

# Pengembangan media pembelajaran interaktif E-Learning Pendidikan Agama Islam melalui aplikasi Classpoint

Hilda Rafika Waty

Magister Pendidikan Agama Islam Sekolah Pascasarjana Universitas Ibnu Khaldun Bogor, Indonesia

*hildarafikaw@gmail.com*

**Article Information:** Received Oct 24, 2021, Accepted May 13, 2023, Published May 15, 2023

## Abstract

*Media learning is one of the important things in the learning process. In general, the teaching of Islamic religious education is only taught and delivered by conventional lecture methods which are monotonous and boring. Less interesting learning will have an impact on learning outcomes and poor learning quality, because it will have an influence on the core objectives of PAI learning. Efforts are being made to overcome the saturation learning, especially during the pandemic, through interesting, fun and targeted e-learning learning media. This research used a qualitative method with a literature study technique. The data collection through this literature study was obtained from secondary data. The results of the literature study show that the use of power point media, Web and Android-based media have their respective advantages on student learning outcomes. The results of the three literatures show that it is necessary to develop integrated learning media to create interactive, efficient and relevant media according to current conditions. Classpoint is an interactive digital classroom e-learning application that accommodates teachers in creating interactive material or discussions in a digitally connected and web-based or android-based power point from students in a fun method. Through a compilation of web and android-based power point applications and connected to classpoint in learning, students can enjoy learning and achieve better learning targets.*

**Keywords:** *Interactive media; e-learning; web; classpoint*

## Abstrak

Media pembelajaran merupakan salah satu hal penting dalam proses pembelajaran. Pada umumnya pengajaran pendidikan agama Islam, hanya diajarkan dan disampaikan dengan metode ceramah konvensional yang monoton dan membosankan. Pembelajaran yang kurang menarik akan memberikan dampak hasil belajar dan kualitas pembelajaran yang kurang baik, karena akan memberikan pengaruh pada tujuan inti pembelajaran PAI. Upaya yang dilakukan dalam mengatasi kejenuhan pembelajaran saat masa pandemi adalah melalui media pembelajaran e-learning yang menarik, menyenangkan dan tepat sasaran. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik studi pustaka. Pengumpulan data melalui studi pustaka ini diperoleh dari data sekunder. Hasil studi pustaka menunjukkan bahwa penggunaan media Power point, media yang berbasis web dan android memiliki keunggulan masing-masing terhadap hasil belajar siswa. Hasil ketiga literatur menunjukkan bahwa diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang terintegrasi untuk menciptakan media yang interaktif, efisien dan relevan sesuai kondisi saat ini. Classpoint adalah aplikasi e-learning interaktif kelas digital yang mawadahi guru dalam membuat materi atau diskusi interaktif dalam sebuah Power point yang terhubung secara digital dan berbasis web atau android dari para siswa dengan metode yang menyenangkan. Melalui kompilasi aplikasi Power point yang berbasis web

dan android serta terkoneksi dengan classpoint dalam pembelajaran, siswa dapat menikmati pembelajaran dan mencapai target pembelajaran lebih baik.

**Kata kunci:** Media Interaktif; e-learning; web; classpoint

## Pendahuluan

Indikator kualitas sebuah negara salah satunya ditentukan oleh faktor pendidikan. Pendidikan memiliki peranan penting dalam menciptakan masyarakat yang cerdas, cendekia dan demokratis. Tuntutan terhadap kualitas pendidikan turut serta menjadi alasan bahwa sebuah negara perlu melakukan perubahan pola pendidikan yang bersinergi dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini. Teknologi dalam sebuah pendidikan menjadi sebuah kebutuhan masyarakat yang semakin berkembang, khususnya pada era *new normal*. Periode *new normal* menjadi masa saat pendidikan harus beradaptasi dengan kondisi baru yang terjadi karena pandemi *Coronavirus 19* (Covid-19) yang mengubah kehidupan di segala aspek, yakni guru, siswa, dan orang tua untuk belajar dan mengajar dari rumah (Bhakti et al., 2021). Dunia pendidikan nasional tentunya dituntut untuk dapat melakukan upaya pembaruan menuju pendidikan yang kompetitif dan inovatif dalam melakukan pembaharuan program pendidikan di masa ini.

Pada era globalisasi, perkembangan teknologi menjadi semakin pesat dan tidak dapat dihindari. Pengaruh yang luar biasa dari perkembangan teknologi juga membutuhkan peran pemerintah dalam menyesuaikan mutu pendidikan. Selain itu, dalam dunia pendidikan guru juga memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Saat proses pembelajaran, guru menjadi pelaku utama dalam menciptakan situasi interaktif dengan siswa dan dapat memberikan kesan menyenangkan bagi siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang unik dan menyenangkan (Wahidah, 2017). Oleh karena itu, media pembelajaran akan memiliki peranan sangat penting dalam mencapai kesuksesan tujuan pendidikan dengan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.

Pendidikan Agama Islam adalah salah satu pendidikan yang perlu ditanamkan sejak dini, karena berkaitan dengan akidah dan akhlak siswa dan merupakan pendidikan yang berkaitan dengan peribadatan agama Islam. Pada umumnya pengajaran pendidikan agama Islam, hanya diajarkan dan disampaikan dengan metode ceramah konvensional yang monoton. Padahal pada kenyataannya, dalam pembelajaran pendidikan agama Islam, siswa juga membutuhkan metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif, bukan hanya internalisasi keislaman semata. Hal inilah yang menjadikan siswa menjadi jenuh dan pasif dalam mengikuti proses pembelajaran. Pembelajaran PAI yang kurang menarik akan memberikan dampak hasil belajar dan kualitas pembelajaran yang kurang baik pula, karena akan memberikan pengaruh pada tujuan inti pembelajaran PAI.

Selain memiliki kemampuan teknologi dan komunikasi mengajar yang baik, guru juga harus mampu menerapkan metode pengajaran yang baik. Penerapan metode

pengajaran tidak akan berjalan dengan efektif dan efisien sebagai media pengantar materi pengajaran bila penerapannya tanpa didasari dengan pengetahuan yang memadai tentang metode itu. Sehingga pada bagian metode terkadang bisa menjadi penghambat jalannya proses pengajaran, bukan komponen yang menunjang pencapaian tujuan, jika tidak tepat aplikasinya (Kurniawan, Hamat, Hayyie, & Kattani, 2021). Upaya yang dapat dilakukan untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran adalah melalui pemanfaatan teknologi pembelajaran berbasis web (*e-learning*).

Metode pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang kekinian, tentunya akan memberikan motivasi dan dorongan yang kuat kepada siswa. Melalui penggunaan metode pembelajaran, guru juga dapat beralih fungsi yang awalnya sebagai sumber segala informasi menjadi seorang fasilitator siswa baik di dalam ataupun di luar kelas. Media pembelajaran yang menarik dapat menimbulkan minat dan motivasi belajar siswa, terutama di masa pandemi saat ini. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif juga dapat merangsang siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Guru akan lebih mudah menyampaikan poin dalam materi yang akan diberikan dan juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang disajikan.

Berbagai penelitian mengenai metode pembelajaran melalui beberapa metode dan aplikasi, telah dilakukan. Seperti yang pernah dilakukan oleh (Wahidah, 2017) yang meneliti tentang peningkatan keterampilan berbicara siswa melalui penerapan media Power point interaktif. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis tingkat perubahan keterampilan siswa dalam berbicara setelah mengikuti kegiatan pembelajaran visual melalui Power point. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebanyak 45,98% siswa mengalami peningkatan perubahan keterampilan berbicara pada tahapan pra percobaan dan percobaan tahap I, serta mengalami peningkatan 43,33 % pada tahap siklus II. Siswa mengalami perubahan keterampilan setelah mengikuti kegiatan pembelajaran melalui aplikasi *Power Point*. Penelitian lain terkait metode pembelajaran adalah penelitian yang dilakukan oleh (Nasir, 2020) yang melakukan penelitian berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis WEB. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat diungkapkan bahwa media yang dikembangkan dalam proses pembelajaran PAI dinyatakan valid dan layak uji coba. Hasil lainnya juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis web telah memenuhi kriteria dengan hasil: 1) aktivitas siswa dalam pembelajaran terlaksana dengan baik sesuai yang diharapkan, 2) guru memberikan respons sangat baik dan, 3) siswa memberikan respons baik terhadap media pembelajaran. Selain itu, terdapat penelitian terbaru mengenai penelitian berbasis android yang menggunakan metode *flash card* dalam pelaksanaannya. Hasil penelitian ini pun menunjukkan adanya perubahan yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian ini juga memberikan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran yang menunjukkan bahwa produk akhir media pembelajaran

interaktif media *flash card* dengan katagori valid dengan skor rata-rata ahli media 3,6 (sangat valid) dan ahli materi 3,4 (valid), sehingga rata-rata validitas 3,5 yang berarti valid (Maemonah, 2020).

Berdasarkan penelitian-penelitian yang telah dilakukan, maka diperlukan adanya pengembangan media berbasis web atau android serta aplikasi khusus yang mewadahi ketiga penelitian dari media dan metode yang telah dilakukan sebelumnya. Penelitian berbasis web belum sepenuhnya mengarah pada sebuah aplikasi web khusus yang fokus materi dan menyenangkan bagi siswa. Begitu juga dengan media Power point belum sepenuhnya mewakili pembelajaran yang interaktif di masa pandemi atau masa *Online learning* yang membutuhkan diskusi interaktif secara langsung. Selain itu, penelitian media pembelajaran berbasis android yang sudah layak dan valid, dapat dikolaborasikan dengan aplikasi lain sehingga menghasilkan kebutuhan pembelajaran yang menyenangkan, mudah diakses secara *Online* dan tepat sasaran sesuai tujuan materi pembelajaran. Oleh karena itu, media aplikasi *Classpoint* merupakan sebuah hasil pengembangan aplikasi *e-learning* interaktif kelas digital yang mewadahi guru dalam membuat materi pembelajaran ataupun pertanyaan interaktif dalam sebuah Power point yang terhubung dan mengumpulkan jawaban secara digital dan dapat berbasis android dari para siswa dengan metode *joyfull learning*.

## **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik studi pustaka. Pengumpulan data melalui studi pustaka ini diperoleh dari data sekunder pada beberapa jurnal, skripsi dan makalah yang terkait dengan media pembelajaran *e-learning*. Setelah data-data terkumpul dan mencari kesamaan metode dan hasil penilaian dari media pembelajaran, maka selanjutnya akan dilakukan analisis isi pustaka sehingga menghasilkan sebuah perpaduan aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran, khususnya pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Online (*e-learning*).

## **Hasil dan Pembahasan**

### **A. Efektivitas Penilaian Hasil Pembelajaran Media Power Point**

Media Power point merupakan salah satu program dalam Microsoft Office yang digunakan dalam presentasi dan dirancang secara khusus untuk menampilkan program multimedia. Hasil penelitian menurut (Wahidah, 2017) yang menggunakan pembelajaran media Power point, menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan berbicara siswa melalui penerapan media Power point interaktif. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis tingkat perubahan keterampilan siswa dalam berbicara setelah mengikuti kegiatan pembelajaran visual melalui Power point. Hasil penelitian media pembelajaran Power point dapat dilihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1. Hasil Analisis Persentase Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Power Point

Tahapan	Skala I	Skala II
Tahap 1	19,1%	47,6%
Tahap 2	45,98%	43,3%

Sumber: (Wahidah, 2017)

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah bukti secara kualitatif yakni siswa mengalami peningkatan pada tiap siklusnya, yaitu siswa lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran, lebih percaya diri, lancar berbicara dan mampu menggunakan kata secara tepat. Pada pertemuan tahap I, siswa mengalami peningkatan sejumlah 19,1% pada siklus I dan mengalami peningkatan pada siklus II setelah perlakuan. Sebanyak 45,98% siswa mengalami peningkatan perubahan keterampilan berbicara pada tahapan pra siklus dan siklus I, serta mengalami peningkatan 43,33 % pada tahap siklus II. Berdasarkan hasil nilai tersebut, menunjukkan bahwa siswa mengalami perubahan keterampilan setelah mengikuti kegiatan pembelajaran melalui aplikasi *Power Point*.

Namun tentunya, media Power point saat ini sudah memerlukan pengembangan secara mendalam dalam proses pembelajaran. Power point merupakan media yang digunakan untuk kepentingan presentasi dalam *classical learning* menurut (Wahidah, 2017). Menurut (Zaenuddin 2021), Power Point umumnya *file* yang dibuat pada versi lama dan biasanya terbatas untuk beberapa *software* tertentu seta memiliki fitur desain dan pergerakan *template* yang menarik.. Kesesuaian media dan metode pembelajaran juga memerlukan kriteria relevansi, kemudahan, kemenarikan dan kemanfaatan (Kurniawan et al., 2021). Sehingga penggunaan media ini memerlukan pengembangan dan inovasi media pembelajaran yang relevan.

## B. Efektivitas Penilaian Hasil Pembelajaran Media Pembelajaran Berbasis Web

Pembelajaran berbasis web telah menjadi sebuah kebutuhan yang relevan saat ini. Dalam teknologi pembelajaran, media merupakan sarana pendukung terhadap pembelajaran. Web memiliki potensi yang dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran. Materi di dalam web dapat memperkaya pendalaman materi di luar pembelajaran secara tatap muka. Pada umumnya penggunaan web juga dapat dilengkapi dengan ilustrasi gambar, foto video dan lainnya.

Menurut Khairan dkk. (2017), pembelajaran PAI harus memiliki konsep manajemen pembelajaran yang jelas agar tidak monoton dan membosankan, karena jika kondisi pembelajaran tidak sesuai, maka akan berdampak pada ketercapaian tujuan pembelajaran PAI. Pembelajaran berbasis web telah di teliti oleh (Nasir, 2020) menggunakan tahapan penelitian dan pengembangan untuk menghasilkan web yang diaplikasikan pada mata pelajaran PAI dengan melalui tahapan pendefinisian, perancangan, dan tahapan pengembangan. Efektivitas penilaian hasil pembelajaran terhadap media berbasis web dapat diamati pada Tabel 2.

Tabel 2. Tabel Hasil Analisa Respons Guru terhadap Media Pembelajaran Berbasis Web

No.	Aspek Penilaian	Rataan Skor Nilai	Rataan % Kelayakan
1	Kemenarikan	3,67	91,67%
2	Warna	3,50	87,05%
3	Suara	4,00	100,00%
4	Penyajian Gambar	3,33	83,33%
Rataan		3,57	89,00%

Sumber: (Nasir, 2020)

Data tersebut menunjukkan bahwa ada beberapa indikator yang diperlukan dalam memberikan penilaian terhadap media pembelajaran, yakni aspek kemenarikan, aspek warna, aspek suara dan aspek gambar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan nilai rerata 3,57 (89%) dan berada pada kategori sangat baik yang bermakna media yang dikembangkan berbasis web pada mata pelajaran PAI mendapatkan respons yang baik dari siswa dan guru.

Hasil observasi aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran terlihat berada pada kriteria sangat aktif sehingga dengan menggunakan media pembelajaran berbasis web. Hal tersebut tentu dapat mendorong guru untuk selalu memperhatikan strategi dalam penyampaian pembelajaran. Sebagaimana yang telah dikemukakan dalam penelitiannya bahwa strategi pembelajaran mungkin baik untuk beberapa bab tertentu atau kondisi tertentu, tetapi mungkin tidak tepat untuk pokok bahasan dan kondisi yang lain. Media pembelajaran telah dikatakan efisien apabila telah memenuhi komponen dalam observasi siswa dan respons guru yang baik.

### C. Efektivitas Penilaian Hasil Pembelajaran Media Pembelajaran Berbasis Android

Uji efektivitas media *flash card* dimaksudkan untuk menguji seberapa signifikan pengaruh penggunaan media pembelajaran *flash card* terhadap hasil belajar. Hasil penelitian dari (Maemonah, 2020) Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran *flash card* terhadap hasil belajar siswa, yakni menunjukkan persentase ketuntasan belajar kelas tersebut sebesar 65%. Setelah adanya perlakuan penggunaan media *flash card* dapat meningkatkan ketuntasan belajar kelas menjadi 100% tuntas dan meningkatkan hasil belajar siswa yang sebelumnya rata-rata nilai kelas 70,43 menjadi 80,86. Sedangkan pada kelas kontrol, menunjukkan persentase ketuntasan belajar kelas sebesar 69%. Setelah adanya perlakuan penggunaan media *flash card* dapat meningkatkan hasil ketuntasan belajar kelas menjadi 97%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *flash card* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Uji kelompok besar juga dilakukan sebagai penilaian terhadap media pembelajaran setelah media tersebut digunakan dalam proses pembelajaran, serta diharapkan dapat menggambarkan penilaian pengguna terhadap media

pembelajaran. Tabel penilaian uji skala besar dan penilaian ahli media *flash card* berbasis android dapat dilihat pada tabel 3 dan 4.

Tabel 3. Penilaian Uji Skala Besar Media *Flash card* Berbasis Android

No.	Aspek Penilaian	Skor Observasi	Skor yang diharapkan	Kelayakan
1	Efek Strategi Pembelajaran	258	276	93,47%
2	Komunikasi	265	276	96,01%
3	Desain	442	460	96,08%

Sumber: (Maemonah, 2020)

Tabel 4. Penilaian Ahli Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis Android

No.	Aspek Penilaian	Skor Observasi	Skor yang diharapkan	Kelayakan
1	Pewarnaan	8	8	100,00%
2	Pemakaian kata dan bahasa	13	16	81,25%
3	Tampilan Layar	12	12	100,00%
4	Penyajian	11	12	91,66%

Sumber: (Maemonah, 2020)

Pengujian kelayakan dan validasi diperlukan dalam uji kelayakan media pembelajaran. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi Menurut Kisi-kisi instrumen validasi ahli media meliputi: a) Tujuan Pembelajaran, b) Materi Pembelajaran, c) Penyajian, d) Kualitas Motivasi (Darimi, 2017).

Data tersebut menunjukkan bahwa kualitas sebuah media pembelajaran ditentukan oleh beberapa aspek. Menurut Rusman 2013 , ia mengemukakan 5 prinsip dalam menentukan atau memilih media pembelajaran yaitu 1) Efektivitas; 2) Relevansi; 3) Efisiensi; 4) Dapat dipergunakan; 5) Kontekstual. Hal ini sejalan dengan aspek yang diteliti pada uji kelayakan berbasis android. Hal ini juga sama dikemukakan oleh (Sari, 2017) bahwa uji efektivitas media pembelajaran interaktif diperlukan dalam menentukan skala kelayakan sebuah media pembelajaran.

## D. Pengembangan Media Pembelajaran PAI Menggunakan Classpoint

### 1. Perencanaan dan Penggunaan Media Baru

Dalam merencanakan proses pembelajaran merumuskan tujuan dari pembelajaran merupakan hal yang sangat penting untuk dirumuskan. Selain tujuan pembelajaran yang bersifat kognitif, hendaknya perencanaan pembelajaran tetap memperhatikan tujuan pembelajaran dalam Islam yaitu meningkatkan keimanan dan ketakwaan dari manusia (Zulfa, Supraha, & Tamam, 2021). Perkembangan teknologi yang ada saat ini tentunya memiliki maksud dan tujuan seiring dengan kondisi dan kebutuhan masyarakat yang relevan. Sebagaimana Allah menciptakan segala sesuatunya tentu memiliki makna dan tujuan, terutama dalam perkembangan

ilmu dan pengetahuan teknologi (IPTEK) saat ini. Hal ini sesuai dengan firman Allah yang tertuang dalam Alquran surat Al Maidah ayat 191 sebagai berikut :

(Yaitu) orang-orang yang mengingat Allah sambil berdiri, duduk atau dalam keadaan berbaring, dan mereka memikirkan tentang penciptaan langit dan bumi (seraya berkata), “Ya Tuhan kami, tidaklah Engkau menciptakan semua ini sia-sia; Mahasuci Engkau, lindungilah kami dari azab neraka (Al Maidah : 191).

Menurut (Muhaimin tt), beberapa fungsi Pendidikan Agama Islam adalah mengembangkan pengetahuan teoritis, praktis, dan fungsional bagi peserta didik. menumbuhkembangkan kreativitas, potensi-potensi atau fitrah peserta didik. meningkatkan kualitas akhlak dan kepribadian, atau menumbuhkembangkan nilai-nilai Islam. Dibutuhkan sebuah kreativitas bernilai islami untuk memberikan dedikasi terhadap perkembangan ilmu pendidikan Islam. Oleh karena itu, penggunaan media baru yang dimunculkan saat ini dapat di aplikasikan untuk menjadi khazanah dan wawasan dalam mengembangkan ilmu pendidikan Islam yang menarik perhatian. Penggunaan media *classpoint* dalam pendidikan agama Islam adalah sebuah pengembangan media pembelajaran yang merupakan hasil pengembangan aplikasi *e-learning* interaktif kelas digital yang mewadahi guru dalam membuat materi pembelajaran ataupun pertanyaan interaktif dalam sebuah *Power point* yang terhubung dan mengumpulkan jawaban secara digital dan dapat berbasis android dari para siswa dengan metode *joyfull learning*. Pengembangan media ini dapat digunakan sebagai sarana dakwah dalam proses pembelajaran PAI, baik untuk diskusi atau memberikan soal seputar keagamaan.

Menurut (Hanafiah, 2021), penggunaan aplikasi Power Point Berbasis Classpoint, dapat mengintegrasikan desain pembelajaran melalui fitur-fitur terbaru, yakni anotasi *slide show* berupa *word cloud*, *short answer*, *multiple choice* dan *slide drawing*. Aplikasi *classpoint* juga dikembangkan melalui browser (berbasis web) melalui android dengan *Classpoint.app* dan memasukkan kode siswa sebagai partisipan. Peserta didik dalam proses pembelajarannya dapat berinteraksi secara aktif melalui tampilan Power point berbasis *classpoint* meski dalam kondisi jarak jauh (*e-learning*) (Indonesia, 2021).

Penggunaan media *classpoint* dapat digunakan dalam konferensi Online, baik melalui Zoom ataupun konferensi video lainnya, karena menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran di masa pandemi. Pembelajaran menggunakan media ini dapat digunakan dalam kegiatan *Online* (tatap maya), tatap muka ataupun *blended learning*. Menurut Awaludin 2021, kegiatan pembelajaran yang mengimplementasikan pembelajaran interaktif *classpoint*, memberikan kesan tersendiri bagi siswa. Selain dapat berinteraksi saat konferensi video, siswa juga diberikan kesempatan untuk berinteraksi setelah kegiatan, bahkan rekaman kegiatan dapat dimanfaatkan untuk dapat di-review kembali saat ada penjelasan materi yang belum dipahami. Fitur yang dimiliki *classpoint* juga menarik baik, dari aspek, tampilan, suara, warna ataupun penyajiannya.



## **2. Implementasi Classpoint sebagai Metode Joyful Learning PAI**

Pada implementasi aplikasi Classpoint, telah banyak memberikan inspirasi kepada guru-guru di berbagai sekolah dan lembaga, karena tertarik dalam inovasi pembelajaran ataupun dalam pemberian materi. Pada aplikasi Power point yang terintegrasi dengan *classpoint*, telah dilengkapi fitur yang menarik mulai dari presentasi, *whiteboard* yang menarik, alat tulis digital, dan fitur lain yang terintegrasi dalam memudahkan penilaian dan evaluasi pembelajaran. Melalui pendekatan metode menggunakan aplikasi *classpoint* pendidikan agama Islam, guru tentunya akan dapat menampilkan soal latihan baik pre-test ataupun post-test meski masih dalam pembelajaran konferensi video dan masih dalam Power point yang sama. Keunggulan yang dimiliki *classpoint* adalah, guru tidak perlu keluar dari aplikasi media tayangan Power point, karena terhubung secara langsung dengan aplikasi. Guru dapat menerapkan soal latihan bentuk esai, soal ayat, hukum tajwid, atau pertanyaan pilihan ganda berkaitan materi, menjawab pertanyaan gambar ataupun ayat yang diberikan, dan siswa dapat menjawab secara interaktif dan langsung. Hikmah dan refleksi pembelajaran juga dapat dilakukan melalui *polling* terintegrasi berdasarkan materi pembelajaran PAI yang diberikan. Secara kualitatif, metode dan model pembelajaran ini dapat menjadi sebuah solusi pembelajaran yang interaktif, *joyfull learning*, dan mendapatkan data hasil evaluasi pembelajaran secara langsung, yang dapat diterapkan bukan hanya pada pembelajaran PAI, namun juga dapat dilakukan di mata pelajaran lainnya. Kelemahan penggunaan aplikasi ini terdapat pada kemampuan teknologi guru dan siswa serta kuota yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga sangat membutuhkan kuota dan kapabilitas dalam proses pelaksanaannya.

### **Kesimpulan**

Media pembelajaran yang menarik dan interaktif juga dapat merangsang siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Classpoint membantu guru dalam menyediakan bahan ajar dan menjadi sebuah solusi mengatasi kejenuhan belajar siswa. Pengembangan melalui media *classpoint* dengan fitur yang menarik, kekinian dan lengkap memberikan hasil yang kualitatif yang menyenangkan dalam proses pembelajarannya. Melalui kompilasi aplikasi Power point yang berbasis web dan android serta terkoneksi dengan *classpoint* dalam pembelajaran PAI, siswa dapat menikmati pembelajaran dan mencapai target pembelajaran secara kualitatif berdasarkan studi pustaka di lapangan. Saran untuk penelitian ini adalah diperlukannya data studi lapang bersifat kualitatif dan kuantitatif agar indikator keberhasilan pembelajaran menggunakan media aplikasi ini dapat secara jelas terlihat.

## Daftar Pustaka

- Bhakti, C. P., Noor, K. W., Ghiffari, M. A. N., Nurpitasari, E., Oktradiksa, & Ani. (2021). An online project-based learning model to improve students' thinking ability in the new normal era An online project- based learning model to improve students' thinking ability in the new normal era. *J. Phys.: Conf., Ser.* 1760. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1760/1/012038>
- Darimi, I. (2017). *Ismail Darimi, Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Mesia Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif*, *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi, Volume 1 Nomor 2, Oktober 2017.* 1, 2017.
- Hanafiah, E. (2021). *Eva Hanafiah. Modul Aplikasi Classpoint Pada Pelajaran Kelas 1. Oktober 2021.*
- Indonesia, K. C. (2021). *Komunitas Classpoint Indonesia. Modul Panduan Classpoint. September 2021.*
- Kurniawan, I., Hamat, A. Al, Hayyie, A., & Kattani, A. (2021). *Metode Pembelajaran Kreatif Mata Pelajaran Bahasa Arab Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar Islam.* 2(1), 13–20. <https://doi.org/10.32832/itjmie.v2i1.3426>
- Maemonah, S. (2020). Pengembangan Media Flash Card Pada Pembelajaran Pai Ayat Tentang Toleransi Di Sman 1 Getasan Kabupaten Semarang Tahun 2020. *Thesis.*
- Nasir, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Berbasis Web Di Kelas Viii Smp Unismuh Makassar. *Akademika*, 9(01), 127–138. <https://doi.org/10.34005/akademika.v9i01.813>
- Sari, L. Y. (2017). Effectiveness Test of Learning Media Interactive Oriented Konstruktivism in Neurulasi Topic To Animal Development Subject. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Wahidah, M. (2017). *Penerapan Media Power Point Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas I SDN Genukwatu IV Ngoro Jombang.*
- Zaenuddin. (n.d.). "Kelebihan dan Kekurangan Power Point." *Artikelsiana 5 Agustus 2021.*
- Zulfa, Z., Supraha, W., & Tamam, A. M. (2021). Supervisi Proses Pembelajaran pada Sistem Pendidikan Nasional dan Pendidikan Islam. *Idarah Tarbawiyah: Journal of Management in Islamic Education*, 2(2), 64. <https://doi.org/10.32832/itjmie.v2i2.4281>