dapat memberikan masukan serta nilai langsung di kelas.

Keuntungan menggunakan aplikasi *Google Classroom* (Ernawati 2018:18) adalah sebagai berikut: 1) Kemudahan penggunaan: Desain *google classroom* sengaja dirancang untuk menyederhanakan antarmuka pengajaran dan opsi tugas; 2) Berbasis cloud: *google classroom* menawarkan teknologi yang lebih profesional dan autentik untuk digunakan dalam lingkungan pembelajaran, karena aplikasi Google mewakili sebagian besar alat komunikasi bisnis berbasis cloud yang digunakan oleh karyawan profesional; 3) Fleksibel : Aplikasi ini mudah digunakan dan dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam lingkungan yang sepenuhnya online; 4) Ranah seluler: *google classroom* dirancang agar responsif. Mudah digunakan di ponsel apa pun. Program *google classroom* merupakan aplikasi yang sangat modern saat ini di masa pandemi Covid-19. Semua materi kursus dapat disampaikan melalui *google classroom*. *Google classroom* merupakan sebuah inovasi media pendidikan yang sangat efektif saat ini. Siswa dapat belajar secara individu sehingga mengurangi aktivitas sosial di lingkungannya. Melalui aplikasi *google classroom*, siswa dapat berpartisipasi dalam pembelajaran seperti

pengajaran di kelas ketika semua ponsel pintar terhubung ke Internet (Salamah, 2020, pp. 533–538).

Pemanfaatan media pembelajaran pada dasarnya dimaksudkan untuk membantu agar kegiatan pembelajaran berjalan lebih efektif sehingga dapat mencapai tujuan dan efisien dalam hal tenaga, waktu dan biaya (Falahudin, 2014). Salah satunya adalah *whatsApp* atau yang lebih akrab dan sering disebut WA merupakan sebuah teknologi *Instant Messaging* seperti SMS yang berguna untuk berkirim pesan teks, gambar, suara, lokasi dan bahkan video dengan menggunakan data internet. *Whatsapp* ini bagian dari sosial media yang mana sosial media ini merupakan aplikasi berbasis internet yang memungkinkan setiap penggunaannya (Hidayati et al., 2021, pp. 406–419). Aplikasi *Whatsapp* juga merupakan salah satu media sosial yang saat ini banyak digunakan untuk kepentingan bersosialisasi dan juga sebagai penyampaian pesan baik oleh individu maupun kelompok (Trisnani, 2017). Media sosial *Whatsapp* memungkinkan penggunaannya untuk saling bersosialisasi dan berinteraksi, berbagai informasi maupun menjalin kerjasama (Khasanah, 2021).

Media pembelajaran melalui aplikasi *whatsapp* dapat memberikan kesempatan belajar baru bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuannya seperti berkomunikasi yang efektif, pembelajaran yang kolaboratif dan lain sebagainya. Media *whatsapp* group ini menjadi efektif dikarenakan media ini dapat dengan mudah digunakan baik oleh orang tua, guru dan terutama peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Selain mudah digunakan media *whatsapp group* yang merupakan fitur dari aplikasi *whatsapp* memiliki banyak fitur yang dapat memudahkan dan memvariasikan proses pembelajaran oleh guru. Guru dapat menyampaikan materi melalui video, audio, file dan lain sebagainya. Bervariasinya proses penyampaian materi oleh guru juga dapat memudahkan peserta didik menerima dan memahami materi yang disampaikan. Selain variatif media *whatsapp group* ini lebih mudah dinotifikasi oleh orang tua, guru dan peserta didik serta media ini lebih simpel dan juga praktis dalam proses penggunaannya (Oktarianto & Yatri, 2023, pp. 3–7).

Penelitian ini juga dapat menguatkan penelitian yang telah terdahulu yang menyatakan bahwa aplikasi *whatsapp group* layak digunakan dan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran karena dapat mempermudah proses pembelajarannya.



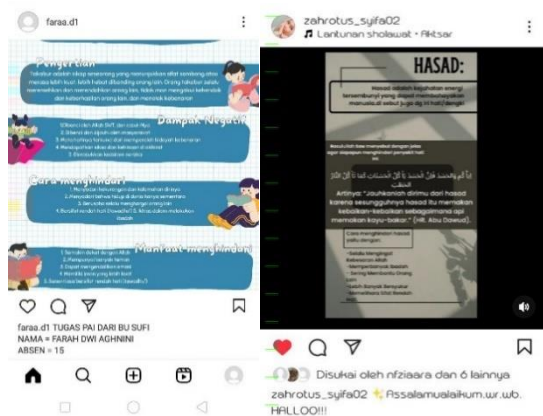
Gambar 1. Contoh Pemberian Tugas Menggunakan Platform WhatsApp

Pada Gambar 1 tersebut bisa dilihat contoh pemberian tugas menggunakan *Whatsapp*. Adapun kelebihan dan kekurangan dalam menggunakan aplikasi *whatsapp* ini (Hidayati et al., 2021, pp. 406–419) yaitu: 1) hemat kuota karena tidak memakan banyak kuota seperti aplikasi lain, 2) membantu dalam proses pembelajaran selama pandemi Covid-19 sehingga lebih mudah, 3) materi yang disampaikan oleh guru dapat diakses oleh seluruh siswa dalam satu tempat, dan 4) dapat melakukan diskusi materi pembelajaran. Adapun kekurangan dari aplikasi *Whatsapp Group* ini yaitu: 1) sulit untuk mengunduh materi pembelajaran ketika jaringan internet lemah, 2) ponsel menjadi lambat ketika banyak pesan dari grup yang masuk, dan 3) dapat terjadi kecurangan apabila tes penilaian individu dikirim melalui grup.

Instagram berasal dari gabungan dua kata yaitu “cepat” dan “listrik”. Perpaduan kata “beam” dan “telegram” memberikan makna bahwa Instagram berfungsi sebagai sarana yang dapat dengan cepat berbagi gambar pengguna lain (pengikut) melalui Internet (Laily et al., 2022). Melalui Instagram, pengguna dapat berbagi foto dan video kepada pengikutnya (Illiyun, 2018). Pada awal kemunculan *instagram*, media sosial ini hanya digunakan sebagai sarana untuk berbagi momen-momen yang dialami pengguna kepada orang lain, untuk menghiasi waktu luang, untuk berkumpul bersama teman dan keluarga, serta sebagai sarana hiburan. Seiring berjalannya waktu, media sosial juga digunakan untuk berbagi dan menyebarkan informasi seputar bisnis, berita dan kejadian terkini, bahkan informasi keagamaan. Selain itu saat ini media sosial Instagram juga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Media sosial *instagram* sangat cocok sebagai sarana pembelajaran karena aplikasi Instagram

sangat mudah digunakan dan merupakan aplikasi yang terkenal di kalangan generasi milenial. Selain itu, beberapa fitur pada aplikasi *instagram* juga sangat mendukung proses pembelajaran. Media sosial dapat digunakan untuk menyebarkan pembelajaran PAI dan menjangkau lebih banyak orang, selain itu dengan membuat dan memperbanyak konten edukasi maka jumlah konten negatif di media sosial dapat dikurangi. Menciptakan lingkungan pembelajaran berbasis teknologi, yaitu. Aplikasi *instagram* digunakan untuk menilai kreativitas, siswa berharap dapat meningkatkan kreativitasnya pada mata pelajaran PAI (Maria & Yudita, 2023). Contoh hasil tugas siswa yang dikerjakan melalui Instagram bisa dilihat pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Contoh Hasil Tugas Siswa Dengan Platform Instagram

Guru SMK Negeri 3 Jepara khususnya guru PAI menggunakan media sosial Instagram sebagai alat pengajaran. Guru memberikan tugas kepada siswa menggunakan fitur Instagram. Tugas yang diberikan adalah 1) menyiapkan tugas kutipan terkait materi “hasad dan kesombongan serta penghindarannya”; 2) mempublikasikan tugas yang ditawarkan di akun Instagram pribadi masing-masing siswa; dan 3) link tersebut kemudian dikirimkan ke grup WA untuk ditinjau oleh guru.

Tujuan dari tugas ini adalah agar guru dapat menilai tingkat kreativitas siswa dalam membuat tugas kutipan. Tugas ini mendorong siswa untuk belajar bagaimana menghubungkan hasil pekerjaannya dengan isi pembelajaran. Karena *instagram* sendiri dapat digunakan untuk menyampaikan informasi (Ardiana & Aristana, 2021, pp. 39–45). Selain itu, mengharuskan siswa untuk bertanggung jawab atas apa yang mereka tulis sebagai hasil tugas kutipan karena pengguna lain akan melihat kutipan tersebut secara global. Dengan demikian, penggunaan

media sosial memberikan kesan belajar yang menyenangkan kepada siswa (Afrizal, 2020, pp. 62–63).

*Computer Based Test* (CBT) merupakan merupakan sistem penilaian berbasis komputer yang dirancang untuk membantu guru dalam melakukan penilaian pembelajaran, serta penilaian dan pengujian, sehingga dapat memudahkan administrasi tes (Murniati, 2016, pp. 1–10). Maka dapat disimpulkan bahwasannya Jadi dapat disimpulkan bahwa CBT merupakan suatu sistem penilaian baru yang menggunakan komputer untuk membantu guru bekerja lebih efektif dan efisien.

Ujian ini dapat dilakukan melalui komputer atau telepon genggam yang tentunya dapat diakses melalui internet. Soal tes disajikan dalam bentuk elektronik melalui *Computer Based Test* (CBT), sehingga menghasilkan tes yang lebih efisien dibandingkan tes kertas (*paper-based test*) (Rosmaladewi et al., 2023, pp. 168–174). Selain itu, keamanan dan kerahasiaan hasil tes yang diambil siswa tetap terjaga dan tidak diketahui siapa pun kecuali siswa itu sendiri (Syaifuddin et al., 2022, pp. 79–84).

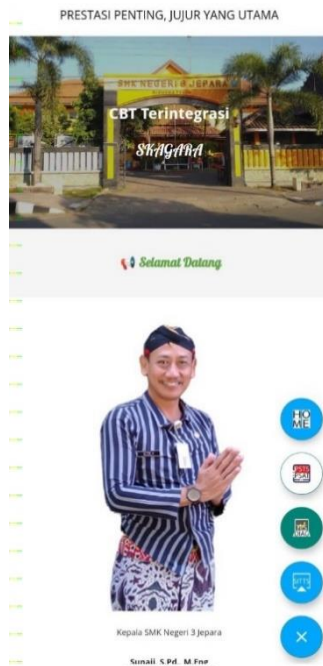
Penggunaan aplikasi CBT untuk penilaian pembelajaran telah memberikan pengaruh yang baik bagi SMK Negeri 3 Jepara, antara lain: 1) dari segi akuntansi keuangan, karena tidak memerlukan soal ujian lagi dan dapat menggunakan komputer yang digunakan saat ini. di tahun-tahun mendatang. , 2) kedepannya waktu penilaian menjadi lebih efisien, cepat dan akurat, 3) hasil penilaian diketahui dan dapat langsung dibagikan setelah penilaian atau ujian, karena penilaian dilakukan secara otomatis oleh komputer (Putri & Rahayu, 2018), 4) penggunaan kertas dapat diminimalkan atau dikurangi, 5) siswa dapat lebih mudah menjawab soal karena tidak harus menutupi pilihan jawaban, 6) setiap soal muncul secara acak di setiap komputer yang berbeda atau telepon genggam, dan tentunya siswa yang mengikuti ujian diberikan paket soal yang berbeda-beda.

Kekurangan dalam menggunakan aplikasi CBT ini adalah: 1) Masalah koneksi internet terkadang tidak stabil bahkan mati sehingga dapat menghambat pelaksanaan ujian, 2) Beberapa ponsel siswa tidak mendukung download aplikasi CBT. Tampilan awal pada aplikasi CBT di SMKN 3 Jepara bisa dilihat pada Gambar 3 berikut.

Adapun kekurangan dari penggunaan aplikasi CBT ini antara lain: 1) masalah koneksi internet yang kadang tidak stabil atau bahkan mati sehingga dapat mengganggu berlangsungnya ujian, 2) beberapa handphone



peserta didik yang tidak support untuk mengunduh aplikasi CBT tersebut.



Gambar 3. Tampilan Awal Aplikasi Computer Based Test (CBT) SMK N 3 Jepara

#### 4. Simpulan dan Saran

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan penggunaan platform digital dan platform media sosial untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam sangat memberikan kemudahan bagi penggunanya dan memiliki fungsi yang beragam serta dapat bermanfaat sebagai sarana dalam proses belajar yang inovatif, kreatif dan interaktif terhadap peserta didik. Sehingga perlu di jadikan pertimbangan dan inovasi baru dalam kemajuan pendidikan saat ini seperti yang di terapkan di SMK N 3 Jepara seperti yang digunakan di SMK Negeri 3 Jepara ialah google classroom, WhatsApp, dan Instagram hingga CBT (aplikasi buatan SMK) yang berlangsung secara maksimal dan tersruktur dengan baik.

#### Daftar Pustaka

- Afrizal, D. Y. (2020). Media Sosial Instagram sebagai Sarana Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi. *PROSIDING SAMASTA Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(1), 62–66.
- Agung, A. A. P., & Yuesti, A. (2019). *Metode Penelitian Bisnis Kuantitatif Dan Kualitatif*.
- Ahmadi. (2018). Eksistensi Media Sosial Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Santri the Social Media Existence in Increasing Students Motivation. *Jurnal Studi Ilmu Pendidikan Dan Keislaman*, 1(1), 46–55.

- Ahyar, H., Maret, U. S., Andriani, H., Sukmana, D. J., Mada, U. G., Hardani, S.Pd., M. S., Nur Hikmatul Auliya, G. C. B., Helmina Andriani, M. S., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Issue March).
- Ardiana, D. P. Y., & Aristana, M. D. W. (2021). Pemanfaatan Media Sosial Instagram Sebagai Media Pembelajaran Alternatif Dalam Mata Kuliah Pemrograman (Studi kasus Mata Kuliah Pemrograman Mobile di STMIK STIKOM Indonesia). *Prosiding Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (SENADA)*, 4(1), 39–45.
- Assyakurrohim, D., Ikhrum, D., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2023a). *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer Metode Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*. 3(1), 1–9.
- Assyakurrohim, D., Ikhrum, D., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2023b). *Metode Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif*. 3(1), 1–9.
- Banyumurti, I. (2018). *Media Sosial*. banyumurti.net. <https://literasidigital.id/books/media-sosial/>
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widaiswara*, 1(4), 104–117.
- Fitriani, Y. (2021). *Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Penyajian Konten Edukasi Atau Pembelajaran Digital* (Vol. 5, Issue 4). <https://doi.org/10.52362/jisamar.v5i4.609>
- Hidayati, N., Syaikh, A., & Nugraheny, D. C. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Whatsapp Sebagai Media Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Artikel*, 406–419.
- Illiyun, N. N. (2018). Commodification of Religion and Pop Culture on Social Media: Netnographic Studies. *Jurnal Penelitian*, 15, 89. <https://doi.org/10.28918/jupe.v15i2.1643>
- Indonesia, D. J. I. D. K. P. K. D. I. R. (2018). *Memaksimalkan Penggunaan Media Sosial dalam Lembaga Pemerintah*. <https://indonesiabaik.id/ebook/memaksimalkan-penggunaan-media-sosial-dalam-lembaga-pemerintah>.
- Khasanah, Nasan, E., & Jus'aini. (2021). Efektivitas Media Whatsapp Group Dalam Pembelajaran Daring. *AKADEMIA: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(01), 47–65. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i01.1344>
- Laily, I. M., Astutik, A. P., & Haryanto, B. (2022). Instagram sebagai Media Pembelajaran

- Digital Agama Islam di Era 4.0. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(2), 160–174. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v3i2.250>
- Maria, A., & Yudita, R. (2023). Pemanfaatan Media Sosial Instagram Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran PAI. *Jurnal MASAGI*, 02(01), 1–11.
- Masruroh, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Classroom Melalui Instagram Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran (Studi Kasus di SMA Negeri 4 Bojonegoro). *Industry and Higher Education*, 3(1), 1689–1699.
- Murniati, E. (2016). Computer Based Test (CBT) Sebagai Alternatif Instrumen Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 15(3), 1–10.
- Nasrullah, R. (2015). *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Kencana Prenadamedia Group4.
- Nugrahani, F. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*.
- Oktarianto, E., & Yatri, I. (2023). Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Whatsapp Group Menurut Persepsi Orang Tua Siswa. 4(4), 3–7.
- Putri, U. M., & Rahayu, S. (2018). Aplikasi Computer Based Test (CBT) Sebagai Alternatif Evaluasi Hasil Pembelajaran Siswa. *JUSIFO (Jurnal Sistem Informasi)*, 4(2), 153–164.
- Rachmawati, I. N. (2007). Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif: Wawancara. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 11(1), 35–40.
- Rosmaladewi, O., Widdian, D. B., & Khaerani, N. N. (2023). Implementasi Aplikasi Ujian Computer Based Test ( CBT ) di SMK Piramida Kabupaten Bandung. *Eduprof: Islamic Education Journal*, 5(1), 168–174.
- Ruslan Afendi, A., Fauziah, N., Rohan Saputra, M., & Islam Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Tiktok dalam Mata Pelajaran PAI sebagai Media Pembelajaran Inovatif Era Digital. *Borneo Journal of Islamic Education*, 3(1), 2023.
- Salamah, W. (2020). *Deskripsi Penggunaan Aplikasi Google Classroom dalam Proses Pembelajaran*. 4, 533–538.
- Setyowati, A. (2022). *Strategi Guru dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Era Millenial di MTs Negeri Batu*. 10.
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). *DASAR METODOLOGI PENELITIAN*.
- Syaifuddin, R., Faza, F., Diah, D., & Hamidah, N. (2022). Analisis Pemanfaatan Aplikasi CBT Sebagai Sarana Tes Di MI Badrussalam Surabaya. *Jurnal PTK Dan Pendidikan*, 8(2), 79–84. <https://doi.org/10.18592/ptk.v8i2.7569>
- Trisnani, -. (2017). Pemanfaatan Whatsapp Sebagai Media Komunikasi Dan Kepuasan Dalam Penyampaian Pesan Dikalangan Tokoh Masyarakat. *Jurnal Komunika : Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 6(3). <https://doi.org/10.31504/komunika.v6i3.1227>
- Wahyuningsih, S. (2013). *Metode Penelitian Studi Kasus: Konsep, Teori Pendekatan Psikologi Komunikasi, dan Contoh Penelitiannya*. UTM PRESS Bangkalan - Madura, 119.
- Wibawa, A. E. yuda. (2021). Implementasi Platform Digital Sebagai Media Pembelajaran Daring Di MI Muhammadiyah PK Kartasura Pada Masa Pandemi Covid-19. *Berajah Journal*, 0, 76–84.
- Yusuf, M. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Penelitian Gabungan*.
- Zazin, N., & Zaim, M. (n.d.). *Media Pembelajaran Agama Islam Berbasis Media Sosial Pada Generasi-Z*.