

# Development of Interactive E-Learning Media for Islamic Religious Education Through the ClassPoint Application

## [Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif E-Learning Pendidikan Agama Islam]

Pramesthy Nur Fadhila <sup>1)</sup>, Anita Puji Astutik <sup>\*2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2)</sup>Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

\*Email Penulis Korespondensi: [anitapujiastutik@umsida.ac.id](mailto:anitapujiastutik@umsida.ac.id)

**Abstract.** *The rapid development of information and communication technology (ICT) in the era of the Industrial Revolution 4.0 has encouraged the education sector to adapt through the integration of digital-based learning media. In Islamic Religious Education (PAI), conventional teaching methods are still widely used, resulting in low student interaction and participation. This study aims to develop an interactive e-learning-based learning media using the ClassPoint application in Islamic Religious Education at SMP Negeri 27 Surabaya and to determine its feasibility and user responses. This research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Data were collected through observation, interviews, documentation, expert validation, and questionnaires distributed to teachers and students. The results showed that the ClassPoint-based learning media developed in this study was considered feasible based on validation from material experts, media experts, and educational practitioners. The implementation in class IX students indicated an increase in student engagement and learning interest, with 70% of students giving positive responses to the use of the media. Furthermore, interactive features such as quizzes, polling, and real-time responses were able to create a more active and enjoyable learning environment. Therefore, ClassPoint-based learning media can serve as an innovative alternative to support more interactive and effective Islamic Religious Education learning that aligns with the characteristics of students in the digital era.*

**Keywords** – *e-learning, ClassPoint, interactive learning media.*

**Abstrak.** *Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era revolusi industri 4.0 menuntut dunia pendidikan untuk beradaptasi melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), penggunaan media konvensional masih mendominasi sehingga interaktivitas dan partisipasi siswa cenderung rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis e-learning menggunakan aplikasi ClassPoint pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 27 Surabaya serta mengetahui kelayakan dan respons pengguna terhadap media tersebut. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, validasi ahli, serta angket respons guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis ClassPoint yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran. Implementasi media pada siswa kelas IX menunjukkan peningkatan keterlibatan dan minat belajar siswa, dengan 70% siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan media tersebut. Selain itu, fitur interaktif seperti kuis, polling, dan respons langsung mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis ClassPoint dapat menjadi alternatif inovatif dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang lebih interaktif, efektif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.*

**Kata Kunci** – *e-learning, ClassPoint, media pembelajaran interaktif.*

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang sangat pesat di era revolusi industri 4.0 yang telah membawa dampak besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia termasuk dalam sektor pendidikan. Transformasi digital menuntut dunia pendidikan untuk berinovasi dan menyesuaikan diri dengan perubahan zaman melalui pemanfaatan teknologi sebagai sarana utama dalam proses pembelajaran [1]. Salah satu bentuk inovasi yang menonjol adalah penerapan sistem pembelajaran berbasis teknologi atau yang dikenal dengan E-learning. Sistem pendidikan yang dahulu bersifat konvensional mulai bergeser menuju model pembelajaran yang lebih fleksibel dan berbasis teknologi. Salah satu transformasi ini adalah dengan menerapkan pembelajaran berbasis e-learning yaitu proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media utama dalam menyampaikan materi, evaluasi, dan interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik [2]. E-learning hadir sebagai solusi alternatif dalam menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21 yang menuntut akses informasi secara cepat, fleksibel dalam waktu dan tempat, serta efisien dalam penyampaian materi. Dengan banyaknya perkembangan yang terjadi, guru sebagai fasilitator sekaligus inovator dalam pembelajaran dituntut untuk mampu mengadaptasi metode, pendekatan, dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik generasi digital saat ini.

Dalam konteks mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) tantangan penerapan media pembelajaran berbasis E-Learning menjadi lebih kompleks. Hal ini dikarenakan PAI tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer ilmu pengetahuan keislaman, tetapi juga sebagai wahana pembentukan karakter, penanaman nilai-nilai akhlak mulia, serta pembinaan spiritual peserta didik. Tantangan utama yang dihadapi muncul ketika pembelajaran PAI harus dikemas dalam bentuk e-learning yang mana identik dengan pendekatan kognitif dan visual sedangkan pembelajaran agama cenderung mengedepankan aspek afektif dan spiritual. Hal ini yang menjadi tantangan yang dihadapi oleh guru PAI di sekolah yang harus menggabungkan pembelajaran berbasis teknologi dan aspek spiritual siswa [3]. Dengan kata lain, pembelajaran PAI bersifat multidimensi yang melibatkan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang [4].

Perkembangan teknologi informasi sebenarnya membuka peluang yang besar dalam memperkaya metode dan media pembelajaran pendidikan agama Islam (PAI). Dikarenakan sumber belajar tidak hanya terbatas pada buku teks melainkan juga melibatkan video interaktif, podcast kajian, aplikasi kuis digital, hingga forum diskusi online yang memungkinkan interaksi lintas tempat dan waktu. E-learning berpotensi menjadi solusi alternatif yang efektif, khususnya saat situasi darurat seperti pandemi COVID-19 yang sempat mengharuskan seluruh kegiatan pembelajaran berpindah ke sistem daring. Dalam kondisi tersebut, pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) turut mengalami perubahan cepat guna menyesuaikan diri dengan model pembelajaran jarak jauh [5]. Namun, dengan adanya digitalisasi dalam aspek pendidikan terdapat juga tantangan yang dihadapi oleh guru pendidikan agama Islam (PAI). Tantangan yang muncul disebabkan tidak semua guru PAI memiliki literasi dan pengetahuan digital yang memadai untuk mengelola pembelajaran berbasis digital secara optimal. Banyak guru yang masih merasa asing dengan platform pembelajaran berbasis digital seperti google classroom, moodle, quizizz atau Learning Management System (LMS) lainnya. Hal ini berdampak pada kualitas pembelajaran di sekolah terutama dalam hal penyampaian materi dan interaksi guru dan siswa. Selain itu, keterbatasan akan infrastruktur seperti jaringan internet yang tidak stabil dan perangkat teknologi yang terbatas menjadi kendala utama di beberapa daerah terutama daerah yang pelosok.

Selain itu, penerapan e-learning dalam pembelajaran PAI juga menghadapi tantangan pada aspek keterlibatan emosional dan spiritual peserta didik. Pendidikan agama pada dasarnya memerlukan kedekatan batin antara guru dan siswa, yang biasanya terbangun melalui interaksi tatap muka, keteladanan, serta pembiasaan nilai-nilai Islami dalam kehidupan sehari-hari [6]. Hubungan semacam ini menjadi lebih sukar tercipta dalam lingkungan digital yang cenderung bersifat kurang personal. Dampaknya, dimensi afektif dan spiritual dalam pembelajaran PAI berisiko mengalami penurunan, karena peserta didik tidak sepenuhnya merasakan kehadiran guru sebagai figur teladan dalam kehidupan keberagamaan mereka. Keterbatasan interaksi langsung dalam e-learning membuat proses penanaman nilai dan pembentukan akhlak menjadi kurang optimal karena siswa tidak banyak melihat contoh nyata dari sikap dan perilaku guru. Selain itu, gangguan teknis serta suasana belajar di rumah yang kurang kondusif dapat mengurangi penghayatan siswa terhadap materi keagamaan yang dipelajari.

Namun kenyataannya, pembelajaran PAI di berbagai satuan pendidikan, termasuk di SMP Negeri 27 Surabaya, masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media konvensional seperti papan tulis atau buku paket. Pendekatan semacam ini cenderung bersifat satu arah, minim partisipasi siswa, dan kurang melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran [7]. Akibatnya, peserta didik menjadi kurang termotivasi dan merasa kesulitan dalam memahami serta menginternalisasi nilai-nilai keagamaan secara mendalam dan kontekstual. Penggunaan media pembelajaran yang menarik serta interaktif bisa membantu peserta didik agar berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran juga membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Salah satunya media pembelajaran tersebut adalah menggunakan media aplikasi *classpoint* [8]. Menjawab tantangan tersebut, inovasi dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi sangat penting. Saat ini telah tersedia berbagai aplikasi pendukung presentasi interaktif yang dapat dimanfaatkan guru untuk menyampaikan materi secara lebih menarik dan interaktif [9]. Salah satu aplikasi yang potensial dalam mendukung transformasi pembelajaran berbasis digital adalah *ClassPoint*, sebuah add-in untuk Microsoft PowerPoint yang memungkinkan guru menyisipkan berbagai elemen interaktif ke dalam presentasi, seperti kuis, polling, anotasi langsung, hingga umpan balik real-time.

Aplikasi *classpoint* terintegrasi secara langsung di dalam powerpoint (PPT). Aplikasi *classpoint* ini menawarkan beberapa fitur yang dapat membuat proses pembelajaran menarik sehingga hal ini bisa menambah keaktifan dan interaksi antara peserta

didik dengan materi yang diajarkan [10]. Classpoint juga dilengkapi dengan fitur leaderboard yang memungkinkan guru memantau peringkat siswa, mulai dari yang paling aktif hingga yang partisipasinya masih rendah di kelas. Selain itu, guru dapat merancang kuis interaktif sekaligus menerapkan unsur gamifikasi melalui platform ini. Hanya dengan satu kali klik, slide PowerPoint biasa dapat diubah menjadi kuis interaktif, sehingga penyampaian materi dan pemberian pertanyaan dapat dilakukan dalam satu tampilan yang sama. Seluruh siswa bisa menjawab menggunakan perangkat masing-masing, dan hasil respons mereka dapat langsung dihimpun maupun ditampilkan secara real-time pada slide presentasi.[11]

Penerapan aplikasi ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran PAI, pemanfaatan ClassPoint dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, komunikatif, dan mendorong siswa untuk secara aktif merefleksikan nilai-nilai Islam yang disampaikan[12]. Di SMP Negeri 27 Surabaya, guru dan siswa mulai terbuka terhadap pemanfaatan media pembelajaran digital, namun hingga saat ini belum ada pengembangan media e-learning interaktif yang dirancang khusus untuk pembelajaran PAI menggunakan ClassPoint secara terstruktur dan sistematis.[13]

Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif, yaitu media yang memanfaatkan teknologi digital untuk memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara guru dan siswa secara real-time, berkontribusi positif terhadap peningkatan efektivitas proses pembelajaran. Elvina dalam penelitiannya di SMP Negeri 259 Jakarta menemukan bahwa penggunaan aplikasi ClassPoint dalam pembelajaran IPA mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa secara signifikan. Peningkatan tersebut tampak dari keterlibatan siswa yang naik dari 55 % menjadi 89 %, serta peningkatan nilai rata-rata dari 68,2 menjadi 82,1 setelah dua siklus penggunaan media interaktif.[14] Penelitian serupa dilakukan oleh Waty yang mengembangkan media pembelajaran interaktif e-learning berbasis ClassPoint secara khusus untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasilnya menunjukkan bahwa media yang dikembangkan valid secara isi dan menarik secara tampilan, serta mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keislaman secara lebih aktif dan partisipatif. Penelitian lain oleh Thoyibah, Efriani, dan Arifin juga menyimpulkan bahwa pemanfaatan ClassPoint berdampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa.[15]

Temuan dari ketiga penelitian tersebut memperkuat landasan bagi perlunya inovasi media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dalam proses pembelajaran, khususnya dalam Pendidikan Agama Islam. Namun demikian, meskipun efektivitas penggunaan ClassPoint telah terbukti di berbagai mata pelajaran, sebagian besar kajian masih berfokus pada pelajaran eksakta atau bahasa, dan belum banyak yang secara khusus mengembangkan media e-learning interaktif berbasis ClassPoint untuk pembelajaran PAI di tingkat sekolah menengah pertama. Terlebih lagi, masih terbatas penelitian yang mendesain media ini secara sistematis serta menilai kelayakannya dari aspek isi, tampilan, kemudahan penggunaan, dan dampaknya terhadap pemahaman dan penginternalisasian nilai-nilai keislaman siswa. Berdasarkan celah penelitian tersebut, penelitian ini menjadi penting untuk menghadirkan media pembelajaran interaktif berbasis ClassPoint yang valid, aplikatif, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke 21, sekaligus mampu mendukung pencapaian kompetensi spiritual dan akademik peserta didik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat dirangkum bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di era digital menghadapi tantangan besar dalam hal interaktivitas, partisipasi siswa, serta efektivitas penanaman nilai-nilai keislaman secara mendalam. Media pembelajaran konvensional dinilai belum mampu menjawab kebutuhan generasi digital, sehingga dibutuhkan inovasi media berbasis teknologi yang mampu menjembatani tantangan tersebut. Aplikasi ClassPoint menjadi salah satu solusi potensial untuk menciptakan pembelajaran PAI yang lebih interaktif dan menyenangkan. Namun demikian, belum banyak penelitian yang secara khusus mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis e-learning dengan memanfaatkan ClassPoint untuk mata pelajaran PAI di tingkat SMP, khususnya di SMPN 27 Surabaya. Oleh karena itu, pengembangan media ini menjadi penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan relevan dengan kebutuhan peserta didik masa kini.

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat dirumuskan bahwa permasalahan utama dalam penelitian ini adalah rendahnya interaktivitas dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, serta terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan karakteristik peserta didik di era digital. Untuk itu, penelitian ini diarahkan untuk menjawab pertanyaan berikut: bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis e-learning menggunakan aplikasi ClassPoint dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 27 Surabaya? Bagaimana hasil validasi ahli terhadap aspek kelayakan isi, tampilan, dan fungsionalitas media pembelajaran interaktif berbasis ClassPoint untuk pembelajaran PAI? Dan bagaimana tanggapan siswa dan guru terhadap penggunaan media tersebut dalam meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa pada pembelajaran PAI?

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis e-learning yang memanfaatkan aplikasi ClassPoint secara optimal dan sesuai dengan konteks pembelajaran PAI di tingkat SMP. Proses pengembangan media ini meliputi perencanaan, perancangan, uji kelayakan, serta penyempurnaan produk berdasarkan masukan dari para ahli dan pengguna di lapangan. Media ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PAI secara menyeluruh, mulai dari keterlibatan siswa, efektivitas penyampaian materi, hingga pencapaian kompetensi spiritual dan akademik.

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat dirasakan oleh berbagai pihak. Bagi pendidik, media ini dapat menjadi solusi praktis dan menarik untuk mendukung pembelajaran yang lebih partisipatif dan menyenangkan. Bagi peserta didik, media ini menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Bagi lembaga pendidikan, hasil pengembangan ini dapat menjadi kontribusi dalam meningkatkan mutu pembelajaran PAI secara keseluruhan.

melalui pemanfaatan teknologi yang tepat guna. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bersifat inovatif secara teknis, tetapi juga memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pendidikan Islam di era transformasi digital.

## II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan utama: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian dengan menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk yang dihasilkan tersebut.[16] Pendekatan ini bersifat kualitatif deskriptif, karena berfokus pada proses pengembangan media pembelajaran interaktif serta mendeskripsikan hasil uji coba berdasarkan tanggapan guru dan siswa tanpa menggunakan perhitungan statistik. Sebagai gantinya, peneliti melakukan analisis deskriptif kualitatif, yaitu dengan cara mengamati, menafsirkan, dan mendeskripsikan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi secara mendalam. Data yang diperoleh tidak disajikan dalam bentuk angka, melainkan dalam bentuk narasi yang menggambarkan bagaimana media pembelajaran dikembangkan, bagaimana respon guru dan siswa terhadap penggunaannya, serta bagaimana efektivitas media tersebut dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 27 Surabaya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Data penelitian dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menggambarkan proses dan hasil pengembangan media berbasis ClassPoint Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai langkah-langkah penelitian yang dilakukan, berikut ini disajikan alur pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis e-learning menggunakan model ADDIE.

### Tahapan Model Pengembangan ADDIE

#### 1. Tahap Analysis (Analisis)

Pada tahap ini dilakukan analisis untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran. analisis ini meliputi observasi pembelajaran di kelas, studi literatur dan wawancara guru. Fokus utama di tahapan ini adalah mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar di mata pelajaran PAI dan menentukan kebutuhan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis E-Learning.[17]

##### A. Analisis Kondisi Pembelajaran

Pada tahapan pertama penelitian dengan menggunakan model pengembangan AADIE yakni analisis dimulai dari tahap observasi di SMP 57 Surabaya untuk memperoleh atau menggali informasi terkait sekolah dan yang berhubungan dengan penelitian yang dilaksanakan. Hasil observasi yang penulis temukan yakni kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran PAI dikarenakan belum meningkatnya media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh siswa masih menggunakan media pembelajaran seperti buku paket yang mayoritas isi didalamnya berisi teks dan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru atau metode ceramah sehingga tidak adanya pembelajaran yang interaktif antara murid dan guru di sekolah. Akibatnya, minat belajar dan partisipasi siswa rendah karena murid merasa bosan dengan pembelajaran yang konvensional. Selain itu, penggunaan media pembelajaran digital jarang digunakan oleh guru yang menurunkan minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, berdasarkan hasil analisis yang menunjukkan permasalahan digunakan untuk arah pengembangan media pembelajaran bagi siswa sesuai dengan kurikulum dan karakteristik siswa.

##### B. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Tahapan ini penulis melakukan analisis terkait karakteristik dari peserta didik SMP 57 Surabaya. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan siswa cenderung kurang antusias dalam pembelajaran dengan metode konvensional atau ceramah. Siswa susah untuk memahami materi yang disajikan oleh guru karena pembelajaran hanya berpusat kepada guru. Maka dari itu, penulis mengembangkan media pembelajaran berbasis E-Learning yang diharapkan siswa dapat lebih interaktif dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran PAI.

#### 2. Tahap Design (Perancangan)

Pada tahap design, peneliti mengembangkan kerangka dari soal media pembelajaran berbasis E-Learning. Pada tahap ini peneliti menyusun soal dan media pembelajaran yang telah dirancang, menyusun tampilan dan memberikan fitur yang dapat menarik siswa untuk interaktif. peneliti menyesuaikan penyusunan soal dengan tujuan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, serta karakteristik materi Pendidikan Agama Islam yang dipilih. Soal dirancang dalam beberapa bentuk, seperti pilihan ganda, isian singkat, dan pertanyaan reflektif, yang kemudian diintegrasikan ke dalam slide pembelajaran menggunakan aplikasi ClassPoint. Penyusunan soal ini juga memperhatikan tingkat kesulitan, kejelasan bahasa, serta kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik.[18]

Dalam aspek tampilan, peneliti merancang desain visual media yang menarik, sederhana, dan mudah dipahami. Pemilihan warna, jenis huruf, ukuran teks, serta tata letak gambar dan tulisan disusun secara proporsional agar tidak membingungkan peserta didik. Ilustrasi, ikon, dan elemen pendukung lainnya ditambahkan untuk memperjelas materi sekaligus meningkatkan daya tarik media pembelajaran.

Fitur-fitur interaktif yang disematkan dalam media dirancang menggunakan fasilitas yang tersedia pada aplikasi ClassPoint, seperti kuis langsung, fitur tanya jawab, word cloud, dan aktivitas menggambar pada slide. Fitur-fitur ini disusun secara terencana pada bagian-bagian tertentu dari materi agar peserta didik dapat berpartisipasi aktif, memberikan respons secara langsung, serta memperoleh umpan balik selama pembelajaran berlangsung.

### 3. Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, media pembelajaran interaktif berbasis E-Learning melalui aplikasi ClassPoint dibuat dengan design yang telah dirumuskan sebelumnya.[19] Proses ini meliputi pembuatan fitur kuis secara langsung dan aktivitas respon peserta didik di aplikasi classpoint. Materi PAI yang telah dirancang kemudian dikemas dalam bentuk presentasi interaktif yang menarik dan mendorong keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran berlangsung. Setelah produk selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan produk sebelum di implementasikan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Produk selanjutnya direvisi berdasarkan masukan dan saran dari para ahli tersebut. Adapun tahapan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis ClassPoint meliputi beberapa langkah berikut:

#### A. Pembuatan Produk

Pembuatan media pembelajaran interaktif ini disesuaikan dengan kebutuhan penelitian, yaitu berupa media presentasi berbasis PowerPoint yang terintegrasi dengan aplikasi ClassPoint. Produk yang dikembangkan memuat komponen pembuka (judul, tujuan pembelajaran, dan apersepsi), profil singkat materi, penyajian materi inti Pendidikan Agama Islam dan aktivitas interaktif di sela-sela pembelajaran serta penutup yang berisi kesimpulan dan evaluasi. Produk selanjutnya adalah kuis yang dilakukan secara langsung dilengkapi dengan fitur interaktif seperti fitur siswa dapat memberikan reaksi secara langsung di kuis. Seluruh komponen dirancang agar saling terhubung dan membentuk alur pembelajaran yang sistematis.

#### B. Validasi Ahli

Setelah tahap pembuatan produk selesai, dilakukan validasi oleh para ahli sebelum media diimplementasikan kepada siswa. Validasi meliputi penilaian dari ahli materi Pendidikan Agama Islam untuk memastikan kesesuaian isi dengan kurikulum, kebenaran konsep, serta kedalaman materi. Selain itu, validasi juga dilakukan oleh ahli media untuk menilai aspek tampilan, keterbacaan, kemenarikan desain, serta pemanfaatan fitur interaktif ClassPoint. Penilaian juga dapat melibatkan praktisi atau guru mata pelajaran sebagai ahli praktisi untuk melihat kesesuaian media dengan kondisi pembelajaran di kelas.

#### C. Revisi Produk

Dari analisis saran dan kritikan yang diberikan oleh validator maka dijadikan sebagai pedoman dalam perbaikan atau revisi media pembelajaran interaktif berbasis E-Learning menggunakan media classpoint supaya layak digunakan dalam proses pembelajaran dan memenuhi standar kriteria pengembangan dari sebuah media pembelajaran.

### 4. Tahap Implementation (Implementasi)

Produk media pembelajaran interaktif berbasis E-Learning melalui aplikasi ClassPoint yang telah divalidasi kemudian diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran di kelas selama beberapa pertemuan. Guru menggunakan slide interaktif yang telah dikembangkan dengan memanfaatkan fitur-fitur ClassPoint seperti kuis langsung, pertanyaan terbuka, dan respons langsung siswa. Selama proses pembelajaran, peneliti melakukan observasi terhadap keterlibatan, minat, serta keaktifan peserta didik dalam menggunakan media. Serta mengumpulkan masukan dari guru terkait kemudahan penggunaan dan kendala media dalam meningkatkan pembelajaran yang interaktif. [20]

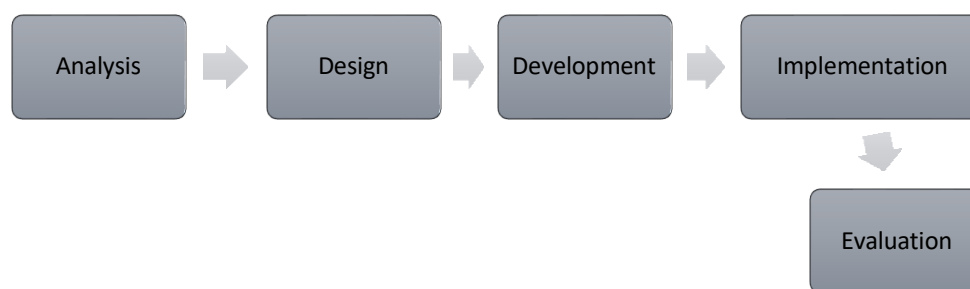
### 5. Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kualitas dan efektivitas media pembelajaran yang telah diimplementasikan. Evaluasi formatif diperoleh dari saran para ahli dan hasil uji coba awal selama proses pengembangan, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah pembelajaran dengan menggunakan tes hasil belajar untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa serta angket respons siswa dan guru untuk mengetahui tingkat kemenarikan, kemudahan, dan kebermanfaatan media. Data hasil evaluasi tersebut dianalisis dan digunakan sebagai dasar perbaikan akhir produk agar media semakin layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran ClassPoint adalah sebuah perangkat yang dikembangkan oleh Inknoe. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur yang dirancang untuk membantu guru menyusun materi ajar yang lebih menarik sekaligus meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Melalui ClassPoint, guru dapat membuat kuis interaktif serta menuliskan dan menjelaskan ide secara langsung, sebagaimana ketika menggunakan papan tulis di kelas. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai di dalam kelas mampu menunjang efektivitas proses belajar mengajar. Media pembelajaran memberikan sejumlah manfaat, di antaranya: (1) mendorong motivasi belajar karena penyajian materi menjadi lebih menarik, (2) membantu memperjelas isi materi sehingga peserta didik lebih mudah memahami dan mencapai tujuan pembelajaran, (3) menghadirkan variasi metode mengajar sehingga tidak hanya berfokus pada komunikasi verbal, (4) membuat peserta didik lebih aktif melalui kegiatan seperti mengamati, mempraktikkan, mendemonstrasikan, dan berpartisipasi secara langsung; (5) membantu menyeragamkan penyampaian materi, (6) menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, (7) meningkatkan efisiensi waktu dan tenaga, (8) memperbaiki kualitas hasil belajar, (9) memungkinkan proses belajar berlangsung kapan saja dan di mana saja, (10) menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan kegiatan belajar; serta (11) mengarahkan peran guru menjadi lebih produktif dan konstruktif dalam pembelajaran.[21]

Penggunaan media classpoint sebagai media pembelajaran merupakan salah satu upaya yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar sehingga peserta didik dapat menghasikan peningkatan dalam nilai pendidikan agama islam. Dalam menggunakan media classpoint sebagai media pembelajaran, peneliti merancang pembelajaran dengan menggunakan media classpoint dengan rancangan sebagai berikut.



Penelitian ini dilaksanakan pada kelas IX di SMP Negeri 27 Surabaya. Adapun pengembangan media pembelajaran Powerpoint berbasis classpoint ini dilakukan dengan melakukan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu: (1) tahap analisis (Analisis), tahap design (Perencanaan), Tahap Development (Pengembangan), Tahap Implementation (Implementasi), dan Tahap Evaluation (Evaluasi). Teknik Analisis Data yang digunakan dalam penelitian ini dengan perhitungan skor presentase dari validasi ahli dan responden. Data tersebut menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Presentase kevalidan

$\sum x$  = Jumlah skor validasi

$\sum xi$  = Jumlah skor maksimal 100% = Konstanta

Presentase skor mengidentifikasi tingkat kelayakan produk hasil penelitian pengembangan. Kriteria tingkat kelayakan analisis presentase dapat dilihat pada tabel berikut:

Interval Skor	Kriteria Kevalidan
81,25%-100%	Sangat valid
62,50%-81,25%	Valid
43,75%-62,50%	Cukup valid
25%-43,75%	Tidak valid

Presentase skor mengidentifikasi tingkat kelayakan produk hasil penelitian pengembangan. Kriteria tingkat kelayakan analisis media pembelajaran interaktif berbasis e-learning menggunakan aplikasi ClassPoint dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 27 Surabaya.

Hasil penelitian yang dilakukan identifikasi secara menyeluruh terhadap kebutuhan pembelajaran yang meliputi karakteristik peserta didik, kebutuhan akan media pembelajaran, serta analisis materi yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Hasil dari tahap ini kemudian menjadi dasar utama dalam merancang media pembelajaran yang relevan, efektif, dan sesuai dengan konteks pendidikan yang dihadapi. Detail tahapan yang ditemukan akan dijabarkan sebagai berikut ini :

## 1. Tahap Analysis (Analisis)

### A. Analisis Peserta Didik

Tahap ini merupakan tahap menganalisis karakter peserta didik terutama dalam pembelajaran PAI. Peserta didik yang menjadi sasaran dalam pengembangan media adalah siswa kelas IX SMP 57 Surabaya. Berdasarkan observasi dan hasil wawancara dengan guru pendidikan agama islam diketahui bahwa mayoritas siswa memiliki minat sedikit terhadap pembelajaran PAI dikarenakan pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih disajikan dalam metode ceramah secara teoritis dan pembiasaan solat duha sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Peserta didik kelas IX SMP 57 Surabaya memiliki kecenderungan gaya belajar visual, yaitu lebih mudah memahami materi melalui tampilan teks yang jelas, gambar, ilustrasi, serta penyajian slide yang menarik secara visual. Selain itu, peserta didik juga menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi ketika pembelajaran didukung oleh media interaktif yang melibatkan partisipasi langsung. Hal ini terlihat dari meningkatnya perhatian dan keterlibatan siswa saat guru menggunakan media pembelajaran berbasis E-Learning melalui aplikasi ClassPoint yang memudahkan tampilan visual dengan fitur interaktif seperti kuis dan respons langsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis visual dan digital sangat potensial untuk meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam.

### B. Analisis Kebutuhan

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) sering kali menghadapi tantangan ketika materi disampaikan secara konvensional melalui ceramah dan teks panjang yang bersifat teoritis. Berdasarkan hasil observasi di kelas serta wawancara dengan guru PAI, diketahui bahwa peserta didik cenderung mengalami kesulitan dalam memahami materi secara mendalam apabila pembelajaran hanya berpusat pada buku teks. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu membantu mereka memahami konsep-konsep keagamaan secara lebih konkret dan kontekstual. Sebagian besar peserta didik menunjukkan kecenderungan gaya belajar visual dan interaktif. Mereka lebih mudah memahami materi ketika disajikan melalui tampilan slide yang menarik, gambar pendukung, poin-poin ringkas, serta aktivitas yang melibatkan partisipasi langsung. Ketika pembelajaran didukung oleh media interaktif, perhatian dan motivasi belajar siswa meningkat, sehingga suasana kelas menjadi lebih aktif dan komunikatif. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan akan media pembelajaran yang tidak hanya menyapaikan informasi, tetapi juga mampu melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, untuk membantu peserta didik memahami materi Pendidikan Agama Islam secara lebih efektif, dibutuhkan media pembelajaran interaktif berbasis E-Learning melalui aplikasi ClassPoint. Media ini diharapkan tidak hanya menyampaikan materi secara visual dan terstruktur, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa melalui kuis interaktif dan pertanyaan langsung sehingga pemahaman dan minat belajar siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam dapat meningkat.

### C. Analisis Materi atau Kurikulum

Analisis materi atau kurikulum dilakukan untuk memastikan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif sesuai dengan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum yang berlaku. Dalam penelitian ini, materi yang dikembangkan mengacu pada Kurikulum Merdeka untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada jenjang SMP. Peserta didik diharapkan mampu memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Yang berkaitan dengan aspek akidah, ibadah, akhlak, maupun sejarah kebudayaan Islam. Oleh karena itu, materi yang dimasukkan ke dalam media pembelajaran interaktif melalui ClassPoint dipilih sesuai dengan tujuan tersebut, sehingga tidak hanya menekankan pada penguasaan konsep, tetapi juga pada pembentukan sikap dan nilai-nilai keislaman. Pengembangan media ini dirancang agar selaras dengan tujuan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, serta karakteristik peserta didik, sehingga media yang dihasilkan relevan dengan kurikulum dan kebutuhan pembelajaran di kelas.

## 2. Tahap Design (Perancangan)

Tahap desain merupakan langkah perencanaan awal yang penting dalam proses pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti menyusun rancangan menyeluruh terkait struktur materi, gaya penyajian, tampilan slide, serta bentuk interaktivitas yang akan digunakan dalam media pembelajaran interaktif berbasis E-Learning melalui aplikasi ClassPoint. Tujuan utama dari tahap ini adalah memastikan bahwa media yang dikembangkan mampu mencapai tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam serta sesuai dengan karakteristik peserta didik yang telah dianalisis sebelumnya. Dalam tahap desain ini, peneliti melakukan beberapa langkah strategis sebagai berikut:

### a) Perumusan Tujuan dan Indikator Pembelajaran

Tujuan pembelajaran diturunkan dari capaian pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam tingkat SMP. Materi yang dikembangkan disesuaikan dengan topik yang dipilih dalam penelitian, dengan indikator yang mencakup kemampuan peserta didik dalam memahami konsep, menjelaskan isi materi, serta menunjukkan sikap sesuai dengan nilai-nilai ajaran Islam. Indikator pembelajaran dirumuskan sebagai dasar dalam menentukan materi, aktivitas interaktif, dan bentuk evaluasi yang akan dimuat dalam media ClassPoint.

## 3. Tahap Development (Pengembangan)

Tahap development merupakan tahap penting dalam proses pembuatan media pembelajaran, di mana rancangan yang telah disusun pada tahap desain mulai direalisasikan menjadi produk awal. Pada tahap ini, peneliti mengintegrasikan seluruh komponen yang telah direncanakan, seperti materi pembelajaran, desain visual slide, serta fitur interaktif ClassPoint, menjadi satu kesatuan media pembelajaran interaktif yang utuh. Dalam penelitian ini, tahap pengembangan dilakukan melalui beberapa langkah sebagai berikut:

### a) Produksi Media Awal

Berdasarkan hasil desain storyboard yang telah disusun, peneliti mulai mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan Microsoft PowerPoint yang terintegrasi dengan aplikasi ClassPoint. Proses ini mencakup penyusunan slide pembelajaran sesuai alur materi Pendidikan Agama Islam, penambahan elemen visual seperti gambar, ikon, dan ilustrasi pendukung, serta pengaturan tata letak teks agar lebih ringkas dan mudah dipahami. Selanjutnya, peneliti mengintegrasikan fitur interaktif ClassPoint ke dalam slide, seperti kuis pilihan ganda, isian singkat, word cloud, serta pertanyaan terbuka yang memungkinkan siswa memberikan respons secara langsung. Setiap fitur disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan ditempatkan pada bagian materi yang membutuhkan penguatan pemahaman atau keterlibatan aktif peserta didik.

## b) Validasi oleh Ahli

Tahap validasi dilakukan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang memenuhi standar kelayakan sebelum digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran interaktif berbasis ClassPoint dinilai oleh para ahli atau validator yang terdiri dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran. Ahli materi bertugas menilai kesesuaian isi dengan kurikulum, kebenaran konsep Pendidikan Agama Islam, serta kejelasan penyajian materi. Ahli media menilai aspek tampilan visual, keterbacaan, kemenarikan desain, kemudahan navigasi, serta pemanfaatan fitur interaktif ClassPoint. Sementara itu, ahli praktisi, yaitu guru Pendidikan Agama Islam, memberikan penilaian terkait kesesuaian media dengan kondisi nyata pembelajaran di kelas. Hasil validasi dari para ahli digunakan sebagai dasar untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media yang dikembangkan.

## c) Revisi Produk

Berdasarkan saran dan masukan dari para validator, peneliti melakukan revisi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Revisi dapat berupa perbaikan isi materi, penyederhanaan bahasa, penyesuaian desain visual, maupun pengoptimalan penggunaan fitur interaktif ClassPoint. Tahap revisi ini bertujuan agar media yang dihasilkan benar-benar layak, menarik, serta efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas.

#### 4. Tahap Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi dilakukan sebagai bentuk uji coba penggunaan media pembelajaran berbasis E-Learning melalui aplikasi ClassPoint pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Kegiatan ini dilaksanakan pada siswa kelas IX SMP Negeri 27 Surabaya pada materi *Peradaban Turki Usmani*. Sebelum pembelajaran dimulai, peneliti terlebih dahulu menjelaskan cara penggunaan ClassPoint kepada siswa, termasuk bagaimana mengakses kuis, menjawab soal secara langsung melalui perangkat masing-masing, serta mengikuti polling interaktif yang tersedia di dalam slide PowerPoint. Selama proses pembelajaran berlangsung, terlihat bahwa siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi. Hal ini ditandai dengan keaktifan siswa dalam mengikuti kuis, ketertarikan mereka terhadap tampilan visual slide, serta rasa ingin tahu mengenai fitur-fitur interaktif yang digunakan. Siswa tidak hanya fokus menjawab pertanyaan, tetapi juga berusaha mengingat kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya saat kuis berlangsung. Guru Pendidikan Agama Islam yang mendampingi kegiatan tersebut juga memberikan respons positif dan menyampaikan bahwa penggunaan media berbasis ClassPoint membantu siswa lebih mudah memahami materi karena pembelajaran terasa lebih menarik, tidak monoton, dan mendorong partisipasi aktif seluruh kelas. Dari hasil uji coba lapangan dan angket respons siswa, diperoleh data bahwa 70% siswa memberikan respons positif dengan kategori media efektif dalam meningkatkan minat belajar. Selain itu, guru menilai media ini layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran berbasis teknologi karena memadukan penyajian materi, evaluasi, dan interaksi dalam satu platform yang praktis. Dengan demikian, hasil implementasi menunjukkan bahwa penggunaan ClassPoint dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa, pemahaman materi, serta suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

#### 5. Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi bertujuan untuk menilai efektivitas serta kualitas media pembelajaran interaktif berbasis E-learning melalui aplikasi ClassPoint yang telah dikembangkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi *Peradaban Turki Usmani*. Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan selama proses pengembangan melalui validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi (guru Pendidikan Agama Islam). Validasi ini menilai kelayakan isi materi, kejelasan tampilan visual, keterpaduan fitur interaktif (kuis dan polling), serta kemudahan penggunaan media dalam pembelajaran. Masukan dan saran dari para validator kemudian digunakan sebagai dasar perbaikan produk sebelum diujicobakan kepada peserta didik. Selanjutnya, evaluasi sumatif dilakukan setelah media diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas IX SMP Negeri 27 Surabaya. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data melalui angket respons siswa dan angket respons guru untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap penggunaan ClassPoint dalam proses pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan media, terutama pada aspek ketertarikan tampilan, kemudahan mengikuti kuis secara langsung, serta meningkatnya semangat belajar selama pembelajaran berlangsung. Guru juga memberikan penilaian bahwa media ini efektif membantu penyampaian materi karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif,

partisipatif, dan tidak monoton. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, media pembelajaran berbasis ClassPoint dinyatakan layak dan efektif digunakan sebagai media pendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya dalam meningkatkan minat belajar dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SMP negeri 27 Surabaya menunjukkan adanya peningkatan dari nilai peserta didik sebelum penggunaan media classpoint dalam pembelajaran pendidikan agama islam di kelas. Temuan tersebut semakin diperkuat oleh data yang diperoleh dari jurnal pembelajaran peserta didik. Dalam jurnal tersebut, mereka mengungkapkan pengalaman belajar yang positif saat menggunakan media presentasi ClassPoint. Data itu juga memperlihatkan bahwa pemanfaatan ClassPoint sangat memudahkan peserta didik dalam mengikuti jalannya pembelajaran.

Keterlibatan seluruh peserta didik dalam proses belajar membuka kesempatan bagi mereka yang biasanya kurang aktif dalam pembelajaran tatap muka untuk ikut berpartisipasi secara lebih optimal.[22] Melalui penggunaan media presentasi ClassPoint, setiap peserta didik memiliki peluang yang sama untuk terlibat karena dapat berpartisipasi menggunakan perangkat ponsel yang mereka miliki. Salah satu kelebihan media presentasi ClassPoint terletak pada fitur interaktif yang memungkinkan peserta didik melakukan tanya jawab dengan beragam tampilan menarik, seperti pilihan ganda (*multiple choice*), *word cloud*, *short answer*, *slide drawing*, *image upload*, dan *whiteboard background*. Variasi fitur tersebut dapat dimanfaatkan dalam berbagai aktivitas pembelajaran, misalnya kegiatan *ice breaking* melalui *slide drawing*, pengumpulan contoh gambar dengan fitur *image upload*, dan aktivitas kreatif lainnya. Selain itu, penggunaan ClassPoint membantu peserta didik lebih berkonsentrasi pada materi yang sedang dipelajari. Media ini juga mempermudah guru dalam mendokumentasikan proses pembelajaran dan penilaian, karena setiap respons peserta didik terekam secara otomatis lengkap dengan identitas pemberi jawaban.

Walaupun memiliki banyak keunggulan, pemanfaatan ClassPoint juga memiliki keterbatasan. Salah satu kendalanya adalah ketergantungan pada koneksi internet yang stabil. Jika jaringan tidak memadai, proses presentasi PowerPoint yang terintegrasi dengan ClassPoint dapat terganggu, bahkan menyebabkan keterlambatan munculnya pertanyaan atau jawaban yang tidak sesuai akibat sinyal yang lemah. Berdasarkan permasalahan seperti rendahnya kemampuan berpikir kritis serta kurangnya motivasi peserta didik untuk aktif berdiskusi, peneliti terdorong untuk mencari solusi karena kondisi tersebut dapat berdampak pada hasil belajar, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Inggris. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penerapan media presentasi ClassPoint dalam proses pembelajaran. Respons positif peserta didik yang terekam dalam jurnal refleksi turut memperkuat data hasil belajar, sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh peserta didik memberikan tanggapan yang baik terhadap penggunaan media presentasi ClassPoint. [23]

Meskipun memiliki kelebihan, penggunaan media presentasi ClassPoint juga memiliki kelemahan. Salah satunya adalah ketergantungan pada jaringan internet yang stabil, karena ketidakstabilan jaringan internet dapat mengganggu proses presentasi PowerPoint dalam ClassPoint, atau menyebabkan keterlambatan dalam pertanyaan yang diberikan melalui ClassPoint karena sinyal yang lemah, sehingga jawaban yang diberikan tidak sesuai dengan pertanyaan. Mengingat permasalahan yang telah disebutkan, seperti kemampuan berpikir kritis yang rendah dan kurangnya motivasi untuk berperan aktif atau melakukan diskusi, peneliti tertarik untuk memperbaiki masalah tersebut karena dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik, terutama dalam pelajaran pendidikan agama islam. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penerapan media presentasi ClassPoint dalam pembelajaran. Respons peserta didik yang diperoleh melalui jurnal refleksi juga mendukung data hasil belajar peserta didik. Berdasarkan data dari jurnal pembelajaran peserta didik, dapat disimpulkan bahwa seluruh peserta didik memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media presentasi ClassPoint.

Peserta didik diberi latihan untuk aktif dalam proses pembelajaran menggunakan media presentasi ClassPoint. Definisi pembelajaran menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah 'proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar', sehingga keaktifan peserta didik dianggap penting dalam kondisi belajar. Ada tiga faktor yang memengaruhi aktivitas belajar, yaitu stimulus belajar, metode belajar, dan faktor individual. Stimulus belajar mencakup hal-hal di luar individu yang merangsang untuk belajar. Peneliti ingin menerapkan media yang dapat memberikan stimulus belajar agar peserta didik tertarik untuk terlibat dalam pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu hal penting dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang kekinian, tentunya akan memberikan motivasi dan dorongan yang kuat kepada peserta didik. [24]

Para ahli media pendidikan mungkin memiliki definisi yang berbeda-beda, tetapi tujuan dan arahnya tetap sama, yaitu berkaitan dengan konsep medium atau perantara. Dengan menggunakan media, pesan atau materi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih mudah dan efektif kepada peserta didik. Media pendidikan memiliki sifat identik yang berkaitan dengan keperagaan, yaitu suatu benda yang dapat diraba, dilihat, didengar, dan diamati.

Namun, media pendidikan juga diartikan sebagai alat bantu dan perantara yang digunakan oleh seorang guru dalam pembelajaran. Berdasarkan ciri-ciri tersebut, media pendidikan dapat dikatakan sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk mengaktifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pembelajaran. Melalui penggunaan media pendidikan, peserta didik dapat belajar dengan lebih efektif dan efisien karena pesan atau materi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas dan menarik, sehingga meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. ClassPoint adalah solusi kelas digital yang dikembangkan oleh Inknoe, mengubah PowerPoint menjadi alat yang kuat dan kegiatan mengajar menjadi lebih interaktif. Terintegrasi langsung dalam PowerPoint, ClassPoint memungkinkan guru untuk menambahkan anotasi pada slide, menyiarkan mode slideshow, dan membuat pertanyaan interaktif untuk dijawab secara digital oleh peserta didik. [25] Dengan fitur ini, guru dapat membuat kuis interaktif dengan mudah, menampilkan pertanyaan selama presentasi slide, dan mengumpulkan jawaban secara langsung dari peserta didik. Selain itu, guru dapat merancang kompetisi kuis dalam PowerPoint untuk membuat pembelajaran lebih menarik. Dengan beragam fitur pena, guru dapat menjelaskan ide dengan mudah dan menambahkan slide papan tulis sesuai kebutuhan. Semua jawaban peserta didik dapat disimpan dan diakses langsung dari dalam PowerPoint. ClassPoint juga dapat terintegrasi dengan platform konferensi video seperti Microsoft Teams, Google Meet, dan Zoom, meningkatkan interaksi dalam presentasi online dan memastikan keterlibatan peserta didik secara virtual.[26]

Penggunaan media dalam proses pembelajaran memiliki dampak yang signifikan pada indra-indra manusia. Dengan menggunakan media, pemahaman terhadap materi pelajaran cenderung lebih baik pada peserta didik. Hal ini dapat dijelaskan secara logis bahwa peserta didik yang mengandalkan pendengaran saja memiliki tingkat pemahaman dan retensi ingatan yang berbeda dengan peserta didik yang menggunakan pendengaran serta penglihatan. Media pembelajaran juga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membangkitkan minat serta keterlibatan emosional dan mental peserta didik. Hasil belajar mencakup kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengalami proses belajar. Kemampuan tersebut meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Evaluasi dilakukan untuk mendapatkan data yang menunjukkan sejauh mana peserta didik mencapai tujuan pembelajaran, dengan melihat kemampuan kognitif seperti pengetahuan, pemahaman, dan penerapan. Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar pada aspek kognitif adalah tes.[27]

## VII. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis E- learning menggunakan aplikasi ClassPoint pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi *Peradaban Turki Usmani*, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria layak, menarik, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Tahapan pengembangan yang meliputi analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi menunjukkan bahwa media disusun sesuai dengan karakteristik peserta didik serta kebutuhan pembelajaran di kelas. Hasil validasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi juga menegaskan bahwa media memiliki kualitas baik dari segi isi, tampilan, dan kemudahan penggunaan. Hasil implementasi di kelas IX memperlihatkan bahwa penggunaan ClassPoint membuat siswa lebih aktif, antusias, dan terlibat selama pembelajaran berlangsung, terutama melalui fitur kuis dan polling interaktif. Evaluasi sumatif melalui angket respons siswa dan guru menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan minat belajar serta membantu pemahaman materi secara lebih menyenangkan dan tidak monoton. Dengan demikian, ClassPoint dapat menjadi alternatif media pembelajaran inovatif yang mendukung efektivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Sidoarjo (UMSIDA) yang telah memberikan fasilitas dalam penyusunan artikel ini. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua tercinta atas doa, bantuan, dan inspirasi yang mereka berikan. Selain itu, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada teman-teman yang telah mendorong saya dan membantu saya menyelesaikan artikel ini. Semoga artikel ini dapat bermanfaat bagi masyarakat.

## REFERENSI

- [1] J. Mutaqin, Nurzakiah, I. Amirudin, R. Rizky, S. Fauziah, and J. Amirudin, "TANTANGAN DAN SOLUSI EDUCATION IN THE ERA OF THE FOURTH INDUSTRIAL REVOLUTION :," pp. 1487–1496, 2025.
- [2] M. Nasor, N. Ayu, and P. Sari, "PEMBELAJARAN PAI BERBASIS E-LEARNING : PELUANG DAN TANTANGAN," pp. 1–9, 2025.
- [3] M. Muslim and M. Arifin, "PENGEMBANGAN STRATEGI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS MODERASI BERAGAMA," pp. 74–91.
- [4] A. Y. Pohan, S. D. Negeri, and M. Omas, "Jurnal edukatif," vol. 3, no. 1, pp. 101–106, 2025.
- [5] A. Salim and A. Fitri, "Peran Manejemen Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan di Era Disrupsi," vol. 4, no. 3, pp. 1290–1297.
- [6] K. C. Wijaya, "PERAN MEDIA SOSIAL TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER RELIGIUS PADA ANAK".
- [7] E. D. S. Wijaya<sup>1</sup>, P. Susongko<sup>2</sup>, and Dewi Amaliah Nafati<sup>3</sup>, "MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL : PENTINGKAH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR?," vol. 2, pp. 349–365, 2023.
- [8] A. Mustaqim, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MELALUI APLIKASI CLASSPOINT PADA MATA PELAJARAN FIKIH BAB MAWĀRITS DI MTS NEGERI 4 BANTUL," vol. 25, 2024.
- [9] S. B. Dito and H. Pujiastuti, "Dampak Revolusi Industri 4 . 0 Pada Sektor Pendidikan : Kajian Literatur Mengenai Digital Learning Pada Pendidikan Dasar dan Menengah," vol. 4, no. 2, pp. 59–65, 2021.
- [10] A. I. Khairunnisa, Ani Nur Aeni, "Peran media interaktif cLASSPOINTPADA MATERI SISTEM PERNAPASAN MANUSIA GUNA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PESERTA DIDIK KELAS V," vol. 10, pp. 121–134, 2025.
- [11] R. Jannah and N. Jannah, "Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Sekolah Menengah Kejuruan," vol. 6, no. 4, pp. 4105–4116, 2024.
- [12] J. Insan, S. Humaniora, M. Saifudin, and I. P. Viratama, "Pemanfaatan Class Point untuk Membuat Media Pembelajaran Interaktif ' Energi d an Perubahannya ' dengan Kuis Langsung untuk Kelas 5 SD meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep energi dan perubahannya di kelas 5 SD . melalui fitur kuis real-time dan umpan balik langsung , sehingga membantu mereka memahami kemampuan kognitif peserta didik dalam pembelajaran sains . Hal ini disebabkan oleh aktivitas," no. November 2025, 2026.
- [13] N. Juli *et al.*, "Inovasi Pembelajaran PAI Berbasis Teknologi Informasi : Transformasi Digital dalam Pendidikan Islam Universitas Singaperbangsa Karawang , Indonesia," 2025.
- [14] E. Elvina, "Pemanfaatan Class Point untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran IPA di SMP Negeri 259 Jakarta," 2025.
- [15] Y. Gery and S. Andy, "Efektivitas Media Pembelajaran Digital Terhadap Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Di Smp ( Systematic Literature Review )," vol. 3, no. 2, pp. 386–395, 2025.
- [16] P. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. 2019.
- [17] Okpatrioka, "Penelitian dan Pengembangan ( Research And Developmen )," vol. 9, no. 2, pp. 534–556, 2025.
- [18] R. Jannah, U. Muslim, and N. Al, "Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Operasi Bilangan Dua Angka Kelas 2 SD," vol. 3, no. 3, pp. 148–155, 2022.
- [19] W. Yuliani and N. Banjarhanor, "Metode penelitian pengembangan (rnd) dalam bimbingan dan konseling," vol. 5, no. 3, pp. 111–118, 2021, doi: 10.22460/q.v1i1p1-10.497.
- [20] A. Rahayu, "Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis dan Tahapan," vol. 4, no. 3, pp. 459–470, 2025, doi: 10.54259/diajar.v4i3.5092.
- [21] S. Istiqomah, S. Pd, M. Jombang, J. Raya, and C. Mojowarno, "Penerapan Media Presentasi ClassPoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Inggris Peserta Didik di MTsN 9 Jombang," vol. 3, no. 1, pp. 1–16, 2024, doi: 10.5281/zenodo.10842750.
- [22] R. R. Putri and S. F. Putri, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis AI dan AR Melalui ClassPoint pada Materi Pencatatan dan Metode Persediaan," pp. 44–55.
- [23] N. Ainin Nazriyah, B. Lian, and Marleni, "Pengembangan Media Pembelajaran Kuis Berbasis ClasspointMenggunakan Powerpoint Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 9 Muara Padang," vol. 13, no. 01, pp. 12–18, 2025.
- [24] A. Hadi, E. Zakharia, D. Zulkarnain, and P. Raya, "INTERACTIVE LEARNING MEDIA TRAINING USING THE CLASSPOINT APPLICATION TO IMPROVE THE PEDAGOGICAL COMPETENCE OF

- MADRASAH Madrasah Ibtidaiyah Muslimat Nahdhatul Ulama ( MI Muslimat NU ) is one of the,” vol. 20, no. 1, pp. 28–38, 2024.
- [25] D. Fitriani Putri Rhiyanto and F. Rachmadiarti, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF ADD-INS CLASSPOINT MATERI BIOTEKNOLOGI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA PESERTA DIDIK KELAS XII SMA/ MA Development of Interactive Powerpoint Learning Media Add-Ins Classpoint on Biotechnology,” vol. 12, no. 2, pp. 452– 465, 2023.
- [26] D. sri rahayu, “efektivitas media visual terhadap hasil belajar siswa tunarungu pada mata pelajaran pendidikan agama islam,” pp. 420–427.
- [27] S. Azmi, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Powerpoint Berbasis Classpoint pada Materi Matematika SMP,” vol. 6, pp. 384–399, 2024.

***Conflict of Interest Statement:***

*The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.*

