



## PENERAPAN ADAB BERSOSIAL MEDIA MELALUI “DAPTOON” PADA SISWA KELAS IV SD

Amelia Yusriutami<sup>1</sup>, Siti Maryam<sup>2</sup>, Ai Nurmala<sup>3</sup>, Ani Nur Aeni<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup> Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia, Jawa Barat, Indonesia

<sup>4</sup> Dosen Universitas Pendidikan Indonesia, Jawa Barat, Indonesia

<sup>1</sup> [amelia3@upi.edu](mailto:amelia3@upi.edu), <sup>2</sup> [sitimaryam22@upi.edu](mailto:sitimaryam22@upi.edu), <sup>3</sup> [anurmala599@upi.edu](mailto:anurmala599@upi.edu),  
<sup>4</sup> [aninuraeni@upi.edu](mailto:aninuraeni@upi.edu)

### Abstrak

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui design yang menarik bagi siswa pada sebuah video animasi atau disebut dengan “Daptoon” tentang Penerapan Adab Bersosial Media Melalui “Daptoon” Pada Kelas IV SD. Selain itu bertujuan untuk mengedukasi dan memotivasi siswa agar lebih mengetahui tentang adab dalam bersosial media. Penelitian ini menggunakan model Design and Development (D&D). Hasil penelitian menunjukkan bahwa adab bersosial media adalah suatu aturan yang baik tentang bersosial media dimana pada zaman sekarang teknologi semakin maju dan tentunya perkembangan segala hal dalam sosial media juga terjadi, dengan adanya adab bersosial media ini kita dapat mencegah suatu hal yang buruk terjadi pada kita, dalam bersosial media khususnya pada siswa sekolah dasar dimana masih membutuhkan bimbingan dalam segala hal. Media sosial juga tidak bisa dihindari di zaman modern seperti saat ini termasuk dalam pembelajaran juga dilaksanakan dari beberapa media sosial. Lewat sosial media, para pelajar secara aktif bisa lebih kreatif dan mandiri sehingga kualitas pelajaran bisa semakin meningkat baik dari segi pengetahuan maupun kualitas. Beberapa media yang sudah banyak digunakan bisa menjadi salah satu pemicu kualitas siswa. Bila pemanfaatannya dilakukan secara maksimal, bukan tidak mungkin hal tersebut bisa lebih meningkatkan kualitas dari ilmu tertentu namun tentunya harus diikuti dengan minimalisir dampak negatifnya. Hasil dari angket yang disebar menyatakan bahwa media “Daptoon” ini dapat dipahami dan lebih mudah dimengerti oleh siswa.

Kata Kunci: Adab, Sosial media, Video animasi

### PENDAHULUAN

Menurut UU No 19 Tahun 2016 sebagai Perubahan Atas UU No 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), ada lima pasal yang mengatur etika bermedia sosial, mulai pasal 27 sampai 30. Baik menyangkut konten yang tidak selayaknya diunggah maupun penyebaran hoaks dan ujaranujaran kebencian, termasuk juga menjebol data tanpa izin.

Pasal 27 ayat 3 UU ITE menyebutkan melarang setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan atau mentransmisikan dan atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan atau pencemaran nama baik.

Adab adalah norma atau aturan mengenai sopan santun yang didasarkan atas aturan agama. Menurut bahasa adab adalah kesopanan, tata krama atau etika. Adab biasanya didapatkan sejak dini atau diwarisi secara turun menurun. Baik diajarkan dan dicontohkan oleh orang tua maupun oleh lembaga pendidikan agar seseorang mendapatkan pengetahuan dan memiliki adab yang baik.<sup>1</sup> Menurut Habibah dalam jurnalnya mengemukakan bahwa pengertian adab atau akhlak berasal dari bahasa Arab jama' yang dibentuk mufrodatnya adalah "*khuluqun*" dengan artian budi perkerti, perangai, tingkah laku maupun tabiatnya.<sup>2</sup>

Adab dalam Islam terdapat pada keseharian dimulai dari seseorang terbangun hingga tidur kembali. Adab tidak hanya kita lakukan dalam kegiatan sehari-hari yang sifatnya tatap muka gatau bertemu langsung, tetapi juga adab dilakukan ketika kita berselancar di sosial media. Saat ini tidak hanya orang dewasa yang menggunakan sosial media, tetapi peserta didik Sekolah Dasar pun tak jarang yang menggunakan sosial media. Penting sekali bagi para pendidik untuk menanamkan adab sesuai dengan tiga konsep Islam yakni iman, ihsan dan Islam. Sehingga nantinya akan terbentuk karakter siswa yang sesuai dengan tuntunan dan syariat agama diantaranya berakhlak mulia, tangguh, mandiri, ramah, sopan dan dapat menempatkan diri di lingkungannya.<sup>3</sup>

Pada hakikatnya berinteraksi di media sosial sama dengan berinteraksi sosial secara langsung. Namun, dalam berinteraksi di media sosial kita harus lebih berhati-hati, karena arus informasi di media sosial adalah arus yang sangat cepat dan apabila sudah tersebar kemana-mana maka akan sangat sulit kita cegah terutama penggunaan sosial media pada anak-anak perlu bimbingan khusus dari orang tua secara langsung.<sup>4</sup>

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengenalkan mengenai adab dalam bersosial media serta hal-hal yang tidak selayaknya dilakukan dalam menggunakan sosial media. Selain itu, mengenalkan produk berupa video animasi ini kepada guru sekolah dasar agar dapat dijadikan media pembelajaran yang efektif dan menarik sehingga mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik, dan menghindari loss learning pada pembelajaran dikarenakan siswa yang tidak mampu menangkap materi jika merasa bosan dengan media atau model pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru.

Penelitian ini menggunakan model *Design and Development (D&D)*. Pada saat sebelum penelitian akan berlangsung peneliti mendesain suatu produk, mengembangkannya serta

---

<sup>1</sup> Aditya Budiman, “Adab & Akhlak | Al Hijroh,” diakses 13 Mei 2022, <https://alhijroh.com/adab-akhlak/>.

<sup>2</sup> Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), h. 73.

<sup>3</sup> Syamsul Dwi Maarif, “Adab Bersosial Media dalam Pandangan Islam,” diakses 13 Mei 2022, <https://tirto.id/adab-bersosial-media-dalam-pandangan-Islam-gch5>.

<sup>4</sup> Wafa Abu Hatab, “Islam and Social Media: Attitudes and Views,” *Asian Social Science* 12, no. 5 (19 April 2016): 221, <https://doi.org/10.5539/ass.v12n5p221>.

mengevaluasi produk tersebut agar pada saat penelitiannya dapat digunakan dengan baik serta mampu meningkatkan kreativitas serta hasil belajar peserta didik.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian didasarkan karena terdapat berita-berita yang terjadi di lapangan seperti mengenai seorang siswi Sekolah Dasar yang berawal dari salah mengirim emoji pesan di WhatsApp (WA) berujung penganiayaan yang dilakukan oleh teman-temannya. Sehingga penelitian mengarah pada digunakan untuk apa sosial media dan seberapa paham terhadap Adab dalam bersosial media untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar tahun ajaran 2021/2022.

Tujuan dalam penelitian adalah untuk mengetahui seberapa paham peserta didik kelas IV dalam hal bersosial media dan apa yang harus dilakukan guru dalam hal tersebut, agar peserta didik dapat mengetahui apa yang harus dilakukan ketika bersosial media dan dapat memberikan manfaat dan bisa menebar kebaikan dalam bersosial media.

D&D (*Design and Development*) merupakan model penelitian yang digunakan pada penelitian ini. Yang mana pada model D&D (*Design and Development*)<sup>5</sup> Ellis & Levy (2010) menjelaskan ada 6 tahapan yang harus dilakukan pada penelitian D&D, yaitu: identifikasi masalah, mendeskripsikan tujuan, desain dan pengembangan produk, evaluasi hasil uji coba, dan mengkomunikasikan hasil uji coba.

Pada tahap pertama yaitu identifikasi masalah, peneliti mengidentifikasi permasalahan yang didiskusikan dan didapatkan solusinya. Dari tahap inilah peneliti mendapatkan ide pembuatan produk untuk mengatasi permasalahan yang harus diatasi. Kemudian setelah mengidentifikasi masalah, peneliti mendesain dan mengembangkan produk berupa video animasi pembelajaran, sebagai solusi untuk meminimalisir masalah.

Selanjutnya produk yang akan dikembangkan sebagai solusi dari permasalahan yang teridentifikasi, peneliti membuat sebuah video animasi “Daptoon”. Setelah membuat produk, peneliti melakukan uji coba produk oleh respon ahli (dosen ahli media, dosen ahli materi, guru SD, dan siswa) dan produk akan dikembangkan dan direvisi kembali sesuai dengan penilaian validator sampai produk bisa mencapai tingkat keberhasilan yang baik berdasarkan penilaian validator. Setelah uji coba dilakukan maka selanjutnya adalah evaluasi hasil uji coba dimana Respon ahli media yaitu dosen dan guru sebagai pengguna akan dijadikan penilaian produk dalam hasil uji coba. Kemudian dari hasil penilaian tersebut dipahami dan ditarik kesimpulan apakah produk yang dibuat telah sesuai dengan tujuan penelitian ataukah masih belum sesuai. Setelah mendapatkan data dari penelitian, maka tahap selanjutnya adalah menyusun dan menyimpulkan data tersebut sebagai

---

<sup>5</sup> Sri Haryati, “Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan,” *Academia* 37, no. 1 (2012): h. 13.

bentuk laporan dari hasil penelitian yang dibuat secara tertulis berbentuk sebuah laporan penelitian atau artikel. Selain itu, hasil analisis/penilaian data dikomunikasikan pada saat presentasi perkuliahan Seminar Pendidikan Agama Islam.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah kualitatif yaitu penelitian yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Proses dan makna (perspektif subjek) lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Landasan teori dimanfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan.<sup>6</sup>

Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat post positivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive dan snowball, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna. Metodologi penelitian kualitatif bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan fenomena atau objek penelitian melalui aktivitas sosial, sikap dan persepsi orang secara individu dan kelompok.<sup>7</sup>

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Cinunuk 03 yang berlokasi di Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. Penelitian ini dilaksanakan selama 1 hari pada tanggal Senin, 21 Maret 2022. Populasi dalam penelitian adalah 40 orang. Sampel dalam penelitian adalah 20 Orang karena siswa dibagi 2 kloter.

Pengumpulan data dengan wawancara (Interview), kuisioner atau angket dan dokumentasi, sebagai langkah yang strategis dalam penelitian, karena tujuan utamanya untuk mendapatkan data.<sup>8</sup>

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Tahap pengumpulan dilakukan dari responden siswa dan guru SDN Cinunuk 03, untuk mengetahui seberapa paham peserta didik dalam menggunakan media sosial dan mengenai adab apa saja yang diketahui peserta didik dalam bersosial media.

Berdasarkan data terkumpul melalui olah data angket dan wawancara dapat dilihat hasil pengumpulan data .

---

<sup>6</sup> Victoria Clarke dan Virginia Braun, “Thematic Analysis,” *The Journal of Positive Psychology* 12, no. 3 (4 Mei 2017): 297–98, <https://doi.org/10.1080/17439760.2016.1262613>.

<sup>7</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 213.

<sup>8</sup> Sugiyono, h. 224.

Tabel 1  
Digunakan untuk apa media sosial

No	Jawaban Responden	Frekuensi (F)	Persentasi (%)
1	Hiburan	9	45
2	Belajar	11	55
<b>Jumlah</b>		20	100

Sumber : Hasil Olah data Angket 2022

Data pada tabel 1 siswa SDN Cinunuk 03 berjumlah 20 orang sebagai responden. Menjawab media sosial sebagai media untuk belajar 55% dan yang menjawab sebagai media hiburan 45%.

Tabel 2  
Media sosial apa yang sering digunakan Siswa

No	Jawaban Responden	Frekuensi (F)	Persentasi (%)
1	Youtube	8	40
2	Game	6	30
3	Aplikasi Belajar	6	30
<b>Jumlah</b>		20	100

Sumber : Hasil Olah data Angket 2022

Pada tabel 2 menunjukkan bahwa siswa belum optimal menggunakan media sosial untuk dijadikan sarana untuk belajar. Dari data hasil analisis diatas menunjukkan penggunaan Youtube 40%, menjawab game 30% dan aplikasi belajar 30%.

Tabel 3  
Hal apa yang siswa lakukan dalam bersosial media

No	Jawaban Responden	Frekuensi (F)	Persentasi (%)
1	Kebaikan	11	55
2	Bebas melakukan apapun	9	45
<b>Jumlah</b>		20	100

Sumber : Hasil Olah data Angket 2022

Pada tabel 3 menunjukkan bahwa siswa telah tahu hal apa yang seharusnya dilakukan dalam bermedia sosial. Dari data hasil analisis diatas menunjukkan hal untuk kebaikan 55% dan bebas melakukan apapun 45%.

Tabel 4  
Apakah siswa telah mengetahui adab dalam bersosial media

No	Jawaban Responden	Frekuensi (F)	Persentasi (%)
1	Ya	8	40
2	Tidak	12	60
<b>Jumlah</b>		20	100

Sumber : Hasil Olah data Angket 2022

Pada tabel 4 menunjukkan bahwa ternyata siswa tidak mengetahui mengenai adab atau etika ketika bermedia sosial. Dari data hasil analisis diatas menunjukkan Tidak mengetahui adab dalam bersosial media 60% dan yang telah mengetahui 40%.

Tabel 5

Apa yang akan dilakukan siswa jika mendapatkan berita *hoax* atau bohong

No	Jawaban Responden	Frekuensi (F)	Persentasi (%)
1	Meneliti dahulu	12	60
2	Langsung percaya	8	40
<b>Jumlah</b>		20	100

Sumber : Hasil Olah data Angket 2022

Pada tabel 5 menunjukkan bahwa siswa telah mengetahui jika mendapat berita yang belum tentu kebenarannya siswa meneliti terlebih dahulu. Dari data hasil analisis diatas menunjukkan meneliti terlebih dahulu 60% dan langsung percaya 40%.

Tabel 6

Hal apa yang dilakukan Siswa dalam berkomentar di media sosial

No	Jawaban Responden	Frekuensi (F)	Persentasi (%)
1	Menebar kebencian	1	5
2	Berkomentar baik	12	60
3	Berkomentar sesuka hati	6	30
4	Tidak berkomentar	1	5
<b>Jumlah</b>		20	100

Sumber : Hasil Olah data Angket 2022

Pada tabel 6 menunjukkan bahwa ternyata siswa suka berkomentar di sosial media tetapi dengan dengan baik, seperti memuji atau memberi semangat. Dari data hasil analisis diatas menunjukkan bahwa siswa yang berkomentar baik 60%, berkomentar sesuka hati 30%, menebar kebencian 5% dan yang tidak berkomentar 5%.

Tabel 7

Apakah Siswa mengetahui adab dalam berkomentar di sosial media

No	Jawaban Responden	Frekuensi (F)	Persentasi (%)
1	Ya	18	90
2	Tidak	2	10
<b>Jumlah</b>		20	100

Sumber : Hasil Olah data Angket 2022

Pada tabel 7 menunjukkan bahwa ternyata siswa telah mengetahui adab ketika berkomentar di sosial media Dari data hasil analisis diatas menunjukkan Ya mengetahui 90% dan yang tidak 10%.

Tabel 8

Apakah Siswa mengetahui adab dalam menyebarkan informasi di sosial media

No	Jawaban Responden	Frekuensi (F)	Persentasi (%)
1	Ya	5	25
2	Tidak	15	75
<b>Jumlah</b>		20	100

Sumber : Hasil Olah data Angket 2022

Pada tabel 8 menunjukkan bahwa ternyata siswa belum mengetahui mengenai adab dalam menyebarkan informasi dalam media sosial. Yang telah mengetahui 25% dan yang tidak mengetahui 75%.

Tabel 9

Apakah Siswa mengetahui adab dalam memposting segala hal di sosial media

No	Jawaban Responden	Frekuensi (F)	Persentasi (%)
1	Ya	12	60
2	Tidak	6	40
<b>Jumlah</b>		20	100

Sumber : Hasil Olah data Angket 2022

Pada tabel 9 menunjukkan bahwa ternyata siswa telah mengetahui adab apa yang harus dilakukan ketika akan memposting sesuatu dalam media sosial. Yang telah mengetahui 60% dan yang tidak mengetahui 40%.

Tabel 10

Yang Siswa ketahui tentang media sosial

No	Jawaban Responden	Frekuensi (F)	Persentasi (%)
1	Tidak boleh berkata kasar	15	75
2	Tidak boleh menyombongkan diri	3	15
3	Harus melakukan hal baik	2	10
<b>Jumlah</b>		20	100

Sumber : Hasil Olah data Angket 2022

Pada tabel 10 menunjukkan bahwa ternyata yang diketahui siswa dalam bermedia sosial adalah tidak boleh berkata kasar baik itu dalam memposting, berkomentar maupun dalam membagikan informasi. Siswa yang menjawab tidak boleh berkata kasar 75%, yang menjawab tidak boleh menyombongkan diri 15% dan yang menjawab harus melakukan kebaikan 10%.

Dari beberapa tabel diatas menunjukkan bahwa ternyata siswa belum semuanya mengetahui mengenai Adab dalam bersosial media hanya 40% dari 20 orang siswa, dan biasanya digunakan untuk apa media sosial bagi siswa SD ternyata membuka Youtube lebih mendominasi 40% dari 20 orang siswa, dan setelah melakukan wawancara pun ternyata alasannya karena Youtube lebih menarik, tetapi bukan pembelajaran yang dibuka melainkan lagu dan film yang mereka lihat. Disini peran guru juga penting untuk mengingatkan kepada siswa agar bisa mengoptimalkan media sosial untuk kearah yang lebih bermanfaat dan untuk menebar kebaikan kepada orang lain. Selain itu guru juga harus memberikan contoh dalam bermedia sosial. Sehingga nanti para siswa mengikuti hal-hal yang tidak baik karena melihat contoh dari gurunya.<sup>9</sup>

Belum optimalnya Peserta didik dalam penggunaan media sosial untuk hal yang lebih bermanfaat dan keuntungan apa yang akan didapat jika kita bisa mengotimalkan atau memaksimalkan penggunaan media sosial dengan baik perlu dorongan dan motivasi dari guru dan orang tua juga sangat berpengaruh dalam hal ini.<sup>10</sup>

<sup>9</sup> Muhammad Hatim, “Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Sekolah Umum,” *eL-HIKMAH: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan Islam* 12, no. 2 (21 Desember 2018): 140–63, <https://doi.org/10.20414/elhikmah.v12i2.265>.

<sup>10</sup> Tobbi Dyer, “The Effects of Social Media on Children,” *Dalhousie Journal of Interdisciplinary Management* 14 (11 April 2018), <https://doi.org/10.5931/djim.v14i0.7855>.

## Pembahasan

Daptoon diambil dari kata Adab yang disingkat menjadi Dap dan toon diambil dari nama aplikasi yang dipakai dalam pembuatan video animasi ini yaitu Powtoon. Yang dimana Daptoon ini sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru SD dan Siswa SD kelas IV sebagai bahan materi pembelajaran.

Pada pembahasan ini akan dipaparkan mengenai proses pembuatan video Penerapan Adab Media Sosial Daptoon Pada Siswa Kelas IV SD sebagai Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran di SD dimulai dari perancangan desain video, pengembangan skrip video, proses pembuatan video, hingga pasca produksi video. Proses pembuatan video:

### 1. Perancangan Desain Video

Pada tahap perancangan desain video ini diawali dengan membuat background video kemudian ditambah dengan elemen-elemen yang berhubungan dengan materi. Setelah itu membuat desain awalan dan akhiran video. Setelah sesuai kemudian ditambahkan karakter animasi. Berikut perancangan desain video :

- Bagian pembuka video atau Cover



- Elemen – elemen pendukung materi pembelajaran



- Bagian penutup video



## 2. Pengembangan Skrip Video

Pada saat membuat skrip video menggunakan kalimat yang mudah dipahami oleh siswa SD. Materi dijelaskan secara singkat, jelas dan padat yang di kemas sebaik mungkin agar dapat menarik perhatian siswa. Penggunaan *sound* dan *record* yang digunakan juga harus disesuaikan dengan karakter siswa SD. Selain itu, dalam skrip video ini disertai dengan adanya cerita yang tidak begitu panjang dan lagu yang telah diciptakan oleh peneliti agar pembelajaran tidak membosankan dan mudah untuk di ingat peserta didik. Selain itu didalam video Daptoon juga ada kuis pintar yang berupa soal yang nantinya bisa dijawab

oleh siswa. Selain itu juga mengenai adab dikaitkan dengan contoh dari Walisongo tentang adab ketika menyebarkan agama islam. Proses Produksi Video

Dalam proses produksi video siawali dengan menggabungkan antara background, elemen-elemen dan animasi kedalam sebuah video. Aplikasi yang digunakan dalam membuat video tersebut yaitu Powtoon dan perekam suara. Video yang dibuat berisikan materi tentang Adab Bersial Media. Setelah elemen, background dan animasinya di masukan, kemudian tahap selanjutnya memasukan rekaman audio kedalam video tersebut dan menambahkan backsound agar videonya lebih menarik.

### 3. Pasca produksi video

Pada tahap terakhir video di upload ke dalam google drive. Kemudian video tersebut di *upload* ke Youtube peneliti. Di *upload* di Youtube karena agar memudahkan siapa saja untuk melihatnya, khususnya Peserta didik SD. Berikut proses pasca produksi video:

- Upload video ke google drive.
- Upload ke Youtube

Video eksplainer tersebut dapat menjadi media pembelajaran yang dapat membantu guru terutama guru SD dalam menyampaikan sebuah materi pembelajaran. Terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang layak dipakai oleh guru seperti jenis media visual, media audio, dan media audio-visual. Video eksplainer yang peneliti buat merupakan media pembelajaran jenis audio-visual yang akan mengandalkan indera penglihatan siswa dan indra pendengaran siswa, sehingga dengan begitu akan cocok bagi siswa yang memiliki gaya belajar mode visual dan auditori.

Diharapkan dengan adanya Video Daptoon ini dapat mengatasi *loss learning* pada siswa dan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Video animasi tersebut merupakan sebuah bahan edukasi yang bisa menarik perhatian peserta didik SD terutama dalam mempelajari Adab. Video tersebut juga memiliki banyak kelebihan selain menarik perhatian, juga dapat mempermudah peserta didik dalam mempelajari sebuah materi, mempercepat pemahaman, dan dapat mengembangkan keterampilan kreativitas pada anak yang menyimak video tersebut. Dengan adanya video animasi Daptoon tersebut membuat peserta didik menjadi lebih memahami tentang adab dalam bersosial media

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa masih ada 40% siswa Sekolah Dasar yang belum begitu paham terkait adab apa saja yang perlu mereka terapkan ketika bersosial media.

Begitupun dalam kegiatan bersosial media mereka cenderung masih belum bisa memanfaatkan penggunaannya secara optimal untuk hal yang bermanfaat dan memaksimalkan penggunaan media sosial dengan baik. Maka dari itu perlu adanya pengawasan dan pengarahan dari guru maupun orangtua agar dengan adanya media sosial ini dapat membangun kreatifitas dan keterampilan siswa serta memudahkan siswa dalam memperoleh informasi yang kaitannya dengan pembelajaran. Dan media pembelajaran Daptoon ini dapat digunakan untuk belajar karena dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abu Hatab, W. (2016). Islam and social media: Attitudes and views. *Asian Social Science*, 12(5), 221. doi:10.5539/ass.v12n5p221
- Aditya Budiman, <https://alhijroh.com/adab-akhlak/7-adab-bersosial-media/>
- Ayu Kurnia, Dian Veronika Sakti Kaloeti, adab; penggunaan media sosial; siswa sekolah dasar , Edisi Oktober 2019, Vol.2, No.2 ISSN online 2615-8183 / print 2615-8191 Hal. : 99-110. <https://core.ac.uk/download/pdf/234031565.pdf>
- Clarke, V., & Braun, V. (2016). Thematic analysis. *The Journal of Positive Psychology*, 12(3), 297-298. doi:10.1080/17439760.2016.1262613
- Dyer, T. (2018). The effects of social media on children. *Dalhousie Journal Interdisciplinary Management*, 14. doi.org/10.5931/djim.v14i0.7855
- Haryati, Sri. “Research and Development (R&D) sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan.” *Academia* Vol. 37, No. 1 (September 2012): 11-26.
- Hatim, M. (2018). Kurikulum pendidikan agama Islam di sekolah umum. *ELHIKMAH: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan Islam*, 12(2), 140-163. doi.org/10.20414/elhikmah.v12i2.265
- Maya Marselia, M.Kom, <https://almaata.ac.id/etika-dalam-penggunaan-sosial-media/>
- Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti / Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.- Edisi Revisi Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
- Syamsul Dwi Maarif, 13 April 2021 artikel "Adab Bersosial Media dalam Pandangan Islam", <https://tirto.id/gch5>.