

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MELALUI APLIKASI  
CLASSPOINT PADA MATA PELAJARAN FIKIH BAB MAWĀRITS  
DI MTS NEGERI 4 BANTUL**

**Binti Khoiriyah**

Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) An Nur Yogyakarta, Indonesia  
[bintiikhairiyah@gmail.com](mailto:bintiikhairiyah@gmail.com)

**Lina**

Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) An Nur Yogyakarta, Indonesia  
[madahafiyya@gmail.com](mailto:madahafiyya@gmail.com)

**Ali Mustaqim**

Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) An Nur Yogyakarta, Indonesia  
[alimustaqim201089@gmail.com](mailto:alimustaqim201089@gmail.com)

**Mohamad Maulidin Alif Utama**

Sekolah Tinggi Agama Islam Asy-Syukriyyah Tangerang, Indonesia  
[m.maulidin@asy-syukriyyah.ac.id](mailto:m.maulidin@asy-syukriyyah.ac.id)

**Abstract:** *The rapid development of information technology needs to be exploited in the world of education and learning. The research aims to develop interactive learning media through Classpoint applications on fikih chapter Mawārits subjects. This research uses the research and development (R&D) methodology with the development model of Robert Maribe Branch namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. (ADDIE). The research was conducted during the month of March until April 2024 at MTs N 4 Bantul. Subjects in this study are students of grade 9H MTs N 4 Bantul TA 2023/2024. The quality of the media developed according to the validation of the material expert was 90%. According to the media expert validation results were 95%. As for the percentage of elevation results of the teacher's response to the subject was 87.5%. The elevation result of the student response was 90.33%. Therefore, the interactive learning media through the application Classpoint on the subject fikih chap Mawārits deserves to be used in the learning process.*

**Keywords:** *Classpoint, Mawārits, Learning Media*

## **PENDAHULUAN**

Mayoritas keyakinan yang dianut oleh masyarakat di Indonesia adalah beragama Islam. Menurut laporan *The Royal Islamic Strategic Studies Centre (RISSC)* yang berjudul *The Muslim 500: The World's 500 Most Influential Muslims 2024*, jumlah penduduk Muslim di Indonesia mencapai 240,62 juta jiwa dari total 277,53 juta jiwa atau setara dengan 86,7%

penduduk Indonesia beragama Islam.<sup>1</sup> Akan tetapi, tidak semua ajaran agama Islam khususnya hukum pembagian harta warisan sudah dilakukan sesuai dengan aturan Islam yang sudah ditetapkan. Banyak masyarakat yang beragama Islam di Indonesia lebih memilih cara yang mudah untuk menentukan pembagian harta warisan dan melupakan hukum *Mawārits* yang sudah diatur dalam ajaran agama Islam. Padahal dalam agama Islam, hukum *Mawārits* sudah diatur secara seadil-adilnya.<sup>2</sup>

Oleh karena itu, bagaimana cara agar bisa menerapkan kembali ajaran-ajaran agama Islam khususnya yang berhubungan dengan *Mawārits*. Salah satu cara yang bisa dilakukan adalah dengan mengajarkan *Mawārits* kepada generasi-generasi yang masih pada tahap mencari pengetahuan, pengalaman dan jati diri. *Mawārits* adalah salah satu materi dalam mata pelajaran fikih yang sangat penting untuk diajarkan kepada peserta didik. Hal tersebut dikarenakan bahwa hukum mempelajari ilmu *Mawārits* adalah *fardu kifayah*.<sup>3</sup>

Selain karena hukumnya *fardu kifayah*, *Mawārits* sudah mulai dilupakan dan tidak diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi, banyak hal yang menjadi penghambat kurangnya ketertarikan peserta didik terhadap materi *Mawārits*. Faktor yang menjadi penghambat tersebut di antaranya adalah materi yang sulit untuk dipahami, sehingga peserta didik menjadi malas-malasan untuk belajar. Ditambah lagi cara penyampaiannya yang monoton hanya penjelasan saja tidak dengan bantuan media apapun.<sup>4</sup>

Perkembangan zaman sekarang yang teknologinya sudah mulai berkembang, salah satu yang menjadi solusi akan hal tersebut adalah berkembangnya media pembelajaran yang menarik sehingga bisa menumbuhkan minat belajar peserta didik. Pemilihan media pembelajaran yang baik adalah media yang bisa menarik perhatian dan minat peserta didik sehingga peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran dengan sukarela. Selain itu, memilih media pembelajaran yang bersifat interaktif tetapi tidak mengurangi substansi materi

---

<sup>1</sup> Cindy Mutia Annur, “Populasi Muslim Indonesia Terbanyak Di Asia Tenggara, Berapa Jumlahnya?,” *Databoks* (blog), 2023, <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/10/19/populasi-muslim-indonesia-terbanyak-di-asia-tenggara-berapa-jumlahnya>.

<sup>2</sup> Imam Ali Khaeri, “Analisis Pemahaman Masyarakat Terhadap Pembagian Harta Waris Menurut Hukum Islam Di Desa Ciwaringin Kecamatan Ciwaringin Kabupaten Cirebon,” *Journal of Social Research* 1, no. 10 (September 26, 2022): 1116–27, <https://doi.org/10.55324/josr.v1i10.243>.

<sup>3</sup> Choirul Kurniawan and Welas Listiani, “Menghitung Pembagian Faraid (Waris) Dengan Metode Kelipatan Persekutuan Terkecil (PKK) Dalam Perspektif Hukum Islam,” *JURNAL JENDELA PENDIDIKAN* 2, no. 01 (February 20, 2022): 87–92, <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.131>.

<sup>4</sup> Akh. Muftris, “IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN FIQH MAWARITS DI MADRASAH ALIYAH,” *Islamuna: Jurnal Studi Islam* 1, no. 2 (October 8, 2014), <https://doi.org/10.19105/islamuna.v1i2.569>.

yang diajarkan.<sup>5</sup>

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.<sup>6</sup> Salah satu media pembelajaran yang interaktif tersebut adalah media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Classpoint*.

Aplikasi *Classpoint* dikembangkan oleh *Inknoe* yang juga merupakan solusi bagi kelas digital. *Classpoint* juga terintegrasi secara langsung di dalam *PowerPoint Presentation* (PPT). Aplikasi *Classpoint* ini menawarkan beberapa fitur yang bisa membuat proses pembelajaran menarik, sehingga hal ini bisa menambah keaktifan dan interaksi antara peserta didik dengan materi yang diajarkan. *Classpoint* juga menyediakan fitur leaderboard. Fitur ini bisa melihat peringkat peserta didik mulai dari yang aktif dalam kelas sampai peserta didik yang kurang aktif. Guru juga bisa membuat kuis interaktif dan sistem gamifikasi dalam *Classpoint*. Hanya dengan menekan tombol satu klik, dapat mengubah *slide* PPT biasa menjadi kuis interaktif., sehingga bisa menampilkan slide materi sekaligus menjalankan pertanyaan kuis. Seluruh peserta didik dapat merespons dengan perangkat mereka masing-masing. Hasil dari tanggapan peserta didik tersebut bisa langsung dikumpulkan atau ditampilkan secara live dalam slide PPT.<sup>7</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran fikih ditemukan bahwa dalam pembelajaran fikih khususnya bab *Mawārits* sudah cukup baik dalam pelaksanaannya dikarenakan proses pembelajarannya sudah berbantuan dengan media *PowerPoint* (PPT). Akan tetapi masih kurang cukup untuk menarik perhatian peserta didik. Berdasarkan observasi yang dilakukan juga ditemukan bahwa MTs Negeri 4 Bantul adalah madrasah yang sudah mendukung akan perkembangan teknologi yang semakin meningkat. Hal tersebut ditandai dengan tersedianya fasilitas sarana dan prasarana yang memadai. Akan tetapi, fasilitas sarana prasarana tersebut belum digunakan secara maksimal untuk proses pembelajaran bahkan jarang digunakan. Fasilitas sarana prasarana tersebut bisa dijadikan

---

<sup>5</sup> Ilmawan Mustaqim, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY," *Jurnal Edukasi Elektro* 1, no. 1 (August 2, 2017): 36–48, <https://doi.org/10.21831/jee.v1i1.13267>.

<sup>6</sup> Hilda Rafika Waty, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif E-Learning Pendidikan Agama Islam Melalui Aplikasi Classpoint," *Idarah Tarbawiyah: Journal of Management in Islamic Education* 4, no. 1 (May 13, 2023): 1–10, <https://doi.org/10.32832/itjmie.v4i1.5683>.

<sup>7</sup> Tulus W Djoko, "Penggunaan Aplikasi Inkoe Class Point Sebagai Media Pembelajaran Luring Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Perbaikan Peralatan Listrik Kelas XI TKL 2 Semester Gasal 2022/2023 Di SMK Negeri Klego," *Journal Speed (Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi)* 15, no. 2 (2023): 11–20.

sebuah potensi untuk mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran, sehingga dengan adanya produk ini fasilitas sarana prasarana bisa dimanfaatkan dengan baik.

Adapun beberapa penelitian terdahulu jika dilihat dari pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran fikih bab *mawaris* terdapat beberapa media yang sudah dikembangkan diantaranya yaitu media kartu kuartet, buku saku digital, dan aplikasi e-waris. Dalam skripsi yang ditulis oleh Nurfatimah, menyebutkan bahwa media pembelajaran kartu kuartet adalah media visual yang bisa dimainkan oleh peserta didik tanpa membutuhkan alat pendukung lainnya. Kekurangan dari media kartu kuartet ini adalah mudah rusak karena hanya terbuat dari bahan kertas saja. Selain itu, hanya bisa melibatkan indera penglihatan saja karena termasuk media visual.<sup>8</sup>

Skripsi yang ditulis oleh Riyan Deta Prasetya Utama juga mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa buku saku yang berbasis digital. Hal ini sangatlah praktis digunakan karena bisa diakses oleh peserta didik kapan saja dan dimana saja. Akan tetapi penerapan media buku saku digital dalam proses pembelajaran masih belum ada interaksi dengan peserta didik. Peserta didik hanya mengandalkan materi yang sudah terdapat dalam buku saku. Di dalam media tersebut juga belum ada fitur-fitur interaktif yang bisa dijalankan ketika proses pembelajaran berlangsung.<sup>9</sup> Selanjutnya penelitian oleh Kris Yuan Hidayatulloh yang mengembangkan media pembelajaran berbasis *android* pada materi *mawaris* dengan bentuk aplikasi *e-waris*. Dalam aplikasi ini terdapat ringkasan materi seputar *mawaris*, akan tetapi aplikasi ini lebih condong digunakan untuk memudahkan perhitungan dalam pembagian harta warisan.<sup>10</sup>

Dilihat dari hasil penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan masih terdapat beberapa kekurangan. Kekurangan tersebut antara lain mudah rusak karena berbahan kertas, belum dikategorikan sebagai media pembelajaran yang interaktif, dan hanya terfokus digunakan untuk memudahkan perhitungan saja. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran melalui aplikasi *Classpoint* yang terintegrasi langsung dengan *PowerPoint* (PPT) sehingga tidak mudah rusak bahkan bisa disimpan dalam

---

<sup>8</sup> Nurfatimah, "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Pada Pembelajaran Fikih Materi Mawaris Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Negeri Palopo" (Skripsi, Palopo, IAIN Palopo, 2023).

<sup>9</sup> Riyan Deta Prasetya Utama, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Bentuk Buku Saku Digital Untuk Mata Pelajaran Fikih Materi Ajar Mawaris Di Kelas XI MAN 2 Ponorogo" (Malang, UIN Maulana Malik Ibrahim, 2019).

<sup>10</sup> Muhammad Kris Yuan Hidayatulloh, Nadya Ruri Nariswari, and Ino Angga Putra, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Bentuk Aplikasi E- Waris Mata Pelajaran Fiqih dengan Materi Mawaris," *JoEMS: Journal of Education and Management Studies* 6, no. 4 (2023).

jangka waktu yang lama. Selain itu juga bersifat interaktif karena di dalamnya terdapat fitur-fitur yang menjadi pendukung proses pembelajaran seperti kuis-kuis interaktif dan gamifikasi. Selanjutnya, karena aplikasi *Classpoint* ini terintegrasi langsung dengan PPT maka materi yang akan disampaikan dalam pembelajaran bisa disesuaikan dengan bahan ajar dan kurikulum yang berlaku.

**METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan Robert Maribe Branch tahun 2009 yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation (ADDIE)*.<sup>11</sup> Penelitian R&D merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi sebuah produk dalam lingkup pendidikan. Produk-produk yang dikembangkan tersebut di antaranya yaitu materi pembelajaran, sumber pembelajaran, bahan ajar, metode pembelajaran, dan media pembelajaran.<sup>12</sup> Adapun tujuan dari penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah produk yang berupa media pembelajaran interaktif melalui aplikasi *Classpoint* pada mata pelajaran fikih bab *Mawārits* di MTs Negeri 4 Bantul.

Penelitian ini dilaksanakan selama bulan Maret sampai dengan bulan April 2024 di MTs Negeri 4 Bantul. Subjek dalam penelitian ini siswa/i kelas 9H MTs Negeri 4 Bantul TA 2023/2024. Teknik dan Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini melalui wawancara, observasi, dokumentasi, lembar validasi materi pembelajaran, lembar validasi media pembelajaran, angket respon guru mata pelajaran, dan angket respon peserta didik. Kemudian untuk teknik analisis datanya dengan cara:

1. Memberikan skor pada hasil validitas dan angket respon.<sup>13</sup>

Tabel 1. Skor Skala *Likert*

No	Pernyataan	Keterangan	Skor
1	Sangat Setuju	SS	4
2	Setuju	S	3
3	Tidak Setuju	TS	2
4	Sangat Tidak Setuju	STS	1

2. Mengitung persentase skor hasil validitas dan angket respon.

<sup>11</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*, 4th ed. (Bandung: Alfabeta, 2019).

<sup>12</sup> Andi Ibrahim et al., *Metodologi Penelitian*, 1st ed. (Sulawesi Selatan: Gunadarma Ilmu, 2018).

<sup>13</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 3rd ed. (Bandung: Alfabeta, 2021).

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

Keterangan:

- P : Persentase kelayakan materi  
 $\sum x$  : Jumlah skor nilai yang diberikan oleh validator  
 $\sum x \text{ maks}$  : Jumlah skor nilai maksimum dari seluruh pernyataan

3. Menghitung rata-rata persentase skor hasil validitas dan angket respon dengan rumus.<sup>14</sup>

$$\bar{R} = \frac{\sum \text{Persentase Respon}}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

- $\bar{R}$  : Rata-rata Persentase Respon Guru Mapel / Peserta Didik  
 $\sum \text{Respon Guru Matpel / Peserta Didik}$  : Jumlah Respon  
N : Banyak Butir Soal

4. Mengkategorikan rata-rata persentase sesuai dengan kriteria kelayakan.<sup>15</sup>

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Kelayakan

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak / Sangat Valid
61% - 80%	Layak / Valid
41% - 70%	Cukup Layak / Cukup Valid
21% - 40%	Tidak Layak / Tidak Valid
0% - 20%	Sangat Tidak Layak / Sangat Tidak Valid

Tabel 3. Kriteria Interpretasi Skala Respon

Persentase	Kriteria
86% - 100%	Sangat Baik / Sangat Positif
71% - 85%	Baik / Positif
51% - 70%	Cukup Baik / Cukup Positif
26% - 50%	Kurang Baik / Kurang Positif
0% - 25%	Tidak Baik / Tidak Positif

## PEMBAHASAN

### 1. *Analysis (Analisis)*

Pada tahap ini peneliti menganalisis sebuah permasalahan yang ada di MTs Negeri 4 Bantul dengan cara melakukan observasi atau pengamatan di lingkungan sekolah dan wawancara kepada Bapak Fatkhurrohman selaku guru mata pelajaran fikih. Adapun hasil dari wawancara tersebut adalah bahwa dalam pembelajaran fikih khususnya bab *Mawārits* sudah cukup baik dalam pelaksanaannya dikarenakan proses pembelajarannya sudah

<sup>14</sup> Dina Karina, Inelda Yulita, and Eka Putra Ramdhani, "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Kimia (ULTAKIM) Berbasis Kemaritiman Pada Materi Hakikat Ilmu Kimia," *Jurnal Zarah* 7, no. 1 (May 30, 2019): 13–16, <https://doi.org/10.31629/zarah.v7i1.1286>.

<sup>15</sup> Desyanita Fitriani Putri Rhiyanto and Fida Rachmadiarti, "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Add-Ins Classpoint Materi Bioteknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Peserta Didik Kelas XII SMA/MA," *BioEdu: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi* 12, no. 2 (2023): 452–65.

berbantuan dengan media *PowerPoint* (PPT), akan tetapi masih kurang cukup untuk menarik perhatian peserta didik. Proses pembelajarannya belum ada interaksi antara guru dan peserta didik. Peserta didik hanya diam, duduk, mendengarkan, serta menulis apa yang diperintahkan oleh guru tersebut sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami dan mendalami materi yang diajarkan. Selain itu juga kebanyakan peserta didik di sana masih merasa kesulitan pada materi pembagian warisnya.

Adapun dari sudut pandang peserta didik terhadap proses pembelajaran fikih khususnya bab *Mawārits* adalah masih tergolong monoton dan sangat singkat, di mana guru hanya menjelaskan secara garis besar saja dan tidak dijelaskan secara detail. Untuk penggunaan media pembelajarannya peserta didik lebih suka menggunakan media yang berbasis digital seperti yang diungkapkan oleh saudari Nura Hasnah Aprilia siswa kelas 9H MTs Negeri 4 Bantul, bahwa “untuk media pembelajaran yang bisa digunakan untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar saya lebih suka media yang berbasis digital, Bu. Bisa dengan LCD atau media yang bisa diakses lewat hp.”

Selain media digital, peserta didik juga lebih menyukai media pembelajaran yang menarik seperti yang dikatakan oleh saudari Zahra Noor Azeezah siswa kelas 9H MTs Negeri 4 Bantul bahwa “media pembelajaran yang saya sukai adalah media pembelajaran yang seru dan menarik, seperti *game* atau kuis-kuis interaktif yang bisa meningkatkan keaktifan teman-teman kelas.”<sup>16</sup>

Hasil wawancara dari beberapa siswa di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa peserta didik lebih menyukai media pembelajaran yang berbasis digital atau yang bisa diakses oleh *smartphone* masing-masing. Disamping itu, media pembelajaran yang interaktif juga diminati peserta didik agar bisa meningkatkan keaktifan selama proses pembelajaran berlangsung.

MTs Negeri 4 Bantul sudah mendukung akan perkembangan teknologi yang semakin meningkat. Hal tersebut ditandai dengan tersedianya fasilitas sarana dan prasarana yang memadai yaitu ruang digital. Ruang digital adalah ruang kelas yang dirancang untuk mempermudah proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang berupa *smart TV* atau TV android di dalam ruang kelas. Ruang digital tersebut bertujuan untuk meningkatkan kualitas sarana dan prasarana madrasah dalam menunjang kegiatan pembelajaran, serta

---

<sup>16</sup> Wawancara dengan saudari Zahra Noor Azeezah siswa kelas 9H MTs Negeri 4 Bantul pada tanggal 25 Maret 2024.

untuk meningkatkan akses dan mutu pendidikan madrasah. Akan tetapi, tidak semua guru bisa mengoperasikannya sehingga membuat kelas digital jarang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar.

MTs Negeri 4 Bantul ini juga mempunyai sebuah kebijakan yang mana peserta didik diperbolehkan membawa *handphone* dilingkungan sekolah. Peserta didik juga diperbolehkan untuk mengoperasikan *handphone* tersebut pada saat proses pembelajaran berlangsung, tentu saja dengan arahan atau ketentuan dari guru kelas atau guru mata pelajaran yang mengampu. MTs Negeri 4 Bantul juga sudah tersedia *WiFi* khusus untuk peserta didik yang bisa diakses di seluruh lingkungan sekolah. Sandi *WiFi* tersebut bisa ditemukan di lorong masuk sekolah atau di tempat guru piket berada. Sehingga ketika peserta didik tidak mempunyai kuota dan mendapat tugas dari guru untuk mencari informasi di internet, peserta didik bisa memanfaatkan *WiFi* yang tersedia.

Berdasarkan permasalahan dan potensi yang ditemukan di MTs Negeri 4 Bantul, peneliti menganalisis kebutuhan mengembangkan media pembelajaran berbasis digital. Pembelajaran tersebut dapat dilakukan dengan aplikasi *Classpoint* agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Disamping itu, pemanfaatan aplikasi tersebut juga memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Hasil analisis permasalahan dan kebutuhan ini akan menjadi landasan peneliti dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif melalui aplikasi *Classpoint*.

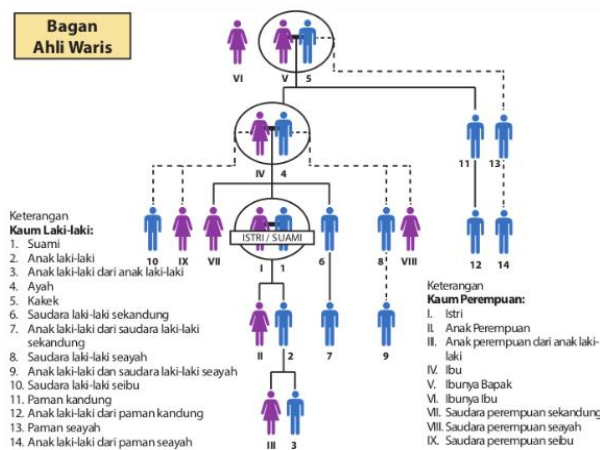
## **2. Design (Perencanaan)**

Sebelum menyusun kerangka rancangan media pembelajaran yang dikembangkan, peneliti terlebih dahulu mencari materi tentang *Mawārits* melalui bahan ajar yang sudah ada di MTs Negeri 4 Bantul. Bahan ajar tersebut yaitu buku paket fikih kelas IX yang diterbitkan oleh Direktorat KSKK Madrasah Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama RI cetakan pertama tahun 2020 yang sudah disesuaikan dengan KMA Nomor 183 Tahun 2019. Adapun materi *Mawārits* tersebut mencakup pengertian *Mawārits*, rukun *Mawārits*, dasar hukum *Mawārits*, kewajiban harta warisan sebelum dibagikan, sebab-sebab orang berhak menerima dan tidak berhak menerima harta warisan, ahli waris dan pembagiannya, cara menghitung harta warisan, serta hikmah mempelajari *Mawārits*.<sup>17</sup>

---

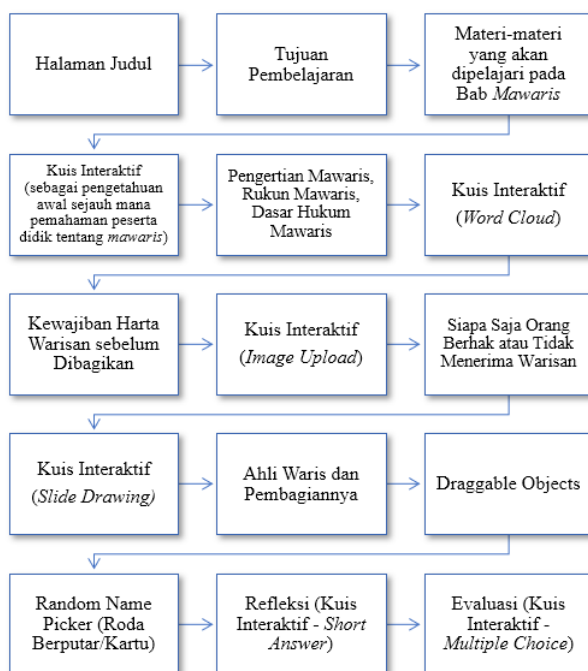
<sup>17</sup> Ubaidillah, *Fikih Kelas IX Madrasah Tsanawiyah*, 1st ed. (Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah Kementerian Agama RI, 2020).

Selain materi, peneliti juga mencari sumber-sumber referensi untuk dijadikan gambar atau ilustrasi dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun referensi slide PPT beserta gambar dan elemen yang peneliti gunakan berasal dari aplikasi Canva. Peneliti juga menggunakan bagan silsilah keluarga yang menjadi bagian ahli waris sebagai berikut



Gambar 1. Bagan Ahli Waris

Adapun kerangka rancangan media pembelajaran interaktif melalui aplikasi *Classpoint* tersebut berbentuk *flowchart* di mana terdapat rancangan pada setiap slide PPT pada media pembelajaran yang akan dikembangkan.



Gambar 2. *Flowchart* Rancangan Media Pembelajaran yang Akan Dikembangkan

Selain membuat kerangka rancangan media pembelajaran dan menyusun materi yang akan digunakan, dalam tahap ini peneliti juga menyusun lembar validasi materi


pembelajaran dan media pembelajaran. Adapun lembar validasi ini disesuaikan dengan aspek penilaian dan indikator yang sudah peneliti susun sebelumnya. Aspek penilaian dalam lembar validasi materi pembelajaran yaitu kelayakan isi materi dan kelayakan penyajian, sedangkan aspek penilaian dalam lembar validasi media pembelajaran yaitu aspek tampilan dan kualitas media.


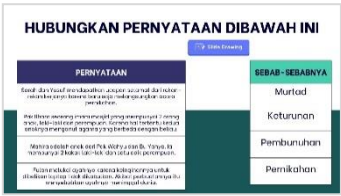


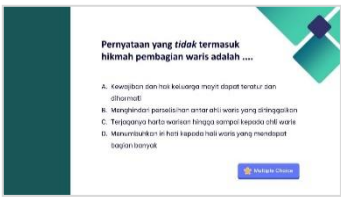
### 3. *Development* (Pengembangan)

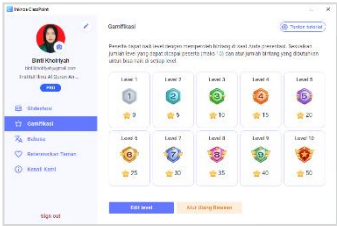
Media pembelajaran yang sudah dirancang pada tahap sebelumnya, kemudian dibuat dan dikembangkan melalui aplikasi *Classpoint*. Aplikasi *Classpoint* ini terdapat beberapa fitur kuis interaktif yang bertujuan untuk membantu berinteraksi secara langsung baik dari guru kepada peserta didik atau dari materi kepada peserta didik. Salah satu fitur kuis interaktif yang peneliti gunakan dalam mengembangkan media pembelajaran ini yaitu *word cloud*, *short answer*, *slide drawing*, *draggable objects*, *random name picker*, dan *multiple choice* dengan mode kuis.

*Word cloud* atau awan kata adalah salah satu fitur kuis interaktif dari aplikasi *Classpoint* yang bertujuan untuk mengumpulkan jawaban peserta didik secara singkat dalam bentuk kata atau kalimat yang pendek, tidak dalam bentuk paragraf. *Short Answer* adalah salah satu fitur kuis interaktif dari aplikasi *Classpoint* yang bertujuan untuk mengumpulkan jawaban berupa kalimat atau paragraf singkat. Fitur kuis interaktif *slide drawing* adalah fitur yang mana peserta didik bisa menggambar bebas pada slide sesuai dengan apa yang diperintahkan. *Draggable object* adalah salah satu fitur dari aplikasi *Classpoint* yang cara penggunaannya dengan memindahkan suatu objek tertentu ke tempat atau objek yang lain. *Gamifikasi* adalah suatu fitur yang dirancang untuk mendorong kontribusi peserta didik dengan membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Tabel 4. Pengembangan Produk Media Pembelajaran melalui Aplikasi *Classpoint*

No	Pengembangan Produk	Fitur	Keterangan
1.		<i>Word Cloud</i>	Pada fitur <i>word cloud</i> peserta didik diminta untuk menuliskan satu kata atau satu kalimat singkat tentang apa yang mereka ketahui dari kata <i>Mawārits</i> . Jawaban peserta didik nantinya akan langsung ditampilkan dalam bentuk seperti awan pada slide PPT.

No	Pengembangan Produk	Fitur	Keterangan
2.		Short Answer	Pada media pembelajaran yang dikembangkan ini, peserta didik diminta untuk mengumpulkan jawaban melalui fitur <i>short answer</i> berupa kalimat atau paragraf singkat tentang siapa saja orang yang berhak dan tidak berhak menerima harta warisan. Jawaban peserta didik yang terkumpul juga akan langsung ditampilkan dalam slide sehingga bisa langsung dievaluasi bersama mana jawaban yang benar dan mana jawaban yang kurang tepat.
3.		Slide Drawing	Fitur kuis interaktif <i>slide drawing</i> digunakan untuk menghubungkan sebuah pernyataan tentang suatu kasus <i>Mawārits</i> dengan sebab-sebab orang berhak atau tidak berhak menerima harta warisan. Peserta didik bisa menjawab kuis interaktif tersebut dengan menghubungkan garis dari tabel pernyataan ke tabel sebab-sebabnya.
4.		Draggble Objects	Fitur <i>draggable objects</i> pada media pembelajaran ini bertujuan untuk membantu peserta didik dalam memahami dan mengingat materi bagian-bagian ahli waris. Peserta didik diminta untuk memindahkan nama-nama anggota keluarga ke dalam yang menjadi ahli waris ke dalam tabel sesuai dengan bagiannya masing-masing.
5.		Random Name Picker	Fitur ini berupa game roda berputar yang mana didalamnya terdapat bagian-bagian harta warisan yang didapatkan yang akan dipilih secara acak bagian mana yang akan terpilih. Ketika bagian harta warisan yang didapatkan sudah terpilih, peserta didik diminta untuk menyebutkan siapa saja nama-nama yang mendapatkan bagian tersebut.
6.		Multiple Choice dengan Mode Kuis	Peneliti menggunakan fitur <i>multiple choice</i> dengan mode kuis untuk melakukan evaluasi pada materi <i>Mawārits</i> . Pada evaluasi ini peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan berupa pilihan ganda. Pertanyaan pada kuis ini juga bisa disesuaikan dengan tingkat kesulitannya.

No	Pengembangan Produk	Fitur	Keterangan
			Kemudian jawaban dari peserta didik tersebut akan langsung dirangkum melalui fitur <i>quiz summary</i> sehingga dapat diketahui berapa soal yang dijawab dengan benar maupun salah serta kecepatan menjawab peserta didik dalam hitungan detik.
7.		<i>Gamifikasi</i>	Peserta didik akan diberikan beberapa bintang sesuai dengan keaktifan selama proses pembelajaran berlangsung dan ketika jawaban pada kuis interaktif tepat dan benar. Peserta didik dapat mengumpulkan bintang tersebut untuk berlomba-lomba menjadi yang paling banyak mendapatkan bintang dan mendapatkan level paling tinggi.

Selain mengembangkan sebuah produk, pada tahap ini peneliti juga melakukan validasi kelayakan produk yang dikembangkan tersebut. Validasi kelayakan produk bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan. Untuk mengetahui kelayakan dan kevalidan tersebut, validator memberikan penilaian pada lembar validasi ahli materi dan lembar validasi ahli media yang sudah peneliti susun sebelumnya serta memberikan komentar dan saran untuk perbaikan media pembelajaran yang dikembangkan. Validator pada validasi kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan ini sebanyak dua orang ahli yaitu Bapak Dr. Muh. Subhan Ashari, Lc., M. Pd. I. sebagai validator ahli materi dan Bapak Hadi Muhtarom, M. Pd. sebagai validator ahli media.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, diketahui bahwa jumlah skor nilai yang diberikan oleh validator sebesar 36. Sedangkan jumlah skor maksimal dapat dihitung dengan skor nilai tertinggi dikali jumlah seluruh butir pernyataan yaitu  $4 \times 10 = 40$ . Persentase kelayakan materi melalui validasi ahli materi pada media pembelajaran yang dikembangkan yaitu sebesar 90%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dilihat dari segi materi memenuhi kriteria sangat layak / sangat valid.


Sedangkan hasil validasi ahli media, diketahui bahwa jumlah skor nilai yang diberikan oleh validator sebesar 57. Sedangkan jumlah skor maksimal dapat dihitung dengan skor nilai tertinggi dikali jumlah seluruh butir pernyataan yaitu  $4 \times 15 = 60$ . Persentase kelayakan media melalui validasi ahli media pada media pembelajaran yang dikembangkan yaitu


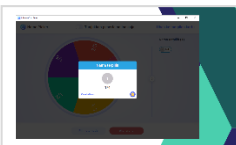
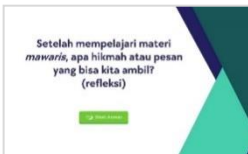
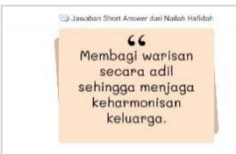



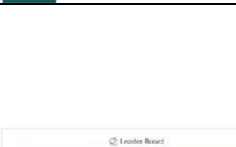

sebesar 95%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dilihat dari segi media memenuhi kriteria sangat layak / sangat valid.

#### 4. Implementation (Implementasi)

Pada tahap ini, peneliti mengujicobakan media pembelajaran yang dikembangkan di dalam kelas. Uji coba ini dilakukan secara terbatas (uji coba kelompok kecil) di MTs Negeri 4 Bantul yang melibatkan 1 guru mata pelajaran dan 30 siswa dari kelas 9H. Pelaksanaan uji coba ini dilaksanakan selama 3X pertemuan yaitu pada tanggal 1 April, 22 April, dan 29 April 2024.

Tabel 5. Hasil Uji Coba Media Pembelajaran Interaktif melalui Aplikasi *Classpoint*

Fitur	Media Pembelajaran	Respon Siswa	Keterangan
Ruang Kelas			Peneliti meminta seluruh peserta didik untuk memasuki ruang kelas dalam aplikasi <i>Classpoint</i> menggunakan kode yang terdapat pada pojok kanan atas slide PPT. Adapun cara peserta didik masuk ke dalam ruang kelas adalah dengan scan barcode atau melalui website <a href="https://classpoint.app">classpoint.app</a> kemudian memasukkan kode 9H2024.
Word Cloud			Peneliti mulai memainkan kuis interaktif berupa <i>word cloud</i> untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan peserta didik tentang materi <i>Mawārits</i> .
Short Answer			<i>Short Answer</i> adalah salah satu fitur kuis interaktif dari aplikasi <i>Classpoint</i> yang bertujuan untuk mengumpulkan jawaban berupa kalimat atau paragraf singkat.
Slide Drawing			Fitur kuis interaktif <i>slide drawing</i> adalah fitur yang mana peserta didik bisa menggambar bebas pada slide sesuai dengan apa yang diperintahkan.
Draggale Objects			Peserta didik bergilir maju kedepan dan memindahkan satu nama anggota keluarga yang terdapat dalam objek ke dalam kotak pembagian harta warisan.

Fitur	Media Pembelajaran	Respon Siswa	Keterangan
<i>Random Name Picker</i>			Peneliti menggunakan fitur <i>random name picker</i> dengan roda berputar. Roda berputar tersebut sudah terdapat bagian-bagian dari pembagian harta warisan seperti $1/2$ , $1/3$ , $1/4$ , $1/6$ , $1/8$ , $2/3$ . Peserta didik maju kedepan untuk memutar roda berputar tersebut dan menjawab siapa saja anggota keluarga yang mendapatkan bagian yang sudah ditentukan oleh <i>random name picker</i> tersebut.
<i>Short Answer</i>			Peneliti meminta peserta didik untuk melakukan refleksi tentang hikmah apa yang bisa diambil dari belajar materi <i>Mawārits</i> dengan menggunakan fitur <i>short answer</i> .
<i>Multiple Choice</i>			Kegiatan evaluasi dilakukan dengan fitur <i>multiple choice</i> yang dijadikan sebagai kuis sehingga semua jawaban peserta didik bisa langsung dirangkum dan diketahui berapa soal yang dijawab dengan benar maupun salah serta bisa diketahui kecepatan menjawab peserta didik dalam hitungan detik.
<i>Quiz Summary</i>			
<i>Leader Board</i>			Fitur <i>leader board</i> pada aplikasi <i>Classpoint</i> adalah papan peringkat yang bisa melihat siapa peserta didik yang mendapatkan bintang paling banyak dan berada pada peringkat pertama. Pemberian bintang ini disesuaikan dengan melihat siapa peserta didik yang aktif pada saat proses pembelajaran dan yang bisa menjawab pertanyaan dengan benar.

### 5. Evaluation (Evaluasi)

Adapun evaluasi yang dimaksud dalam tahap ini adalah evaluasi terhadap kegiatan implementasi sebelumnya. Hal yang dilakukan pada tahap ini adalah revisi akhir produk yang mengacu pada kritik saran guru mata pelajaran dan peserta didik dalam angket respon

terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun hasil angket respon Bapak Muhammad Fathkurrohman selaku guru mata pelajaran fikih MTs Negeri 4 Bantul terhadap media pembelajaran interaktif melalui aplikasi *Classpoint* diketahui bahwa jumlah skor nilai yang diberikan sebesar 70. Sedangkan jumlah skor maksimal dapat dihitung dengan skor nilai tertinggi dikali jumlah seluruh bulir pernyataan yaitu  $4 \times 20 = 80$ . Persentase hasil angket respon guru mata pelajaran pada media pembelajaran yang dikembangkan yaitu sebesar 87,5%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat baik / sangat positif sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Sedangkan hasil respon peserta didik kelas 9H MTs Negeri 4 Bantul dengan jumlah siswa 30 orang terhadap media pembelajaran interaktif melalui aplikasi *Classpoint* diketahui bahwa jumlah skor nilai yang diberikan sebesar 1626. Sedangkan jumlah skor maksimal dapat dihitung dengan skor nilai tertinggi dikali jumlah seluruh bulir pernyataan dikali jumlah seluruh responden yaitu  $4 \times 15 \times 30 = 1800$ . Persentase hasil angket respon peserta didik pada media pembelajaran yang dikembangkan yaitu sebesar 90,33%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat baik / sangat positif sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

## **KESIMPULAN**

Hasil pengembangan media pembelajaran interaktif melalui aplikasi *Classpoint* pada mata pelajaran *Fikih* bab *Mawārits* di MTs Negeri 4 Bantul menunjukkan bahwa uji kelayakan dari media pembelajaran interaktif melalui aplikasi *Classpoint* pada mata pelajaran *Fikih* bab *Mawārits* menurut validasi ahli materi yaitu memperoleh persentase kelayakan materi sebesar 90% dengan kriteria sangat layak/sangat valid dan dinyatakan “layak digunakan dengan revisi sesuai saran”. Kemudian menurut hasil validasi ahli media yaitu memperoleh persentase kelayakan media sebesar 95% dengan kriteria sangat layak/sangat valid dan dinyatakan “layak digunakan tanpa revisi”. Adapun persentase hasil angket respon guru mata pelajaran yaitu sebesar 87,5% dengan kategori sangat baik/sangat positif sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan persentase hasil angket respon peserta didik yaitu sebesar 90,33% dengan kategori sangat baik/sangat positif sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

Annur, Cindy Mutia. “Populasi Muslim Indonesia Terbanyak Di Asia Tenggara, Berapa Jumlahnya?” *Databoks* (blog), 2023. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/10/19/populasi-muslim-indonesia-terbanyak-di-asia-tenggara-berapa-jumlahnya>.

Dina Karina, Inelda Yulita, and Eka Putra Ramdhani. “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Kimia (ULTAKIM) Berbasis Kemaritiman Pada Materi Hakikat Ilmu Kimia.” *Jurnal Zarah* 7, no. 1 (May 30, 2019): 13–16. <https://doi.org/10.31629/zarah.v7i1.1286>.

Djoko, Tulus W. “Penggunaan Aplikasi Inkoe Class Point Sebagai Media Pembelajaran Luring Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Perbaikan Peralatan Listrik Kelas XI TKL 2 Semester Gasal 2022/2023 Di SMK Negeri Klego.” *Journal Speed (Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi)* 15, no. 2 (2023): 11–20.

Hidayatulloh, Muhammad Kris Yuan, Nadya Ruri Nariswari, and Ino Angga Putra. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Bentuk Aplikasi E- Waris Mata Pelajaran Fiqih dengan Materi Mawaris.” *JoEMS: Journal of Education and Management Studies* 6, no. 4 (2023).

Ibrahim, Andi, Asrul Haq Alang, Madi, Baharuddin, Muhammad Aswar Ahmad, and Darmawati. *Metodologi Penelitian*. 1st ed. Sulawesi Selatan: Gunadarma Ilmu, 2018.

Khaeri, Imam Ali. “Analisis Pemahaman Masyarakat Terhadap Pembagian Harta Waris Menurut Hukum Islam Di Desa Ciwaringin Kecamatan Ciwaringin Kabupaten Cirebon.” *Journal of Social Research* 1, no. 10 (September 26, 2022): 1116–27. <https://doi.org/10.55324/josr.v1i10.243>.

Kurniawan, Choirul, and Welas Listiani. “Menghitung Pembagian Faraid (Waris) Dengan Metode Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) Dalam Perspektif Hukum Islam.” *JURNAL JENDELA PENDIDIKAN* 2, no. 01 (February 20, 2022): 87–92. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.131>.

Mufris, Akh. “IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN FIQH MAWARITS DI MADRASAH ALIYAH.” *Islamuna: Jurnal Studi Islam* 1, no. 2 (October 8, 2014). <https://doi.org/10.19105/islamuna.v1i2.569>.

Mustaqim, Ilmawan. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY.” *Jurnal Edukasi Elektro* 1, no. 1 (August 2, 2017): 36–48. <https://doi.org/10.21831/jee.v1i1.13267>.

Nurfatimah. “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Pada Pembelajaran Fikih Materi Mawaris Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Negeri Palopo.” Skripsi, IAIN Palopo, 2023.

Rhiyanto, Desyanita Fitriani Putri, and Fida Rachmadiarti. “Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Add-Ins Classpoint Materi Bioteknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Peserta Didik Kelas XII SMA/MA.” *BioEdu: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi* 12, no. 2 (2023): 452–65.

Sugiyono. *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. 4th ed. Bandung: Alfabeta, 2019.

———. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. 3rd ed. Bandung: Alfabeta, 2021.

Ubaidillah. *Fikih Kelas IX Madrasah Tsanawiyah*. 1st ed. Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah Kementerian Agama RI, 2020.

Utama, Riyan Deta Prasetya. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Bentuk Buku Saku Digital Untuk Mata Pelajaran Fikih Materi Ajar Mawaris Di Kelas XI MAN 2 Ponorogo.” UIN Maulana Malik Ibrahim, 2019.

Waty, Hilda Rafika. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif E-Learning Pendidikan Agama Islam Melalui Aplikasi Classpoint.” *Idarah Tarbawiyah: Journal of Management in Islamic Education* 4, no. 1 (May 13, 2023): 1–10. <https://doi.org/10.32832/itjmie.v4i1.5683>.