KALAM Vol 2 No 2 31 Desember 2022

JURNAL PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

http://jurnalkalam.or.id/index.php/kalam

ASYIK BELAJAR IMAN KEPADA ROSULULLOH DENGAN KELAS ONLINE

Ani Nur'ainul Muthohiroh

SMP NEGERI 1 KARAS MAGETAN

Artikel Info
Submit : 30 September 2022
Acepted : 1 November 2022
Publish : 31 Desember 2022

Kata Kunci
interaksi siwa, pandemi,aqidah islam

Email :
de.aninurainul@gmail.com

licensed under a Creative Commons Attribution- 4.0 International Public License (CC - BY 4.0).

ABSTRAK

Education is prepared to face all the challenges of the times. A study states that more than 52% of children and adolescents who use the internet access the internet using smartphones. Thus, technological advances must be utilized to facilitate the learning process.

With suggestions for WFH (Work From Home), Social Distancing, and Stay At Home, online learning is an option, as the saying goes, "No roots, so rattan. Smartphones are the choice as a medium for seeking knowledge.

various applications such as Google Classroom, Zoom, Quizizz and Eclipps Crossword, are the choices for online class learning on Faith in the Messenger of Allah S.W.T., so students don't get bored or bored. With a google account (GMail) teachers can read, work on and send assignments, give grades in one place.

Meanwhile, the Zoom meeting application can support up to 1000 participants and 49 videos on the screen. The next supporting application is Quizizz, a web tool for creating interactive quiz games, which can be used to find out students who get the highest scores, homework, and presentations.

One of the reasons for choosing online media is the author's desire to change learning conditions so that they become active and creative and change the brand image of PAI teachers and ethics.

The results achieved are showing good progress, students appear enthusiastic, motivated, and participate in every learning activity. The obstacles faced were an unstable internet network, so that online classes were a little hampered. While the supporting factors are the enthusiasm of students, giving rewards, and learning packaging to make students enjoy it, teachers at SMP Negeri 1 Karas, parents in preparing online learning needs

ABSTRAK

Pendidikan disipakan untuk menghadapi segala tantangan zaman. Sebuah penelitian menyebutkan, lebih dari 52 % anak dan remaja pengguna internet, mengakses internet menggunakan smartphone. Maka, kemajuan teknologi harus dimanfaatkan untuk memudahkan proses pembelajaran.

Adanya anjuran WFH (Work From Home), Social Distancing, dan Stay At Home, belajar daring menjadi pilihan, seperti pepatah, "Tak ada akar, rotan pun Jadi. Smartphone menjadi pilihan untuk sebagai media mencari ilmu.

berbagai aplikasi seperti Google Classroom, Zoom, Quizizz dan Eclipps Crossword, menjadi pilihan untuk pembelajaran kelas Online pada materi Iman Kepada Rasul Allah S.W.T., agar peserta didik tidak bosan atau jenuh.

Bermodal akun google (GMail) guru dapat membaca, mengerjakan dan mengirim tugas, memberikan nilai di satu tempat.

Sedangkan aplikasi Zoom meeting dapat mendukung hingga 1000 peserta dan 49 video di layar. Aplikasi pendukung selanjutnya adalah Quizizz, sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif, yang bisa digunakan untuk mengetahui peserta didik yang mendapatkan skor paling tinggi, pekerjaan rumah, dan presentasi.

Salah satu alasan Pemilihan media online adalah keinginan penulis untuk merubah kondisi belajar agar menjadi aktif dan kreatif dan merubah brand image guru PAI dan Budi Pekerti.

Hasil yang Dicapai adalah menunjukkan perkembangan yangbaik, peserta didik nampak semangat, termotivasi, dan berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran. Kendala-kendala yang Dihadapi adalah jaringan internet yang tidak stabil, sehingga kelas online sedikit terhambat. Sedangkan faktor-faktor pendukung, adalah antusiasme peserta didik, pemberian *reward*, dan pengemasan pembelajaran membuat peserta didik merasa *enjoy,* guru-guru di SMP Negeri 1 Karas, Orang tua dalam menyiapkan keperluan pembelajaran online.

Katakunci : ***online, kelas, pembelajaran***

PENDAHULUAN

Pendidikan hendaknya mampu menghasilkan individu yang siap menghadapi tantangan di segala zaman. Tak terkecuali tantangan di abad ke-21 yang dikenal dengan era teknologi informasi. Kehadiran abad ini menjadi tantangan bagi guru untuk terus mengembangkan empat kompetensi yang harus dimiliki dalam menjalankan tugasnya yaitu kompetensi pedagodik.

Kondisi ini menjadi tantangan bagi guru untuk meningkatkan dan memantapkan kompetensinya sebagai guru profesional, dimana guru harus memiliki kemampuan mengantarkan peserta didik mencapai tujuan secara efektif dan efisien dengan memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang.

Seperti dikemukakan Wahyuningsih (2017: 1-3), bahwa kemajuan teknologi sifatnya memudahkan. Tidak hanya memudahkan guru dalam pembelajaran tetapi juga memudahkan peserta didik memperoleh informasi dan memanfaatkan kemajuan teknologi dalam proses pembelajaran.

Salah satu kemajuan teknologi yang pesat dibidang Smartphone. Tahun demi tahun perkembangannya nampak signifikan. Sementara itu, hasil riset Kominfo dan UNICEF pada siaran Pers nomor 17/PIH/KOMINFO/2/2014 menyebutkan, 98 persen anak-anak dan remaja pengguna internet, lebih dari 52 persen mengakses internet menggunakan

smartphone (https://kominfo.go.id/ diakses pada 8 Maret 2020).

Teknologi *mobile* ini sudah lazim dimiliki dan digunakan 99% peserta didik sebagai alat komunikasi. Kondisi ini memungkinkan peserta didik dan guru memanfaatkan *smartphone* sebagai mobile edukasi sebagai media pembelajaran interaktif, meskipun pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang terkesan sakral dan kurang responsif teknologi.

Di sisi lain, saat ini seluruh peduduk dunia sedang berkabung dan berjuang keras melawan virus yang mematikan, COVID19. Himbauan untuk belajar daring, Wfh (Work From Home), Social Distancing, dan Stay At Home menjadi ancaman tersendiri untuk kelangsungan proses belajar mengajar di kelas, sehingga membuat semua guru resah dengan KBM yang terhambat.

Seperti sebuah peribahasa "Tak ada akar, rotan pun Jadi". Tak bisa tatap muka, maka kelas online pun jadi pilihan untuk belajar bersama. Ketika seluruh jajaran menyuarakan WFH (Work From Home), Social Distancing, Dan Stay At Home akhirnya mempunyai hikmah tersendiri bagi penulis, untuk mencari ide-ide yang mungkin bisa digunakan agar KBM tetap terus berjalan.

Dalam situasi seperti ini, kehadiran Smartphone menjadi pilihan bagi peserta didik untuk belajar. Smartphone tidak hanya digunakan untuk bermain *game dan chating*, tetapi juga mengolah pengetahuan, keterampilan, emosi, sosial, dan spiritual, agar peserta didik tidak mudah rapuh dan runtuh dalam menghadapi tantangan zaman. Dengan demikian, diharapkan peserta didik akan mampu mengelola dan memanfaatkan kemajuan ilmu dan teknologi untuk menopang kehidupannya.

Penyelenggaraan kelas Online pada materi Iman Kepada Rasul Allah S.W.T. sangat membantu peserta didik untuk tetap belajar dan bertatap muka dengan teman-teman mereka meskipun di dunia maya, dengan menggunakan beberapa aplikasi, Google Classroom, Zoom, Quizizz dan Eclipps Crossword.

Penggunaan aplikasi ini didukung dengan metode ekletik berbasis mobile edukasi, yang merupakan kolaborasi metode dan media yang mengharuskan peserta didik bekerja sama dalam kelompok, menumbuhkan pemahaman dan kecerdasan. Walaupun ada pandangan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, berdampak pada pembelajaran yang tidak manusiawi (*dehumanisasi*) (Daryanto, 2011: 11), namun pandangan tersebut bertentangan dengan kenyataan, bahwa keberagaman multimedia dalam pembelajaran justru menjadikan humanisasi, karena peserta didik diberikan kekebasan untuk menentukan pilihannya. Selain itu media pelajaran berbasis teknologi berbasis mobile edukasi, sangat bermanfaat dalam mentranfer ilmu pengetahuan dan nilai, bukan hanya bagi peserta didik, tetapi juga bagi guru. (Niken 2010: 12).

Penerapan metode ekletik didesain peneliti untuk memaksimalkan kecerdasan dan akhlak peserta didik, memanfaatkan kelebihan dan kepiawaian mereka menggunakan smartphone untuk mengatasi kelemahan yang dimiliki, dan menerapkannya dalam pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis mengambil thema "Asyik Belajar Materi Iman Kepada Rasulullalloh dengan Kelas Online".

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dengan komposisi 8 – 10 % dari total halaman artikel.

Berisi jenis penelitian, waktu dan tempat penelitian, target/sasaran, subjek penelitian, prosedur, instrumen dan teknik analisis data serta hal-hal lain yang berkait dengan cara penelitiannya. target/sasaran, subjek penelitian, prosedur, data dan instrumen, dan teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data serta hal-hal lain yang berkait dengan cara penelitiannya dapat ditulis dalam sub-subbab, dengan sub-subheading. Sub-subjudul tidak perlu diberi notasi, namun ditulis dengan huruf kecil berawalkan huruf kapital, Cambria-12 unbold, rata kiri. Namun bila metoed penelitian menggunakan literatur review, penulis tidak diharuskan untuk melengkapi unsur yang disebutkan di atas melainkan hanya mencantumkan jenis penelitian, target/subjek penelitian dan teknik analisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemajuan teknologi di era ini, memungkinkan peserta didik untuk belajar secara online sambil tetap bersosialisasi dengan teman sekelas, menonton kelas dan berpartisipasi dalam diskusi pelajaran.

Kelas Online atau kelas berbasis daring, adalah proses belajar dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, dengan mengandalkan jaringan internet.

Kelas Online merupakan salah satu sarana pembelajaran interaktif dimana guru dan peserta didik dapat berkomunikasi aktif. Guru dapat memberikan materi baik berupa file, video, maupun tulisan (teks), sedangkan peserta didik dapat mengikuti kelas di mana saja dan kapan saja, selama mereka memiliki koneksi internet. Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran ini kan masuk dalam penilaian atau absensi kehadiran.

Dalam pembelajaran online, guru harus pandai-pandai mengelola kelas, agar peserta didik tidak merasa bosan atau jenuh. Dan untuk menarik perhatian dan mengurangi kejenuhan mereka, penulis mencoba meramu beberapa aplikasi agar menjadi sebuah media yang menyenangkan. Media tersebut, antara lain Google Classroom, Zomm Could, dan quizizz.

A. Google Classroom

Google Classroom (Ruang Kelas Google) adalah suatu serambi pembelajaran yang dimaksudkan untuk menemukan jalan keluar atas kesulitan dalam membuat, membagi, dan menggolong-golongkan setiap penugasan tanpa kertas.

Dengan bermodal akun Google (Gmail) dan sedikit internet, semua orang dapat membaca, mengerjakan, mengirim tugas, bahkan melihat nilai dari guru di satu tempat.

Banyaknya fasilitas *google classroom* sangat membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Beberapa menu google clasroom, diantaranya :

1. Classwork

   Classwork dapat digunakan untuk membuat soal tes, pretes, quiz, menggunggah materi dan mengadakan refleksi. Materi yang diunggah bisa berupa file word, excel, powerpoint, pdf maupun video.
2. People

   Pada menu people guru dapat mengundang peserta didik dengan menggunakan kode akses yang telah tersedia, sedangkan untuk mengundang guru lain sebagai kolaborator cukup dengan mengundang guru melalui email masing-masing.

Sebagai media pembelajaran google classroom telah terbukti dapat menunjang keberhasilan belajar mengajar karena dapat dipadukan dengan model atau metode apapun. Artinya, layanan-layanan tersebut dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Google Classroom memungkinkan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih produktif dan bermakna dengan menyederhanakan tugas, meningkatkan kolaborasi, dan membina komunikasi. Yang tak kalah penting, Google Classroom terjangkau, aman, dan disediakan gratis untuk sekolah, lembaga nonprofit, dan perorangan serta tidak berisi iklan, tidak pernah menggunakan konten pengguna atau data peserta didik untuk tujuan periklanan.

B. Zoom

Aplikasi meeting daring menjadi pilihan bagi para peserta didik yang terpaksa harus menyelesaikan tugas di rumah atau study form home karena wabah COVID-19. Salah satu dari aplikasi tersebut adalah Zoom.

Zoom merupakan aplikasi komunikasi dengan menggunakan video, yang dapat digunakan dalam berbagai perangkat seluler, desktop, hingga telepon dan sistem ruang. Pada umumnya, aplikasi ini digunakan untuk melakukan meeting konferensi video dan audio.

Aplikasi Zoom dapat mendukung hingga 1000 peserta dan 49 video di layar. Fitur penjadwalan aplikasi ini memiliki fitur penjadwalan untuk memulai rapat, yang bisa dilakukan melalui akun Outlook, Gmail, atau iCal Anda.

Obrolan tim mengobrol dengan grup juga dapat dilakukan dengan mudah. Riwayat percakapan pun dapat dengan mudah dicari, berbagi file terintegrasi, dan arsip dapat disimpan selama sepuluh tahun. Hal ini memudahkan para pengguna untuk melakukan panggilan dari satu pengguna ke yang lain atau panggilan grup.

Untuk menggunakan zoom meeting, Anda dapat menggunakan perangkat komputer maupun seluler. Setiap rapat yang dilakukan dengan aplikasi Zoom akan memiliki nomor unik 9, 10, atau 11 digit yang disebut sebagai ID rapat. Para pengguna akan diminta untuk memasukkannya untuk bergabung dengan rapat Zoom. Jika Anda bergabung melalui telepon, Anda memerlukan nomor telekonferensi yang disediakan dalam undangan.

C. Quizizz

Quizizz merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Quizizz sebuah game yang dibuat untuk bermain quiz bersama teman atau sendiri. Quizizz ini merupakan sebuah aplikasi untuk membuat permainan yang interaktif tetapi msih bisa disangkut pautkan dalam materi pelajaran di kelas.

Kuis interaktif yang dibuat memiliki hingga 4 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar dan dapat ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan. Bila pembuatan kuis sudah jadi, kita dapat membagikan kode ke peserta didik agar peserta didik dapat login ke kuis tersebut.

Tidak hanya ini saja, data dan statistik yang dikerjakan peserta didik dapat diberikan oleh quizizz ini. Guru juga bisa mengetahui peserta didik yang mendapatkan skor paling tinggi. Quiz tidak hanya bisa dikerjakan di kelas saja atau saat mata pelajaran sedang berlangsung.

Quiz ini bisa menjadi pekerjaan rumah (PR) bagi peserta didik dan memiliki batas pengerjaannya. Batas

pengerjaannya maksimal 2 minggu. Quiz ini dapat dimainkan oleh peserta didik kapan saja dan dimana saja asalkan tidak melebihi batas waktu yang sudah ditentukan.

Kelebihan dari quizizz ini adalah peserta didik satu dengan yang lainnya tidak dapat mencontek karena soal yang diberikan kepada peserta didik satu dengan yang lainnya telah diacak. Kita bisa membuat quiz sendiri. Jadi setiap orang bisa membuat soal sendiri sesuai dengan keinginannya. Diakhir pekerjaannya peserta didik dapat mengetahui rangking yang dia dapat dari keseluruhan peserta didik yang mengerjakan soal tersebut. tidak hanya itu, peserta didik juga mengetahui soal dan jawaban yang betul dari soal yang telah dikerjakannya.

Kekurangan dari quizizz adalah peserta didik bisa mengalami turun tingkat walaupun soalnya sudah dikerjakan semua. Hal ini dikarenakan lama cepatnya pekerjaan berpengaruh terhadap hasil nilai yang didapatnya. Jika bisa mengerjakan cepat maka hasil yang diperoleh juga besar bahkan 900-an ke atas.

Quizizz sangat dipengaruhi oleh internet yang kuat sehingga bisa terjadi disconnect Hal ini bisa menghambat pekerjaan peserta didik dalaam mengisi soal quiz. Saat ini hampir semua peserta didik pasti memiliki smartphone, maka jika diberikan evaluasi yang kreatif akan mampu memikat perhatian mereka.

A. Alasan Pemilihan Strategi Pemecahan Masalah

Alasan utama dari strategi pemecahan masalah kami ambil, diantaranya sebagai berikut :

1. ingin merubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif.
2. Menghilangkan kejenuhan selama belajar dalam masa karantina menghadapai pandemi CIVID-19.
3. Merubah brand image guru PAI dan Budi Pekerti yang kuno dan ketinggalan jaman menjadi guru yang kreatif dan up to date.
4. Memanfaatkan media elektronik yang dimiliki peserta didik, sehingga tidak hanya digunakan untuk bermain medsos, tapi juga untuk belajar
5. alternatif atau solusi kreatif yang tepat agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan
6. hemat kertas sebagai alat pengumpulan juga waktu.

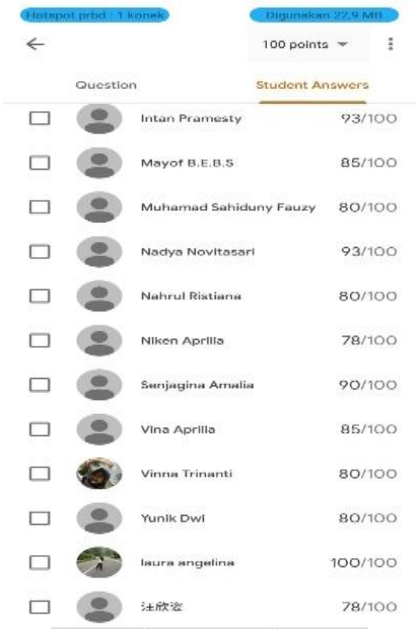
Di antara model yang dipilih adalah dengan menggunakan beberapa aplikasi di kelas online, antara lain dengan menggunakan Google Classroom, Zoom Could, dan Quizizz. Di dalam proses belajar online, guru harus tetap mementingkan partisipasi aktif dari tiap peserta didik, dan mengenal dengan baik adanya perbedaan kemampuan.

Dalam mengaplikasikan kelas online, yang menggunakan Google Classroom, Zoom Could, dan Quizizz ini guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif. Guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar peserta didik sesuai dengan tujuan (Sardiman, 2005:145).



Gambar 1. ...

Belajar menggunakan Google Classroom, Zoom Could, dan Quizizz adalah model pembelajaran melalui internett, dimana guru bisa memberikan materi sekaligus latihan-latihan kepada peserta didik. Di kelas ini peserta didik bisa mengerjakan tugas langsung, tanpa harus menggunakan kertas, sekaligus dapat melihat nilai mereka.



Gambar 2. ...

B. Hasil yang Dicapai dari Strategi yang Dipilih

Penerapan strategi yang dipilih, yaitu menggunakan Google Classroom, Zoom Could, dan Quizizz, tanggal 30 Maret 2020. Pembelajaran diawali dengan memasukkan peserta didik ke dalam kelas, kemudian diawali dengan menyapa dan menanyakan kesiapan peserta didik.



Gambar 3. ...

Kegiatan dilanjutkan appersepsi yang dilakukan dengan mengajak peserta didik mempelajari tentang “Corona”



Gambar 4. ...

Peserta didik dapat menyebutkannya dengan baik dan antusias. Dari hal ini menunjukkan suatu perkembangan yang baik, peserta didik berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, memasuki kegiatan inti peserta didik dikondisikan untuk mempelajari materi Iman Kepada Rasul Allah S.a.w.

Sebelumnya guru menjelaskan metode belajar dan penilaian yang akan digunakan. Terjadi dialog interaktif antara guru dan peserta didik. peserta didik menanyakan hal-hal yang belum jelas untuk mendapatkan materi sebanyak-banyaknya. Pada kegiatan ini, penulis menggunana aplikasi"ZOOM COULD".

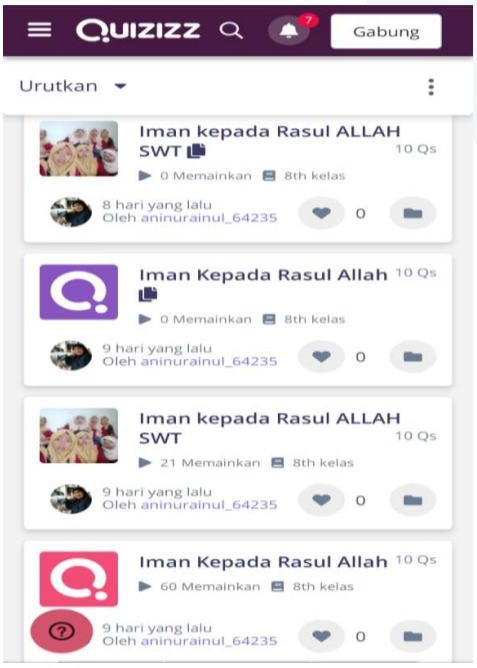
Dengan aplikasi ini peserta didik nampak semangat, karena bisa berteu dengan teman-teman dan guru secara langsung. Bahkan tidak jarang, orang tua mereka kut mengintip pembelajaran yang sedang berlangsung.

Setelah pemberian materi cukup, dilanjutkan dengan penilaian, yang dilaksanakan dengan menggunakan aplikasi QUIZIZZ. Semua peserta didik tampak semangat dan termotivasi menyelesaikan soal-soal latihan yang disajikan QUIZIZZ itu.



Gambar 1. ...

Ada beberapa tagihan yang dilakukan, diantaranya soal-soal untuk PR, untuk evaluasi akhir pembelajaran, dan diakhir KD ada evaluasi berupa kuis aadu cepat.



Gambar 5. ...

Meskipun demikian, secara keseluruhan antusiasme mengikuti pembelajaran sangat luar biasa. Terakhir setelah semua rangkaian kegatan belajar

selesai, tak lupa, penulis mengadakan refleksi.

C. Kendala-kendala yang Dihadapi dalam Melaksanakan Strategi yang Dipilih

Pembelajaran menggunakan Google Classroom, Zoom Could, dan Quizizz telah menciptakan suatu perubahan positif, baik pada proses maupun hasil belajar peserta didik yang terdapat di KELAS VIII D SMPN 1 KARAS Magetan. Namun, tidak dapat dipungkiri adanya kendala-kendala yang dihadapi ketika proses pembelajaran berlangsung. Adapun kendala-kendala yang dihadapi adalah sebagai berikut.

1. Jaringan internet yang tidak stabil, membuat pembelajaran dengan ZOOM COULD sedikit terhambat, sehingga hanya peserta didik yang berada di tempat yang jaringan internetnya bagus saja yang bisa mengikuti kelas dengan baik.
2. Tidak bisa diskusi lebih banyak tentang materi yang dipelajari, sehingga mengganggu mereka dalam menyelesaikan soal.
3. Kekurangan waktu untuk menyapkan materi dan soal-soal latihan.

D. Faktor-faktor Pendukung

Keberhasilan penerapan strategi yang dipilih dalam mengatasi permasalahan yang muncul, khususnya dalam meningkatkan kemampuan peserta didik lambat belajar, tentunya tidak lepas dari adanya faktor-faktor pendukung. Faktor-faktor tersebut yaitu sebagai berikut.

1. Antusiasme peserta didik yang besar terhadap pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan Google Classroom, Zoom Could, dan Quizizz
2. Pemberian *reward* terhadap keberhasilan peserta didik, baik secara verbal maupun non-verbal.
3. Pengemasan pembelajaran yang dilakukan sedemikian rupa sehingga peserta didik merasa *enjoy* dan tidak terbebani seperti ketika pembelajaran dilakukan secara konvensional.
4. Kerja sama dan respon yang baik dari kepala sekolah dan dari guru-guru di SMP Negeri 1 Karas.
5. Orang tua peserta didik dalam menyiapkan segala sesuatu yang terkait dengan pembelajaran di kelas online.

E. Alternatif Pengembangan

Berdasarkan pengalaman dari pembelajaran yang telah dilaksanakan, agar hasil yang dicapai lebih optimal dan kendala yang dihadapi dapat lebih diminimalisir, untuk ke depannya dapat dilakukan pengembangan terhadap strategi yang telah diterapkan, dengan alternatif sebagai berikut.

1. Memodifikasi soal-soal latihan dengan mempelajari berbagai aplikasi lain.
2. Mengajak peserta didik untuk proaktif dalam setiap proses belajar mengajar.

KESIMPULAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan tentang ”Asyik Belajar Materi Iman Kepada Rasulullalloh dengan Kelas Online” dengan dapat ditarik simpulan sebagai berikut.

1. Melalui googlr classroom, motivasi belajar peserta didik lebih meningkat, sehingga peserta didik menjadi lebih aktif untuk belajar menggunakan tehnologi komunikasi.
2. Quizizz dapat membuat suasana lingkungan belajar menjadi lebih bersemangat, menyenangkan, segar, hidup, dan bahagia, namun tetap

memiliki suasana belajar yang kondusif.
3. Peserta didik tidak hanya memanfaatkan handphone untuk bermain medsos,tapi juga menjadikannya sebagai alat belajat
4. Mengurangi sampah kertas dan membuat waktu lebih efektif.

B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari diterapkannya Kelas Online dalam pembelajaran di kelas, ternyata memberikan kontribusi yang cukup berarti terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik, sehingga dapat meningkatkan kemampuan memahami materi yang sedang dipelajari.

Dengan demikian, Kelas Online seyogyanya dapat digunakan oleh guru-guru yang lain sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Adapun beberapa hal yang perlu diperhatikan berdasarkan temuan-temuan yang diperoleh dari pembelajaran dengan menerapkan Kelas Online adalah sebagai berikut.

1. Pendekatan dan bimbingan terhadap peserta didik hendaknya dilakukan secara lebih intensif agar kebutuhan peserta didik dapat terpenuhi dengan baik, sehingga hasil belajar yang dicapai dapat lebih optimal.
2. Nilai-nilai kebersamaan harus senantiasa ditanamkan pada semua peserta didik dalam setiap pelaksanaan pembelajaran agar tidak ada diskriminasi antara peserta didik.
3. Guru tidak boleh cepat puas, harus bersedia untuk terus belajar dan meningkatkan kemampuan dirinya, selalu mengikuti perkembangan zaman, dan jauh dari kata "ketinggalan jaman".

DAFTAR PUSTAKA

Abd. Majid, 2012, *Belajar dan Pembelajaran PAI*, PT.Remaja Rosdakarya, Bandung

Agus Akhmadi, Dr., MPd, 2015, *Pendekatan Saintifik Model Pembelajaran Masa Depan,* Araska, Jogjakarta

Ali Mudlofir, Prof. Dr. H. M.Ag, Dr. Hj. Ev Fatimaur Rusydiyah, 2016, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Paktek*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta

Amiroh S,Kom,2013, *Materi Wokrshop pengembangan media pembelajaran berbasis web dan video,*

Amri, Sofan, 2013, *Pengembangan dan model Pembelajaran dalam kurikulum 2013,* Jakarta: Prestasi Pustaka

Ariani, Niken dan Dany Haryanto, 2010, *Pembelajaran Multimedia di Sekolah, Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, dan Prospektif*, Jakarta: PT Prestasi Nusantara.

Armai Arief, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*, Jakarta: Ciputat Pres, 2002

B. Uno, Hamzah, 2011, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM.* Jakarta, Bumi Aksara

Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran.* Bandung: Yrama Widya

Hamruni, *Strategi dan Model-Model Pembelajaran Aktif menyenangkan*, Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2009.

Hisyam Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta: Pustaka Insani Madani, 2008.

Muhammad fathurrohman, M.pd.I, 2015, *Model-Model Pembelajaran*

Inovatif, Ar-Ruzz Media, Jogjakarata

Trianto, *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktif*, Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007

http://ardhana12.wordpress.com/2008/02/27/permainan-menjadikan-suasana-pembelajaran- kondusif/ [diunduh diunduh 28/3/2020:20:59]

http://id.wikipedia.org/wiki/Teori_perkembangan_kognitif [diunduh 28/3/2020:20:43]

http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2295385-contoh-kerangka-penulisan-best-practices/ [diunduh 28/3/2020:21:10]

http://mi1kelayu.blogspot.com/2014/10/strategi-pembelajaran-aktif-card-sort.html[diunduh 28/3/2020:21:13]

https://www.kompasiana.com/mariaernawatimillatana/5c1e5a02c112fe3aa22e0d37/media-pembelajaran-google-classroom

https://sevima.com/mengenal-kuliah-online-kelebihan-dan-kekurangannya/ diakses Hari Kamis, tannggal 09 April 2020, pukul05:28

https://sevima.com/mengenal-kuliah-online-kelebihan-dan-kekurangannya/ diakses Hari Kamis, tannggal 09 April 2020, pukul05:28

ancyradjah31.blogspot.com/2018/05/softwere-pembelajaran-online.html- Mei 24, 2018/diakses 09 Maret 2020, 23:15

http://mariaoksiw.blogspot.com/2018/05/permainan-quizizz-yang-menyenangkan.html