



## PENGEMBANGAN KELAS VIRTUAL INTERAKTIF SATU LEMBAR (KVISL) PADA MATERI INDAHNYA MENGAMPUNI

### *DEVELOPMENT OF ONE SHEET INTERACTIVE VIRTUAL CLASS (KVISL) ON INDAHNYA MENGAMPUNI MATERIAL*

**Jenri Ambarita\*, Agusthina Siahaya**

*Institut Agama Kristen Negeri Ambon, Kementerian Agama RI*

*email: jenriambarita7@gmail.com*

Naskah Diterima: 15 Januari 2022; Direvisi: 17 Agustus 2022; Disetujui: 15 Desember 2022

#### **Abstract**

*This study aims to develop a One Sheet Interactive Virtual Classroom (KVISL) dan to obtain data on the feasibility, practicality and effectiveness of KVISL. This research and development is based on the lack of learning media for Christian religious education and the low creativity of teachers in making interesting learning media to support learning. This research is a type of RnD research with ADDIE approach. Data obtained from development activities will be analyzed using a quantitative descriptive approach. Data in the form of numbers will be converted into qualitative data using a Likert scale. The results of the research show that KVISL has been successfully developed with the stages of analysis, design, development, and implementation and evaluation. KVISL is declared eligible for use based on the assessment of material experts with a final score of 4.7 (Very Eligible); while the media expert final score is 4.12 (adequate). Likewise, the small group trial obtained a final score of 4.72 (Very Eligible). And small group trials on students got a final score of 4.81 (Very Eligible). Based on the analysis of students' pretest and posttest results, it shows that KVISL is very effective and practical to use in learning.*

**Keywords:** *Christian Religious Education; Forgive; Interactive Virtual Classroom*

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Kelas Virtual Interaktif Satu Lembar (KVISL) dan memperoleh data kelayakan, kepraktisan dan keefektifan KVISL. Penelitian dan pengembangan ini didasarkan pada minimnya media pembelajaran pendidikan agama Kristen dan rendahnya kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik dalam mendukung pembelajaran. Penelitian ini merupakan jenis penelitian RnD dengan pendekatan ADDIE. Data yang diperoleh dari kegiatan pengembangan akan dianalisis dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Data dalam bentuk angka akan dikonversi menjadi data kualitatif dengan menggunakan skala Likert. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa KVISL berhasil dikembangkan dengan tahapan Anslisis, Design, Develepoment, dan Implementation dan Evaluasi. KVISL dinyatakan layak untuk digunakan berdasarkan penilaian dari ahli materi yang nilai akhir sebesar 4,7 (Sangat Layak); sedangkan Ahli media nilai akhir 4,12 (Layak). Demikian juga dengan uji coba kelompok kecil memperoleh nilai akhir 4,72 (Sangat Layak). Dan uji coba kelompok kecil pada peserta didik mendapatkan nilai akhir 4,81(Sangat Layak). Berdasarkan penggunaan analisis hasil pretest dan posttest pesera didik menunjukkan bahwa KVISL sangat efektif dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

**Kata kunci:** Kelas Virtual Interaktif; Mengampuni; Pendidikan Agama Kristen

## PENDAHULUAN

Wabah Corona yang melanda dunia membawa dampak besar terhadap banyak aspek kehidupan, baik terhadap psikologi (Nurkholis, 2020), ekonomi (Bholane, 2020; Mahmud, 2020), sosial (Kiran, 2020), dan tidak terkecuali dengan kebijakan pemerintah terhadap pendidikan (Babu, 2020; Indonesia, 2020). Dalam upaya mencegah penyebaran covid-19, banyak negara yang mengharuskan mengambil tindakan cepat dalam pendidikan dengan menerapkan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) bahkan ada sebanyak 22 negara yang menutup sekolah sebagaimana disampaikan dalam tulisan Giovani (Prasasti, 2020). Beberapa lembaga pendidikan yang menerapkan PJJ dengan memanfaatkan teknologi, namun terkendala bagi Lembaga pendidikan yang berada di daerah terpencil (Pakpahan & Fitriani, 2020). Mulai dari pendidikan AUD hingga tingkat perguruan tinggi menerapkan pembelajaran *online*.

Melalui surat edaran no. 4 tahun 2020, pemerintah menetapkan pembelajaran dari rumah selama pandemi covid-19. Hal ini bertujuan untuk memastikan hak belajar anak tetap terpenuhi dan kesehatan peserta didik tetap terjamin di tengah wabah. Dimasa pandemi covid-19, seluruh lapisan masyarakat dituntut memiliki kemampuan menggunakan teknologi. Situasi yang tidak memungkinkan untuk melakukan aktivitas pembelajaran tatap muka, menuntut semua pihak harus bisa memanfaatkan ruang *virtual* agar pembelajaran tetap terlaksana dengan baik (Gordón, 2020).

Situasi ini dipandang oleh banyak pihak sebagai kesempatan untuk mempercepat implementasi pembelajaran abad 21. Harus diakui, bahwa jauh sebelum kehadiran wabah ini, penduduk dunia sudah dituntut untuk memanfaatkan teknologi. Hal ini sejalan dengan pernyataan Proff. Yance Z Rumahuru dalam satu kegiatan pelatihan guru-guru di Pulau Seram, Maluku yang mengatakan bahwa seorang pendidik harus mampu memanfaatkan teknologi bukan saja karena wabah corona, akan tetapi juga sudah menjadi tuntutan era *industry 4.0* (Rumahuru et al., 2020).

*Era industry 4.0* memungkinkan semua orang tanpa dibatasi oleh usia dan wilayah dapat memperoleh informasi dengan cepat hanya

dengan satu sentuhan ujung jari pada layar *smartphone*. Peserta didik yang ada di era ini sudah sangat familiar dengan teknologi seperti penggunaan laptop dan *smartphone*, bahkan bisa dikatakan bahwa pelajar yang dipersiapkan untuk pembangunan bangsa kedepan merupakan generasi yang aktif dengan teknologi. Sejalan dengan hal tersebut, kultur dan budaya generasi saat ini berbeda dengan kultur para pendidik di masa lampau (Saparova et al., 2020).

Seorang pendidik dituntut harus berbenah agar tetap dipandang dan dihargai oleh setiap peserta didiknya. Stapleton (2021) mengatakan bahwa seorang guru harus memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai untuk tetap bisa bertahan dan bisa diterima peserta didik. Pernyataan ini juga didukung oleh penelitian Wijaya yang mengatakan bahwa seorang guru saat ini harus memiliki keterampilan dalam hidup, terus berupaya untuk mengembangkan karier profesionalnya, dan juga harus terus menerus belajar dan bahkan berinovasi sehingga memiliki keterampilan teknologi yang memadai untuk menjawab kebutuhan peserta didik (Wijaya et al., 2016).

Perkembangan teknologi harus dipandang sebagai satu solusi yang harus dimanfaatkan dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran. Oleh sebab itu, seorang guru harus adaptif terhadap perkembangan teknologi agar tidak ditinggalkan. Seorang guru harus berjuang keras di tengah-tengah gempuran kecanggihan teknologi yang membuat guru bukan lagi satu-satunya sebagai sumber utama pembelajaran bagi peserta didik (Meilia & Murdiana, 2019). Itu sebabnya, Menteri Pendidikan RI dalam pidatonya menghimbau semua guru untuk terus menerus memperbaharui pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki agar bisa beradaptasi dengan tuntutan zaman (Setyaningsih, 2019).

Ilmu pengetahuan yang terus berkembang mampu membawa teknologi untuk memberikan dampak terhadap perkembangan pendidikan tidak terkecuali dengan pendidikan di Indonesia. Selwyn dalam Lestari (2018) menyatakan bahwa kemajuan teknologi yang canggih mampu meningkatkan pengetahuan dan bahkan keterampilan dari penggunaanya (peserta didik). Jauh sebelum covid menyebar

luas, sesungguhnya sudah ada beberapa Lembaga pendidikan yang ada di Indonesia yang menerapkan pembelajaran dengan memanfaatkan kemajuan teknologi. Salah satunya adalah Universitas Terbuka yang telah menerapkan PJJ.

Universitas Terbuka secara terus menerus berinovasi untuk mencoba hal baru yang bisa memudahkan pembelajaran dengan mengembangkan ragam media pembelajaran yang bisa memudahkan para mahasiswa dan dosen melaksanakan perkuliahan (Darmayanti et al., 2007). Pembelajaran *online* dengan memanfaatkan teknologi dijadikan sebagai solusi agar pembelajaran tetap bisa berjalan dengan baik.

Namun, pembelajaran *online* hanya bisa dilaksanakan apabila memiliki perangkat pendukung dan juga akses internet. Hal ini sejalan dengan pernyataan Richard yang mengatakan bahwa pembelajaran *online* akan bisa terlaksana dengan baik jika didukung oleh teknologi seperti laptop, *android* bahkan akses internet (Mahnun, 2018).

Indonesia yang memiliki wilayah heterogen tidak bisa dipaksakan untuk melaksanakan pembelajaran *online*. Hal ini disebabkan oleh belum meratanya pembangunan infrastruktur di semua wilayah yang ada di Indonesia. Hal ini bisa dilihat sebagai sebuah ketimpangan dalam penerapan kebijakan yang diberlakukan oleh pemerintah secara nasional. Permasalahan ini juga terjadi di beberapa negara di Asia tenggara (Jalli, 2020).

Situasi ini mengharuskan peserta didik untuk kreatif dalam menyikapi situasi yang ada. Seorang guru harus solutif dalam segala permasalahan pembelajaran yang dihadapi ada atau belum tersedianya sarana yang lengkap, pembelajaran harus tetap terlaksana dengan baik.

Lembaga pendidikan yang terjangkau akses internet atau yang memungkinkan untuk melaksanakan pembelajaran *online* dituntut untuk adaptif dengan kemajuan teknologi. Ambarita mengatakan bahwa siap atau tidak, bisa atau tidak bisa, seorang guru, peserta didik dan bahkan orang tua harus melek teknologi.

Data penelitian Siahaya dan Ambarita (2021), menunjukkan bahwa masih banyak guru

tidak siap dengan perubahan yang begitu cepat terjadi. Hal ini juga sejalan dengan data penelitian yang dilaksanakan oleh UNICEF bekerjasama dengan Kemendikbud melalui SMA gratis periode April 2020 yang menggambarkan bahwa sebagian besar pendidik hanya menerapkan penugasan dalam pembelajaran. Hal ini menimbulkan kejenuhan bagi peserta didik saat belajar mandiri di rumah karena sama sekali belum memahami materi atau bahkan mengerjakan tugas yang diberikan (Kasih, 2020).

PJJ atau pembelajaran yang dilaksanakan dari rumah menuntut kolaborasi aktif dari orang tua dan guru untuk memastikan anak-anak belajar (Kasih, 2020). Hewi mengatakan bahwa pembelajaran dimasa pandemi telah mengalami pergeseran peran diantara guru dan orang tua dimana guru berperan sebagai perancang pembelajaran, sedangkan pelaksanaannya diambil alih oleh orang tua di rumah (Hewi & Asnawati, 2020).

Seorang guru harus mampu merancang dan mengembangkan pembelajaran yang kreatif dan mudah untuk digunakan agar anak mudah untuk menggunakan saat melasanakan pembelajaran dari rumah. demikian halnya dengan orang tua sebagai pendamping saat di rumah bisa dengan mudah memahami dan mengarahkan anak belajar. Faktor penting yang harus dimiliki oleh seorang pendidik dalam mengembangkan pembelajaran yang menarik adalah semangat memanfaatkan teknologi (Darmayanti et al., 2007).

SJIS merupakan salah satu sekolah di Malaysia yang berhasil menerapkan pembelajaran *online* dengan efektif. Pengembangan dan pembelajaran virtual yang dilaksanakan mampu memberikan motivasi sebesar 90% kepada peserta didiknya (Outreach, 2020). Capaian ini merupakan hal positif yang bisa dicontoh oleh Lembaga pendidikan di era *industry 4.0*.

Awal tahun ajaran baru pada bulan Juli 2020, Pemerintah Indonesia tetap memberlakukan PJJ untuk daerah yang masuk dalam kategori zona merah dan oranye, sedangkan wilayah zona hijau pembelajaran boleh dilaksanakan secara tatap muka. Situasi ini berlanjut hingga akhir tahun 2021 dan awal pembelajaran 2022 pemerintah sudah mencoba

menerapkan pembelajaran tatap muka terbatas dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan.

Teknologi memiliki peran yang besar dalam pembelajaran. Salah satu contoh adalah pengembangan berbagai media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan dalam PJJ, baik *online* ataupun *offline*. Oleh sebab itu, pemanfaatan teknologi para pendidik harus terus berinovasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif, sehingga para peserta didik bisa berinteraksi secara aktif dalam pembelajaran (Fung, 2020).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pembelajaran yang menuntut para peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran baik melakukan interaksi dengan guru, sesama teman atau bahkan berinteraksi langsung dengan media pembelajaran yang digunakan akan jauh lebih baik dari pada mendengarkan ceramah pendidik secara pasif.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat, waktu yang tepat dan pada orang tepat sangat efektif digunakan dalam pembelajaran di era *industry* 4.0 (Nurudin, 2017). Media pembelajaran yang berfungsi sebagai penghantar pesan guru kepada peserta didik menjadi satu kekuatan dalam pembelajaran yang bisa dimanfaatkan oleh guru untuk mencapai tujuan.

Pembelajaran era *industry* 4.0 menuntut kemandirian siswa dalam belajar tanpa harus ada yang mendampingi secara langsung baik dari guru ataupun orang tua. Oleh sebab itu, seorang guru harus mampu memfasilitasi peserta didik untuk merancang pembelajaran yang bisa digunakan secara mandiri oleh peserta didik. Dengan kata lain, peserta didik bisa secara langsung berinteraksi secara interaktif dengan media pembelajaran yang digunakan.

Media pembelajaran yang dirancang secara interaktif mampu memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan motivasi, kemandirian, penguatan karakter, bahkan peningkatan hasil belajar peserta didik (F. Aulia, 2014; Faruq et al., 2017; Mardiana & Abd, 2017; Nurudin, 2017). Pembelajaran era *industry* 4.0 yang dilaksanakan secara *online* ataupun *offline* sangat membutuhkan media pembelajaran yang bersifat interaktif, sehingga peserta didik tidak merasa jenuh dalam

pembelajaran sekalipun itu tidak mampu menggantikan kelas nyata seutuhnya (Darmayanti et al., 2007).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pengembangan kelas virtual menjadi hal yang menarik karena banyak aplikasi pendukung yang bisa dimanfaatkan seperti pemanfaatan *gnomio* (Pratiwi et al., 2020), *google drive* (Sohibun & Ade, 2017), berbasis *moodle* (Purmadi & Sa'di, 2021), berbasis blog (Prasetya & Mulyaningtyas, 2021) yang terbukti efektif untuk menciptakan iklim pembelajaran yang nyaman bagi guru dan siswa.

Penelitian Pratiwi digunakan untuk pembelajaran matematika dengan memanfaatkan aplikasil berbasis *web* pada *www.gnomio.com*. Penelitian ini bertujuan mengembangkan kelas virtual, akan tetapi penelitian ini digunakan untuk pembelajaran matematika. Selain itu, media yang dikembangkan terdiri dari banyak *slide* untuk memuat seluruh materi pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Sohibun merupakan pengembangan kelas *virtual* berbasis *google drive* yang ditujukan untuk proses perkuliahan. Kelas virtual yang dikembangkan dinyatakan valid dan bisa mendukung terlaksananya proses perkuliahan dengan baik. Pengembangan kelas *virtual* berbasis *google drive*, menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Sugiyono yang terdiri dari 10 tahapan kegiatan.

Selain dua penelitian di atas, Purmadi dan Sa'di (2021) juga telah berhasil melakukan pengembangan kelas *virtual* berbasis *Moodle* untuk mendukung proses belajar mengajar. Pengembangan kelas virtual tersebut mengadopsi model yang dikembangkan Alise, yaitu perencanaan, desain, dan pengembangan. Kelas berbasis *moodle* dinyatakan valid dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Kelas virtual berbasis blog dalam penelitian Prasetya juga dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Kelas virtual berbasis blog dikembangkan dengan model *waterfull* yang terdiri 5 langkah pengembangan, yaitu analisis kebutuhan, perancangan, pembuatan, pengujian, dan perawatan (Prasetya & Mulyaningtyas, 2021).

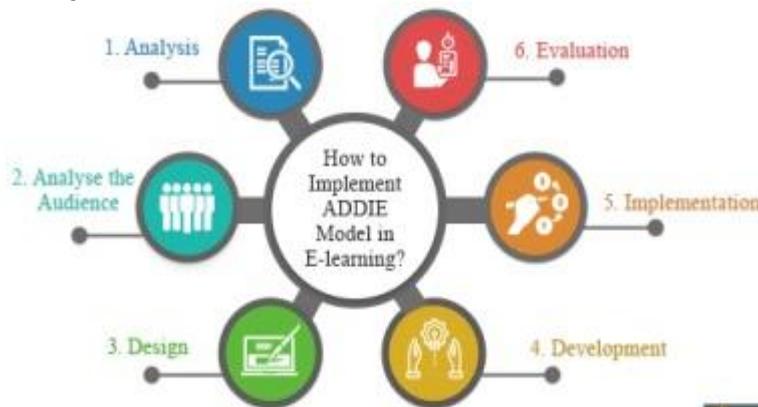
Pengembangan kelas virtual yang telah dijelaskan di atas dinyatakan valid, layak, efektif dan praktis untuk mendukung proses pembelajaran. Namun, media ini masih dikembangkan untuk pembelajaran umum, sedangkan untuk pembelajaran agama Kristen masih sangat terbatas. Kelas virtual berbasis *Gnomio*, *Moodle*, *Google Drive* dan *Blog* sebagaimana empat penelitian terdulu, berbeda dengan pengembangan Kelas Virtual Interaktif Satu Lembar (KVISL). KVISL dikembangkan untuk materi pembelajaran agama Kristen yang dibuat unik dan simple karena hanya terdiri dari satu lembar. Selain itu, media KVISL dibuat interaktif dan tidak akan berfungsi ketika tidak ada sentuhan dari pengguna. Dengan demikian, KVISL menuntut keaktifan dari peserta didik sebagai pengguna untuk berinteraksi secara aktif dengan media yang digunakan. Selain itu, kelas virtual satu lembar difokuskan hanya pada satu tema saja, yaitu Indahnya Mengampuni.

Pengembangan kelas virtual satu lembar ini sangat penting untuk dilakukan. Selain itu, kelas *virtual* satu lembar dalam format pdf sebagai produk akhir menjadi hal baru dalam

pembelajaran agama Kristen. Kelas Virtual Satu Lembar dikembangkan dengan memanfaatkan media yang sudah umum, familiar dan bisa dimanfaatkan tanpa membayar, yakni *Google Slide* yang merupakan satu fitur yang tersedia dalam *Google Drive*. *Google slide* merupakan aplikasi presentase online yang memungkinkan pengguna untuk memformat materi dan bisa bekerjasama dengan orang lain. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan prototipe KVISL dan untuk mengetahui kelayakan, Keefektifan dan kepraktisan kelas virtual interaktif menurut ahli dan praktisi.

## METODOLOGI

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan *RnD*. Pendekatan yang digunakan oleh peneliti adalah pendekatan ADDIE dikembangkan oleh Dick dan Carry dan sejak tahun 1980 (Husniyatus Salamah, 2015). Penggunaan pendekatan ini dipengaruhi oleh kemudahan dan keefektifan pendekatan ADDIE dalam mengembangkan KVISL. Selain itu model ini sudah sangat familiar dengan peneliti sendiri.



Sumber : *XLProe-learning*

**Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE**

Pengembangan KVISL dikembangkan dengan Langkah-langkah Analisis, desain, development, implementation dan evaluasi. Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan obeservasi ke sekolah untuk melihat pembelajaran yang dilaksanakan pada masa pandemic. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara mendalam bersama guru agama, kurikulum dan kepala sekolah untuk memperoleh permasalahan yang dihadapi sekolah. Selain guru dan kepala sekolah, peneltia juga melakukan pengamatan dan

wawancara dengan beberapa peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran tatap muka secara terbatas. Data yang diperoleh pada tahap analisis, digunakan untuk proses merancang kelas virtual yang akan digunakan. Pada tahap design, peneliti akan menganalisis temuan pada tahap analisis dan akan menjadi pondasi dalam merancang media yang sesuai dengan kebutuhan di lapangan. Pada tahap design, peneliti juga mengumpulkan berbagai refferensi untuk mendukung materi dan juga gambar-gambar pendukung. Pada tahap design, peneliti

merancang satu *flowchart* sebagai acuan untuk tahap *development*. Pada tahap ini, peneliti mengembangkan media kelas virtual satu lembar. Pengembangan didasarkan pada hasil analisis dan desain pada tahap sebelumnya.

Media KVISL yang sudah dikembangkan akan dinilai oleh dua ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Untuk memberikan memperoleh memperoleh data kelayakan KVISL dari aspek materi akan dinilai oleh guru PAK SMPN 2 Kairatu Barat, Corlina Harjani Sapulette, S.PAK. dan aspek media akan dinilai oleh Muhammad Ridho Ardianya, M. Kom. KVISL yang sudah dinyatakan layak oleh ahli media dan dilakukan uji coba pertama pada kelompok kecil yang terdiri enam orang siswa. Hasil uji coba kelompok kecil akan direvisi jika ada perbaikan dan selanjutnya diimplementasikan pada kelas besar. Tahap implementasi merupakan pengujian kelas yang sesungguhnya. Implementasi pada kelas besar melibatkan 19 orang peserta didik kelas 7 SMP untuk pembelajaran agama Kristen. Untuk mempermudah memperoleh data, digunakan *google formulir* yang berisi beberapa instrument penelitian. Pada tahap implementasi, peneliti membagikan kusioner pada awal sebagai *pre-test* dan pada akhir implentasi untuk data *post-test* sebagai bahan evaluasi. Semua data telah dikumpulkan diubah kedalam data kualitatif dengan menggunakan skala *likert* dengan menggunakan Pendekatan Acuan Patokan (PAP) (Eko Putro Widoyoko, 2009).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan dilaksanakan di SMPN 2 Kairatu Barat. SMPN 2 Kairatu Barat merupakan nama baru sebagai peralihan nama dari yang sebelumnya SMPN 7 Kairatu Barat. SMPN 2 Kairatu Barat beralamat di Waisamu, Kec. Kairatu Barat, Kab. Seram Bagian Barat, Prov. Maluku. Sekolah SMPN 2 Kairatu Barat memiliki visi yaitu lingkungan taman cita mewujudkan sekolah ramah lingkungan, tangguh, beriman, cerdas, inovatif, dan taat asas.

Sarana prasarana yang ada di SMPN 2 Kairatu Barat sudah mencukupi untuk penelitian pengembangan tentang media pembelajaran kelas virtual interaktif satu kembar. SMP N 2 KB memiliki 50 Unit

Komputer yang terbagi dalam 2 ruangan Laboratorium (24 & 26 Unit) dalam kondisi baik. Hasil penelitian dan pembahasan yang berjudul Pengembangan Kelas Virtual Interaktif Pada Materi Indahnya Mengampuni di SMPN 2 Kairatu Barat.

## Menegembangkan Prototipe Kelas Virtual Interaktif

Penelitian dan pengembangan (RnD) yang dilaksanakan bertujuan untuk menghasilkan KVISL pada materi Indahnya Mengampuni dikembangkan dengan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carey yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluatiion* (Walter et al., 2001). Model ini telah banyak digunakan oleh peneliti terdahulu (Ambarita & Yuniati, 2021; Karimah et al., 2017; Pratiwi et al., 2020) dan sangat tepat untuk dijadikan model dalam pengembangan media pembelajaran KVISL (Rusdi, 2018). Hasil penelitian pada tahap pengembangan tersebut di deskripsikan melalui langkah-langkah sebagai berikut.

**Tahap Analisis (*Analysis*).** Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis awal, analisis kebutuhan peserta didik, analisis literatur, dan lingkungan belajar. guru Pendidikan Agama Kristen (PAK) dan sekaligus merangkap sebagai waka kurikulum di SMPN 2 mengatakan bahwa di masa pandemi pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka dengan jumlah yang terbatas. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor seperti, perangkat teknologi yang masih terbatas dan juga kemampuan guru dalam merancang pembelajaran yang menarik dan berbasis digital masih sangat terbatas (Sapulette & Ulen, 2020).

Selain itu, Kepala sekolah juga mengatakan bahwa sesungguhnya lingkungan sekolah atau daerah kairatu barat sudah memiliki akses internet yang baik, hanya saja masih ada beberapa peserta didik yang belum memiliki *smartphone* jika ingin melaksanakan pembelajaran *online* secara *full*. Oleh sebab itu, pembelajaran tatap muka dalam kapasitas yang terbatas menjadi pilihan agar pembelajaran tetap berjalan dengan baik (Saija, 2020).

Pada tahap ini, masalah esensial yang dihadapi oleh guru/sekolah pada masa pandemi

covid-19 dianalisis dan diidentifikasi. Observasi penulis di lapangan, hal yang harus diperhatikan dalam pembelajaran, yaitu (a) proses pembelajaran PAK pada materi indahnyanya mengampuni sebelum covid terkesan monoton dan belum pernah memanfaatkan teknologi (android, laptop) dalam pembelajaran. Sebagaimana disampaikan oleh waka kurikulum yang juga merupakan guru PAK bahwa pembelajaran selama ini lebih dominan pada pembelajaran tatap muka di dalam kelas dengan model ceramah dan belum ada variasi belajar yang digunakan oleh guru. (b) Materi pembelajaran indahnyanya mengampuni pada pembelajaran PAK tidak dikemas dengan baik sebab hanya mengacu pada sumber belajar seadanya seperti buku paket sehingga tidak variatif. Hal ini membuat para peserta didik merasa cepat bosan dan tidak memahami materi bahkan tugas yang diberikan. (c) Periode April-Juni 2020 (masa pandemic covid-19) pembelajaran yang diterapkan oleh sekolah adalah Penugasan. Informasi yang disampaikan oleh gur bahwa setiap hari senin guru akan berkunjung ke rumah-rumah siswa dan pada akhir pekan tugas akan dikumpulkan kembali. (d) Memasuki tahun ajaran baru 2019/2020, sekolah mengubah kebijakan baru karena dinilai tidak efektif yaitu pembelajaran dengan model home visit. Guru membentuk kelompok belajar sesuai dengan zonasi tinggal masing-masing peserta didik yang terdiri dari 5-8 orang per kelompok. Dengan demikian, guru akan secara bergantian datang ke setiap kelompok belajar sesuai jadwal yang telah dibagikan. (e) Pembelajaran *home visit* ini dinilai membuat guru merasa kesulitan, karena jarak tempuh yang sangat jauh dari tempat tinggal guru atau sekolah. Lebih lanjut guru PAK mengatakan bahwa mereka harus naik gunung sejauh 15 KM untuk bisa menjangkau peserta didik yang ada disana. (f) obeservasi awal penulis, menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah memiliki *android*. Pada wawancara yang penulis lakukan bersama tim kepada dua kelompok belajar yang terdiri dari 8 orang dan 5 orang. Dari kedua kelompok belajar, 13 siswa tersebut mengatakan memiliki *handphone android* yang bisa digunakan untuk mendukung pembelajaran. Lebih lanjut kepala sekolah SMPN 2 Kairatu Barat mengatakan bahwa ppeserta didik di SMPN 2 Kairatu Barat

sebagian besar memiliki perangkat pendukung, hanya saja banyak guru yang tidak siap untuk itu. Permasalahan yang telah dijelaskan di atas juga banyak dialami oleh lembaga pendidikan lainnya. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa ada ragam permasalahan yang dihadapi saat pembelajaran di masa covid-19 (S. W. Lestari, 2020), baik dari pihak peserta didik (Refendi et al., 2020), guru atau bahkan orang tua (Asmuni, 2020).

Selain wawancara, peneliti juga mengamati pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah SMPN 2 Kairatu Barat. Observai pembelajaran yang dilaksanakan di masa pandemi, peneliti menemukan permasalahan yang cukup variatif dengan pembelajaran yang digunakan oleh guru PAK. Kreatifitas guru PAK masih sangat terbatas dalam mengembangkan pembelajaran agama. Hal ini mendorong guru memilih alternative lain dengan penugasan kepada peserta didik tanpa adanya penjelasan atau interaksi lain. Atas dasar permasalahan tersebut, maka pada penelitian ini dikembangkan sebuah KVISL materi indahnyanya mengampuni.

Data yang diperoleh dari analisis kebutuhan digunakan untuk menyusun materi pada kelas virtual satu lembar. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan peserta didik, dapat ditarik kesimpulan bahwa kebutuhan dalam pembelajaran PAK pada masa pandemic covid-19, diantaranya: a) Pembelajaran PAK pada masa pandemic covid-19 membutuhkan sebuah pembelajaran yang bisa mendukung PJJ, dengan demikian guru dan peserta didik akan sangat terbantu dalam melaksanakan pembelajaran. b) Guru dan siswa membutuhkan ruang/kelas untuk belajar bersama tanpa harus dibebani atau dibatasi oleh jarak dan waktu untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik.

Indahnyanya Mengampuni merupakan materi di awal semester untuk peserta didik kelas VII SMP pada mata pelajaran PAK Kurikulum 2013. Pengembangan kelas virtual interaktif menyesuaikan materi dengan buku pegangan guru dan sumber-sumber yang lain (silabus) untuk memperdalam materi dan mengarahkan peserta didik bisa menggunakan secara mandiri dalam belajar.

KVISL ini sangat interaktif sehingga pengguna tidak berdiam diri karena ada interaksi antara peserta didik dengan media yang sedang digunakan bahkan dengan guru. Hal ini bisa mendukung peserta didik untuk belajar secara mandiri dan bisa memahami materi tanpa ada yang mendampingi. Untuk menjawab kebutuhan di lapangan, maka pengembang membuat Kelas Virtual Interaktif yang bisa digunakan secara online sehingga peserta didik dengan mudah untuk mengaksesnya di mana saja dan kapan saja.

**Tahap Perancangan (Design).** *Seleksi Jenis Kelas Virtual.* Pada tahap ini dilakukan pemilihan bahan ajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kegiatan ini meliputi pengembangan KVISL materi *Indahnya Mengampuni* yang di dalamnya terdiri dari penggunaan gambar yang menarik dan efektif

serta penggunaan bahasa yang mudah diserap oleh peserta didik. *Pemilihan Sumber Belajar.* Pemilihan Sumber belajar bertujuan untuk menentukan media yang relevan untuk menyajikan materi *Indahnya Mengampuni*. Analisis ini dilakukan berdasarkan materi dan fasilitas yang tersedia di sekolah atau yang dimiliki oleh guru dan peserta didik yang akan memanfaatkan media tersebut. Alat atau ararana yang akan digunakan dalam pembelajaran ini adalah Android atau Laboratorium Komputer sekolah. Pengembangan *Draft Prototipe Kelas Virtual.*

**Tahap Pengembangan (Development).** Pengembangan prototipe KVISL memuat buku petunjuk, presensi, sumber belajar, ruang diskusi, tatap muka secara virtual, evaluasi dan profile pengembang.



**Gambar 2.** Halaman Utama Kelas Virtual Interaktif Satu Lembar

Sumber Belajar/buku elektronik. Sumber Belajar juga dibuat dengan model dan desain yang menarik yang menyerupai buku asli. Buku ini didesain berbasis elektronik sehingga memudahkan peserta didik dalam mempelajarinya. Sumber Belajar ini berupa buku yang dilengkapi dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator pencapaian, Tujuan Pembelajaran dan Materi Pembelajaran *Indahnya Mengampuni*.

### **Kelayakan Kelas Virtual Interaktif Satu Lembar**

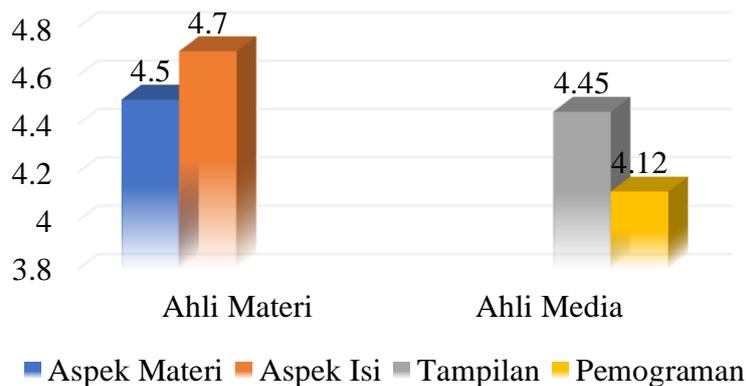
Setelah KVISL selesai dikembangkan, maka selanjutnya adalah menilai kelayakan media oleh ahli materi dan ahli media. Penilaian ini merupakan tahapan yang harus dilalui dalam pengembangan media pembelajaran yang bertujuan untuk memastikan kelayakan media

dari ahli (Fatmawati et al., 2021). Dengan demikian, media pembelajaran yang digunakan atau diedarkan layak dan memenuhi etika akademik (M Rusdi, 2018). Adapaun kelayakan media pembelajaran yang akan dinilai oleh ahli materi yang meliputi dua aspek, yaitu aspek pembelajaran dan aspek isi. Aspek pembelajaran terdiri dari 9 indikator, yaitu 1) Kesesuaian isi materi dengan KD, 2) Sistematika penyajian materi, 3) Relevansi penyajian kuis dengan tujuan pembelajaran, 4) kejelasan penggunaan istilah, 5) kejelasan penggunaan bahasa, 6) kejelasan uraian materi, 7) kedalaman muatan materi terhadap tujuan, 8) Kecukupan pemberian latihan berupa kuis, 9) Kesesuaian materi dengan silabus/KD. Aspek isi terdiri dari 10 indikator, yaitu: 1) Kecukupan bobot materi untuk pencapaian tujuan, 2) Kejelasan penyajian materi, 3) Sistematika penyajian materi, 4) Kebenaran materi, 5)

Kesesuaian pemberian contoh dengan materi, 6) Penggunaan bahan mudah dipahami, 7) Gambar yang disajikan mendukung materi, 8) Kesesuaian animasi untuk memperjelas isi, 9) Rumusan soal sesuai dengan kompetensi dasar, 10) Tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan kompetensi yang diharapkan.

Ahli media akan memberikan kelayakan melalui penilaian yang meliputi aspek tampilan dan aspek pemrograman. Pada aspek tampilan terdiri dari 11 indikator, yaitu: 1) Kejelasan petunjuk penggunaan program, 2) Keterbacaan teks atau tulisan, 3) Ketepatan pemilihan dan

komposisi warna, 4) Konsistensi penempatan *button*, 5) Kualitas tampilan gambar, 6) Sajian animasi, 7) Daya dukung musik pengiring, 8) Tampilan layar, 9) Kejelasan suara, 10) Ketepatan penggunaan Bahasa, 11) Warna *background* dengan teks. Sedangkan aspek pemrograman terdiri dari 8 indikator, yaitu: 1) Kejelasan navigasi, 2) Konsistensi penggunaan tombol, 3) Kejelasan petunjuk, 4) Kemudahan penggunaan, 5) Efisiensi teks, 6) Efisiensi gambar, 7) Respon terhadap peserta didik, 8) Kecepatan program. Berikut ini disajikan hasil penilaian oleh ahli materi dan ahli media.



Sumber: Diolah dari data primer, 2020

**Gambar 3.** Penilaian Ahli Materi dan Ahli Media

Gambar 3 menyajikan nilai yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media untuk penilaian tahap 1. Penilaian ahli materi meliputi aspek pembelajaran atau penyajian yang terdiri dari 9 indikator. Jumlah skor validasi yang diberikan oleh ahli materi dari aspek pembelajaran adalah 41 dari sebanyak 9 indikator, nilai rata-rata hasil penilaian ahli materi tahap pertama adalah 4,5. Mengacu pada tabel konversi, maka nilai yang diberikan oleh ahli materi dalam aspek pembelajaran berada pada kategori **SANGAT BAIK**.

Penilaian aspek isi oleh ahli materi untuk aspek isi terdiri dari 10 indikator penilaian. Jumlah nilai validasi yang diberikan ahli materi untuk aspek materi adalah 47 dari 10 indikator. Nilai rata-rata validasi aspek materi adalah 4,7. Mengacu pada tabel konversi, maka nilai yang diberikan oleh ahli materi untuk aspek materi ada pada kategori **SANGAT BAIK**. Berdasarkan penilaian ahli materi untuk tahap kedua setelah melalui tahap revisi menyatakan sangat layak untuk dilanjutkan pada tahap selanjutnya.

KVISL yang telah dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media kemudian akan diimplementasikan kepada peserta didik sebagai praktisi. Pada tahap implementasi dilaksanakan sebanyak dua kali, yaitu kelompok kecil sebanyak 6 orang dan kelompok besar sebanyak 19 orang.

Untuk melaksanakan uji coba kelompok kecil, pengembang melakukan koordinasi dengan pihak sekolah dan guru agama. Dari hasil koordinasi maka uji coba kelompok kecil dilaksanakan di kelas 7-1 yang terdiri dari 6 orang sebagai sampel. Uji coba ini dilakukan di dalam ruangan laboratorium komputer SMPN 2 KB. Uji coba dalam kelompok kecil dilakukan untuk mendapatkan saran dan masukan dari siswa yang selanjutnya dapat digunakan untuk perbaikan pada pengembangan produk Kelas Virtual Interaktif. Penilaian yang diperoleh dari siswa terdiri dari tiga bidang yaitu bidang isi/materi, bidang pembelajaran, dan tampilan.

Pada aspek isi terdiri dari 5 indikator, yaitu (1) Materi yang disajikan sesuai dengan

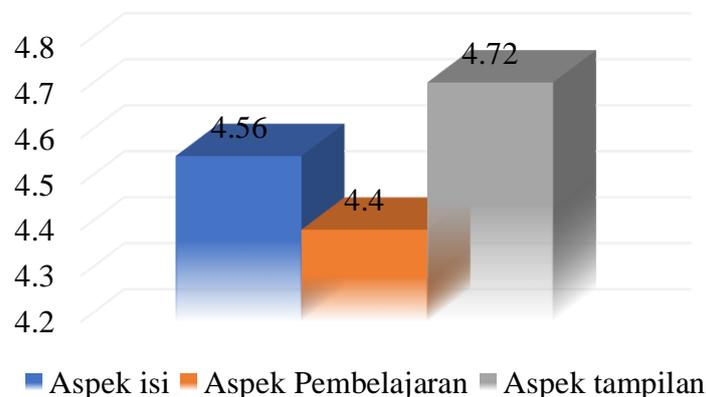
Standar Kompetensi Indahnya mengampuni, (2) Materi yang disajikan dalam multimedia pembelajaran dipaparkan dengan jelas (tidak menimbulkan penafsiran ganda), (3) Soal Evaluasi yang digunakan dalam multimedia pembelajaran dirumuskan dengan jelas, (4) Bahasa dalam materi dan soal evaluasi yang digunakan dalam multimedia mudah dipahami, (5) Soal yang ada di dalam multimedia pembelajaran mudah dipahami.

Aspek bidang pembelajaran terdiri dari 5 indikator, yaitu (1) multimedia pembelajaran interaktif ini membuat materi indahnnya mengampuni lebih mudah dipahami, (2) multimedia pembelajaran interaktif ini membuat pembelajaran indahnnya mengampuni menjadi lebih menarik, (3) multimedia pembelajaran interaktif matei indahnnya

mengampuni meningkatkan minat belajar, (4) multimedia pembelajaran interaktif ini membantu proses pembelajaran indahnnya mengampuni, (5) multimedia pembelajaran interaktif ini nyaman digunakan sebagai media pembelajaran.

Aspek tampilan terdiri dari 8 indikator, yaitu (1) kemudahan dalam pengoperasian program, (2) kebebasan memilih menu, 3) daya dukung musik, (4) ketepatan pemilihan warna background dan warna tulisan, (5) ketepatan memilih jenis dan ukuran huruf, (6) kesesuaian gambar untuk memperjelas materi, (7) kesesuaian suara untuk memperjelas materi, (8) kesesuaian animasi untuk memperjelas materi.

Hasil uji coba kelompok kecil terhadap aspek isi, pembelajaran dan aspek tampilan diperoleh nilai yang dapat dilihat pad Gambar 4.



Sumber: Diolah dari data primer, 2020

**Gambar 4.** Uji Coba Kelompok kecil

Diagram di atas merupakan tabulasi data hasil penilaian dari peserta didik dalam uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 6 orang siswa kelas 7-1 SMP Negeri 2 Kairtau barat. Ada 3 aspek penilaian yang diberikan kepada peserta didik sebagai pengguna, yaitu aspek isi, aspek pembelajaran/penyajian dan aspek tampilan.

Pada aspek isi, peserta didik memberikan penilaian terhadap 5 indikator sebesar 137. Nilai rata-rata yang diperoleh dari 6 orang peserta didik dalam kelompok kecil adalah 4,56. Merujuk pada table konversi, maka nilai rata-rata pada aspek isi berada pada kategori **Sangat Baik**. Pada aspek pembelajaran, peserta didik memberikan nilai total untuk 5 indikator sebesar 132. Nilai rata-rata untuk 6 orang peserta didik sebagai pengguna adalah 4,4. Merujuk pada tabel konversi maka nilai rata-rata untuk aspek

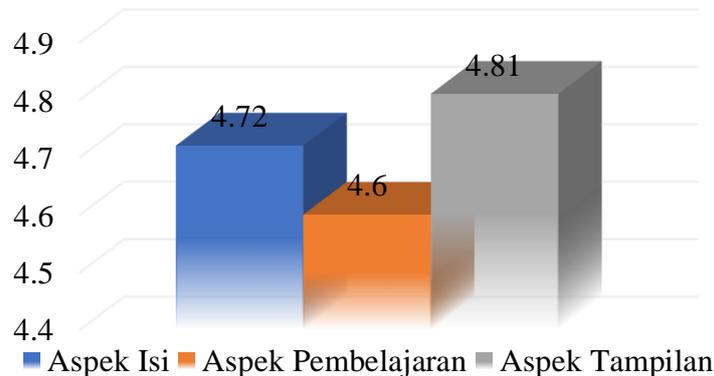
pembelajaran berada pada kategori **Sangat Baik**. Pada aspek tampilan peserta didik memberikan nilai total sebesar 227 terdiri dari 8 indikator. Nilai rata-rata untuk 6 orang praktisi adalah 4,72. Merujuk pada tabel konversi, maka KVISL berada pada kategori **Sangat Baik**.

Berdasarkan uji coba kelompok kecil yang pengembang laksanakan pada 6 orang peserta didik kelas 7-1 SMPN 2 Kairatu Barat, diperoleh nilai rata-rata seperti yang ditunjukkan pada grafik di atas yaitu 4,56 untuk aspek isi, 4,4 untuk aspek pembelajaran, dan 4,72 untuk aspek tampilan. Kelas virtual interaktif sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran yang kemudian akan diterapkan dalam uji coba kelompok besar. Setelah uji coba kelompok kecil dilakukan, maka selanjutnya adalah uji coba kelompok besar yang

melibatkan sebanyak 19 orang siswa. Kelas 7-2 SMPN 2 Kairatu Barat.

Uji coba kelompok besar dilaksanakan di ruangan laboratorium komputer yang dimiliki oleh sekolah. Uji coba dalam kelompok besar dilakukan untuk mendapatkan saran dan

masukan dari siswa yang berikutnya dapat digunakan untuk perbaikan pengembangan produk KVISL. Penilaian yang diperoleh dari siswa, yaitu bidang materi, bidang pembelajaran, dan tampilan. Hasil dari uji coba dalam kelompok besar disajikan dalam Gambar 5.

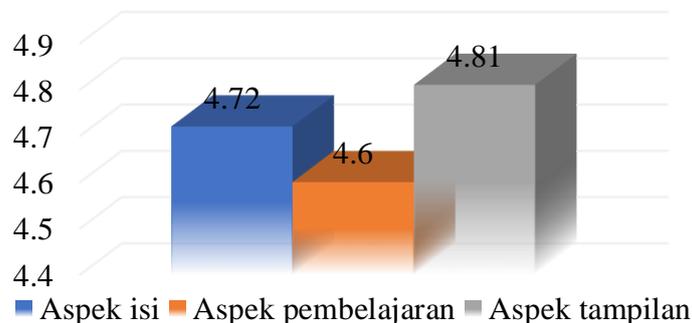


Sumber: Diolah dari data primer, 2020

**Gambar 5.** Uji Coba Kelompok Besar

Gambar 5 menunjukkan nilai yang dihasilkan dari uji coba KVISL pada kelompok besar yang terdiri dari 19 orang siswa kelas 7 SMPN 2 Kairatu Barat. Pada uji coba kelompok besar, aspek materi memperoleh skor total sebesar 449 dari 5 indikator oleh 19 orang peserta didik. Nilai rata-rata untuk aspek materi adalah 4,72. Merujuk pada table konversi, maka nilai rata-rata untuk aspek materi berada pada kategori *Sangat Baik*. Aspek pembelajaran atau penyajian mendapatkan jumlah skor total

sebesar 444 dari 5 indikator oleh 19 orang praktisi. Rata-rata untuk aspek pembelajaran adalah 4,6. Merujuk pada tabel konversi, nilai rata-rata untuk aspek pembelajaran berada pada kategori *Sangat Baik*. Aspek tampilan memperoleh jumlah skor total sebesar 732 untuk 8 indikator dengan 19 praktisi. Nilai rata-rata kelas virtual aspek tampilan adalah 4,81. Merujuk pada table konversi, nilai rata-rata KVISL aspek tampilan berada pada kategori *Sangat Baik*.



Sumber: Diolah dari data primer, 2020

**Gambar 6.** Uji coba kelompok besar untuk aspek isi, pembelajaran dan tampilan

### Kepraktisan Kelas Virtual Interaktif

Data kepraktisan KVISL Materi Indahny Mengampuni diperoleh dari hasil respon peserta didik pada uji kelompok besar dengan menggunakan kusioner berupa *link online*.

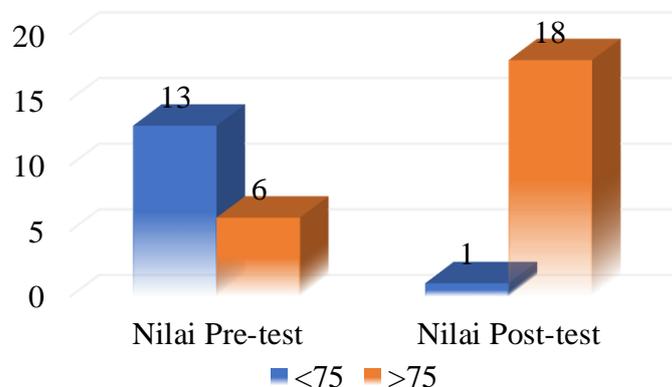
Berdasarkan analisis data hasil respon peserta didik terhadap KVISL Materi Indahny Mengampuni pada uji coba terbatas, ditarik kesimpulan bahwa KVISL Materi Indahny Mengampuni berkategori sangat praktis karena nilai rata-rata dari KVISL aspek materi, aspek

pembelajaran dan aspek tampilan adalah 4,71. Apabila merujuk pada table konversi, nilai tersebut berada pada kategori *Sangat Baik*.

Kepraktisan KVISL Materi Indahnya Mengampuni tersebut didukung pula oleh pendapat Priyatno dalam penelitian tentang pengembangan kelas virtual yang juga pernah dilakukan (Priyanto, 2009).

### Keefektifan Kelas Virtual Interaktif

Data keefektifan KVISL diperoleh dari analisis data hasil belajar peserta didik dalam belajar PAK materi Indahnya mengampuni pada *pretest* dan *posttest* yang dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan inferensial.



Sumber: Diolah dari data primer, 2020

**Gambar 7.** Hasil *pre-test* dan *pos-test* peserta didik

Data yang disajikan pada Gambar 7 menunjukkan bahwa ada sebanyak 6 orang peserta didik yang memperoleh nilai diatas KKM (75) dan ada sebanyak 13 orang peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKM (75). Adapun rincian nilai yang dimaksud adalah nilai tertinggi yang diperoleh adalah 80 yang diperoleh 6 orang peserta didik (31,57%) dan nilai terendah adalah 25 yang diperoleh 1 orang peserta didik (5,26%). Selanjutnya, peserta didik yang mencapai nilai 30 sebanyak 2 orang (10,5%), peserta didik yang memperoleh nilai 35 berjumlah 3 orang (15,7%), peserta didik yang memperoleh nilai 40 berjumlah 1 orang (5,26%), peserta didik yang memperoleh nilai 45 berjumlah 1 orang (5,26%), peserta didik yang memperoleh nilai 50 berjumlah 2 orang (10,5%), peserta didik yang memperoleh nilai 55 berjumlah 2 orang (10,5%), dan peserta didik yang memperoleh nilai 70 berjumlah 1 orang (5,26%).

Gambar 7 diperoleh bahwa peserta didik yang memperoleh hasil belajar ( $75 \leq 100$ ) sebanyak 6 orang (31,57%) dan peserta didik yang memperoleh hasil belajar ( $0 < 75$ ) sebanyak 13 orang (68,42%). Pembelajaran indahya mengampuni pada *pre-test* berkategori tidak tuntas.

Setelah *pre-test*, tahap selanjutnya adalah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran KVISL yang dilaksanakan selama 4 kali pertemuan. Diakhir sesi dilaksanakan *post-test* untuk melihat nilai yang diperoleh setelah diberikan *treatment*. Nilai yang disajikan pada Gambar 7 diperoleh bahwa ada 1 orang peserta didik yang tidak mencapai nilai KKM dan sebanyak 18 orang siswa memperoleh nilai melebihi KKM. Adapun rincian nilai yang dimaksud adalah nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik adalah 90 berjumlah 15 orang (78,9%) dan nilai terendah adalah 50 berjumlah 1 orang (5,26%) dan peserta didik memperoleh nilai 80 berjumlah 3 orang (15,78%).

Nilai hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PAK materi indahya mengampuni pada *posttests* dapat dikonversikan dengan nilai ketuntasan sebesar 75. Gambar 7 menunjukkan bahwa 18 peserta didik memperoleh nilai sesuai standar yang ditentukan, yaitu mencapai nilai ( $75 \leq 100$ ) dan hanya ada 1 orang yang tidak mencapai nilai ketuntasan. Pembelajaran PAK Indahya mengampuni pada *post-test* berkategori tuntas.

Data keefektifan KVISL Materi Indahnya Mengampuni diperoleh dari analisis data hasil

belajar peserta didik dalam pembelajaran PAK, yaitu nilai *pre-test* yang dilakukan di awal dan nilai *post-test* yang dilaksanakan setelah menggunakan KVISL. Hasil nilai yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif.

Hasil belajar peserta didik yang dianalisis secara analisis deskriptif dalam KVISL. Hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Indahnya mengampuni pada *pretest* dapat dikonversikan pada nilai ketuntasan hasil belajar yaitu nilai 75. Gambar 7 menunjukkan bahwa peserta didik dengan hasil belajar ( $75 \leq 100$ ) ada sebanyak 6 orang (31,57%) dan peserta didik yang memperoleh hasil belajar ( $0 < 75$ ) sebanyak 13 orang (68,42%). Pembelajaran indahya mengampuni pada *pretest* berkategori tidak tuntas.

Hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran materi indahya mengampuni pada *posttest* dapat dikonversikan dengan nilai ketuntasan sebesar 75. Grafik di atas menunjukkan bahwa 18 orang praktisi/siswa memperoleh nilai sesuai standar yang ditentukan, yaitu mencapai nilai ( $75 \leq 100$ ) dan hanya ada 1 orang yang tidak mencapai nilai ketuntasan. Pembelajaran PAK Indahya mengampuni pada *posttest* berkategori tuntas.

## PENUTUP

Berdasarkan penelitian ini, diperoleh bahwa KVISL Materi Indahnya Mengampuni mempengaruhi hasil belajar siswa. Proses pembelajaran menekankan keaktifan siswa baik secara individu maupun kelompok untuk membangun pengetahuan dan mengintegrasikan persepsi, konsepsi, dan pengalaman baru pada pembelajaran PAK. KVISL berbeda dengan kelas virtual yang lainnya. Kelas Virtual yang telah dikembangkan sangatlah sederhana karena hanya ada 1 lembar dalam bentuk PDF namun interaktif. KVISL Materi Indahnya Mengampuni memiliki fitur-fitur yang sangat lengkap untuk mendukung pembelajaran agama Kristen. Ada presensi kehadiran peserta didik, ada materi, sumber belajar berupa buku elektronik, ruang diskusi dalam bentuk website pembelajaran, ada evaluasi pembelajaran online dengan bantuan *google formulir*, ada profil pengembang dan ada buku petunjuk penggunaannya.

Media pembelajaran interaktif satu lembar (KVISL) telah dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media. Selain itu, KVISL juga terbukti efektif dan praktis untuk digunakan dalam mendukung pembelajaran terutama pada materi indahya mengampuni. dalam penerapannya, media pembelajaran KVISL mampu meningkatkan semangat, motivasi peserta mengikuti pembelajaran agama. Temuan ini mengisyaratkan kepada para pendidik terutama guru PAK untuk terus menerus memperbaharui pengetahuan dan keterampilannya sehingga mampu menggunakan bahkan merancang dan mengembangkan berbagai media pembelajaran lainnya untuk mendukung pembelajaran.

Maka KVISL pada Kompetensi Dasar Indahnya Mengampuni layak, efektif dan praktis digunakan dalam pembelajaran bagi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Kairatu Barat. Akan tetapi, kelas virtual ini dikembangkan masih terbatas pada materi indahya mengampuni dan belum mengakomodir keragaman karakteristik peserta didik. Oleh sebab itu, sangat disarankan kepada para pendidik, peneliti dan praktisi pendidikan lainnya untuk mengembangkan kelas virtual berdiferensiasi.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Artikel ini bisa terselesaikan dengan baik atas dukungan dari berbagai pihak terutama kepada Lembaga pendidikan IAKN Ambon yang telah memberikan bantuan dana untuk melaksanakan penelitian pengembangan ini. Demikian dengan kepala sekolah SMP Negeri 2 Waisamu yang telah bersedia memberikan informasi yang valid selama penelitian berlangsung.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ambarita, J., & Yuniati, E. (2021). Blog Interaktif Berbasis Literasi Digital Sebagai Media Kampanye Moderasi Beragama Bagi Generasi Milenial. *Tatar Pasundan : Jurnal Diklat Keagamaan*, 15(2), 130–144. <https://doi.org/10.38075/tp.v15i2.229>
- Asmuni, A. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya. *Jurnal*

- Paedagogy*, 7(4), 281. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i4.2941>
- Babu, B. R. (2020). Impact of Corona Virus on Education System in India. *Journal of Information Management and Educational Technology*, 4(01).
- Bholane, K. P. (2020). Impact of Corona Outbreak on Global Economy. *UGC Care Journal*, 31(09).
- Darmayanti, T., Setiani, M. Y., & Oetojo, B. (2007). E-Learning Pada Pendidikan Jarak Jauh: Konsep Yang Mengubah Metode Pembelajaran Di Perguruan Tinggi Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Terbuka Dan Jarak Jauh*, 8, 99–113.
- Eko Putro Widoyoko. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Pustaka Pelajar.
- F. Aulia. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Chemistry in Education*, 3(2).
- Faruq, F., Dafik, & Suharto. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Online Pokok Bahasan Barisan Aritmetika Berbantuan Microsoft Visual Basic Fathulloh*.
- Fatmawati, F., Yusrizal, Y., & Hasibuan, Marhamah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 11(2), 134–143.
- Fung, F. M. (2020). Cara menciptakan kelas online yang interaktif di tengah pandemi COVID-19: pelajaran dari Singapura. *The Conversation*. <https://theconversation.com/cara-menciptakan-kelas-online-yang-interaktif-di-tengah-pandemi-covid-19-pelajaran-dari-singapura-140738>
- Gordón, F. del R. A. (2020). From face-to-face learning to virtual learning in pandemic times. *Estudios Pedagógicos*, 46(3). <https://doi.org/10.4067/S0718-07052020000300213>
- Hewi, L., & Asnawati, L. (2020). Strategi Pendidik Anak Usia Dini Era Covid-19 dalam Menumbuhkan Kemampuan Berfikir Logis. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 158. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.530>
- Husniyatus Salamah. (2015). *Pengembangan Meida Pembelajaran berbasis ICT*. Kencana.
- Indonesia, M. P. dan K. R. (2020). *Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Co Ro Naviru S D/Sease (Covid- 1 9)*. 300.
- Jalli, N. (2020). Kesenjangan akses internet di Asia Tenggara jadi tantangan bagi pengajaran online akibat pandemi COVID-19. *The Conversation*.
- Karimah, A., Rusdi, R., & Fachruddin, M. (2017). Efektifitas media pembelajaran matematika menggunakan software animasi berbasis multimedia interaktif model tutorial pada materi garis dan sudut untuk siswa SMP/Mts kelas VII. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 1(1), 9–13. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.1.1.9-13>
- Kasih, A. P. (2020). Survei UNICEF: 66 Persen Siswa Mengaku Tak Nyaman Belajar di Rumah. *Kompas.Com*. <https://edukasi.kompas.com/read/2020/06/24/090832371/survei-unicef-66-persen-siswa-mengaku-tak-nyaman-belajar-di-rumah>
- Kiran, E. (2020). Prominent Issues About The Social Impacts Of Covid 19. *Gaziantep University Journal of Social Sciences*, 19(COVID-19 Special Issue). <https://doi.org/10.21547/jss.787779>
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>
- Lestari, S. W. (2020). Kendala Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh ( PJJ ) Dalam Masa Pandemi. *Lima Dimensi*, 19(Bab 17), 1–7. [https://www.academia.edu/download/63086906/Selvy\\_Windy\\_Lestari\\_1503618034\\_Kendala\\_Pelaksanaan\\_Pembelajaran\\_Jarak\\_Jauh\\_PJJ\\_Dalam\\_Masa\\_Pandemi](https://www.academia.edu/download/63086906/Selvy_Windy_Lestari_1503618034_Kendala_Pelaksanaan_Pembelajaran_Jarak_Jauh_PJJ_Dalam_Masa_Pandemi)

20200425-25955-ktmda8.pdf

4(2).

- M Rusdi. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. Rajawali Press.
- Mahmud, S. (2020). Impact of Corona Virus on the Global Economy. *UGC Care Journal*, 31(09).
- Mahnun, N. (2018). Implementasi Pembelajaran Online dan Optimalisasi Pengelolaan Pembelajaran Berbasis Online di Perguruan Tinggi Islam Dalam Mewujudkan World Class University. *IJEM: Kajian Teori Dan Hasil Penelitian Pendidikan*, 1(1), 29–36.
- Mardiana, S., & Abd, Q. (2017). *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Penemuan Terbimbing 'Transgeo' Pada Materi Translasi Untuk Siswa Kelas Xi*. 6(1).
- Meilia, M., & Murdiana, M. (2019). Pendidik Harus Melek Kompetensi Dalam Menghadapi Pendidikan Abad Ke-21. *Al Amin: Jurnal Kajian Ilmu Dan Budaya Islam*, 2(1). <https://doi.org/10.36670/alamn.v2i1.19>
- Nurkholis. (2020). Dampak Pandemi Novel-Corona Virus Disiase ( Covid-19 ) Terhadap Psikologi Dan Pendidikan Serta Kebijakan Pemerintah. *Pgsd*, 6(1), 39–49. <https://e-journal.umc.ac.id/index.php/JPS>
- Nurudin. (2017). *Pengembangan Media Interaktif Pembelajaran Berbasis Pendidikan Budaya Dan Karakter Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V*. Universitas Lampung.
- Outreach, M. (2020). *SJIS Sukses Terapkan Model Pembelajaran Online selama Pandemi COVID-19*. Riaugreen.Com. <http://riaugreen.com/view/MediaOutReach/50936/SJIS-Sukses-Terapkan-Model-Pembelajaran-Online-selama-Pandemi-COVID-19.html#.Xy9MmSgzbiW>
- Pakpahan, R., & Fitriani, Y. (2020). Analisa Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Tengah Pandemi Virus Corona Covid-19. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 4(2).
- Prasasti, G. D. (2020). UNESCO: Penutupan Sekolah Akibat COVID-19 Berdampak pada 290 Juta Pelajar di Dunia. *Liputan 6.Com*. <https://www.liputan6.com/health/read/4195275/unesco-penutupan-sekolah-akibat-covid-19-berdampak-pada-290-juta-pelajar-di-dunia>
- Prasetya, C. I., & Mulyaningtyas, R. (2021). Pengembangan Media Kelas Virtual Berbasis Blogspot Dalam Pembelajaran Membaca Cerpen Bagi Siswa Kelas Ix. *MARDIBASA: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 346–367. <https://doi.org/10.21274/jpbsi.2021.1.2.346-367>
- Pratiwi, R. A., Hendrayana, A., & Ihsanudin, I. (2020). Pengembangan Kelas Virtual Dengan Gnomio Dalam Kecakapan Komunikasi Matematis Siswa Topik Transformasi. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 380–395. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i1.199>
- Priyanto, D. (2009). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer*. 14(1), 1–13.
- Purmadi, A., & Sa'di, K. (2021). Pengembangan Kelas Virtual Berbasis Moodle untuk Memfasilitasi Efektivitas Pembelajaran Siswa Di Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 8(1), 11–19. <https://doi.org/10.17977/um031v8i12021p011>
- Refendi, T. P., Pridana, R. E., & Maula, L. H. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Berbasis Komunikasi dalam Jaringan (Daring) Siswa Kelas IV Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Persada*, III(3), 115–120. <https://doi.org/https://doi.org/10.37150/perseda.v3i3.831>
- Rumahuru, Y. Z., Siahaya, A., Ambarita, J., Tuhuter, A., & Ririhena, I. (2020). *Transformasi Budaya Pembelajaran Era*

- Kenormalan Baru Pasca Covid-19* (1st ed.). ADAB.
- Saija, J. A. (2020). *Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19*.
- Saparova, D. R., Kanagatova, A. M., Zhanbosinova, A. S., & Chzhan, Y. Y. (2020). Cultural/social media space of the digital generation. *Space and Culture, India*, 7(4). <https://doi.org/10.20896/SACI.V7I4.535>
- Sapulette, C. H., & Ulen. (2020). "Pembelajaran di masa Covid-19."
- Setyaningsih, S. B. D. (2019). *Nadiem Makarim Sampaikan Pidato Hari Guru Nasional 2019 Melalui Video di Kemendikbud*. Tribun News.Com. <https://www.tribunnews.com/pendidikan/2019/11/25/nadiem-makarim-sampaikan-pidato-hari-guru-nasional-2019-melalui-video-di-kemendikbud-simak-pesannya>
- Siahaya, A., & Ambarita, J. (2021). Eksistensi Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Pembelajaran Di Tengah Pandemi Covid-19. *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan*, 19(1), 67–84. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.32729/edukasi.v19i1.851>
- Sohibun, S., & Ade, F. Y. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.2177>
- Stapleton, S. R. (2021). Teacher participatory action research (TPAR): A methodological framework for political teacher research. *Action Research*, 19(2). <https://doi.org/10.1177/1476750317751033>
- Walter, D., Carey, L., & O.Carey, J. (2001). *The Sitematic Design of Instruction*. Pearson.
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., & Nyoto, A. (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1, 263–278.