

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Pembelajaran

###### a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran asalnya melalui kata dasar “belajar” dengan arti sebuah langkah perubahan dalam diri individu. Perubahan tersebut mencakup beragam bentuk mulai dari pemahaman, pengetahuan, tingkah laku, sikap, kebiasaan, kecakapan, keterampilan, maupun perubahan lain dalam dirinya individu sebagai hasil dari proses belajar.<sup>4</sup>

Pembelajaran merupakan sebuah kombinasi susunan unsur yang mencakup unsur material, manusiawi, prosedur, perlengkapan, serta fasilitas yang berpengaruh satu sama lainnya dalam menggapai tujuan pembelajaran. Unsur material dalam pembelajaran mencakup papan tulis, buku, video, audio, slide. Unsur manusia yang terdapat pada sistem pembelajaran yakni siswa, guru, serta tenaga pendidik lain. Kemudian prosedur mencakup sistem penyampaian informasi, jadwal, ujian, belajar, praktik, serta lainnya. Sedangkan perlengkapan serta fasilitas yakni mencakup komputer, fasilitas audio visual, serta ruang kelas.<sup>5</sup>

Miarso menjabarkan “pembelajaran” sebagai upaya pengelolaan lingkungan dengan sengaja supaya individu mampu secara positif membentuk dirinya pada suatu lingkungan<sup>6</sup>. Sedangkan Rusman mengartikan “pembelajaran” sebagai sebuah interaksi antara guru

---

<sup>4</sup>Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT, Remaja Rosdakarya, 2016), 7

<sup>5</sup>Nai, Firmina Angela. *Teori Belajar dan Pembelajaran Implementasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish.

<https://books.google.co.id/books?id=yJsnDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=teori+belajar+dan+pembelajaran&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwjbvPiFuJnpAh> (Diakses pada tanggal 12 Januari 2021, Pukul 13.15 WIB).

<sup>6</sup>Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014), 28.

serta siswa, mulai dari yang dilaksanakan langsung misalnya pembelajaran dengan bertatap muka ataupun dengan tidak langsung mempergunakan beragam media pembelajaran.<sup>7</sup>

Berdasarkan definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yakni sebuah aktivitas belajar mengajar yang mencakup interaksi dalam satu kelas antara guru serta siswanya.

#### **b. Pembelajaran Daring**

Pembelajaran Daring dikenal dengan istilah pembelajaran *online (online learning)*. Dalam KBBI, daring artinya yakni dalam jaringan, terkoneksi dalam jaringan internet, komputer, maupun lainnya. Pembelajaran Daring merupakan pembelajaran yang dilaksanakan melalui jaringan internet yang mana pendidik serta peserta didik tidak secara langsung bertatap muka. Pembelajaran daring bisa dilangsungkan kapan pun juga di mana pun asalkan alat pendukung pembelajaran siap dipergunakan.<sup>8</sup>

Konsep dari pembelajaran ini sebenarnya telah ada semenjak awal terbentuknya beragam jargon dengan awalan e, misalnya *e-learning, e-book, e-payment, e-library, e-laboratory*, maupun sebagainya. Namun, tidak seluruh instansi mempergunakan aplikasi itu pada pembelajarannya.

#### **c. Manfaat Pembelajaran Daring**

Kemajuan teknologi pada sektor pendidikan sangatlah bermanfaat dalam menggapai langkah pelaksanaan pembelajaran daring. Manfaat itu meliputi efisiensi waktu pembelajaran, serta kemudahan akses untuk materi maupun sumber belajar.

Meidawati mengatakan bahwa manfaatnya pembelajaran daring meliputi: (1) bisa secara efisien membentuk komunikasi antara guru serta siswa, (2)

---

<sup>7</sup>Rusman. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. (Bandung: Alfabeta. 2013), 134.

<sup>8</sup>Albert Efendi Pohan, *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah* (Grobogan : CV Sarnu Untung, 2020), 2.

meningkatkan interaksi dan diskusi antar siswa, (3) memudahkan sarana ujian atau kuis, (4) memudahkan pendidik untuk memberi materi kepada peserta didik yang berupa bahan ajar, video maupun gambar dan dapat diunduh dengan mudah oleh peserta didik, (5) mempermudah guru untuk membentuk soal kapanpun juga di mana pun tanpa adanya batasan waktu.

Ghirardini mengemukakan bahwa pembelajaran daring mampu secara efektif berperan sebagai metode pembelajaran, contohnya meliputi mengkombinasikan kolaborasi kegiatan pada belajar mandiri, berlatih melalui terdapat umpan balik, mempersonalisasi pembelajaran kebutuhannya siswa pada permainan serta simulasi.<sup>9</sup>

#### **d. Prinsip Pembelajaran daring**

Prinsipnya pembelajaran daring yakni terlaksananya pembelajaran yang mempunyai makna dengan maksud proses pembelajaran berpusat terhadap interaksi serta aktivitas pembelajaran. Pembelajaran sendiri bukan sebatas berfokus dalam memberikan tugas namun saling berdiskusi serta berinteraksi pula.

Munawar dalam Padjar, dkk menjelaskan pembelajaran daring haruslah dirancang dengan berpatokan pada sejumlah prinsip berupa:

- 1) Mekanisme pembelajaran mudah dipahami serta sederhana.
- 2) Mekanisme pembelajaran dibentuk personal supaya tidak saling tergantung.
- 3) Mekanisme haruslah cepat pada proses pencarian materi ataupun merespons soal dari perancangan mekanisme yang dibentuk.<sup>10</sup>

#### **e. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Daring**

1. Kelebihan Pembelajaran Daring
  - a) Lebih santai serta praktis. Terbilang praktis sebab guru bisa memberi tugas kapan pun

---

<sup>9</sup> Albert Efendi Pohan, *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah* (Grobogan : CV Sarnu Untung, 2020), 7-8.

<sup>10</sup> Albert Efendi Pohan, *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah* (Grobogan : CV Sarnu Untung, 2020), 9.

serta siswa bisa melaporkan tugasnya kapan pun juga.

- b) Lebih fleksibel sebab dapat dilaksanakan di mana pun juga kapan pun. Pembelajaran daring dapat dilaksanakan dengan penyesuaian waktu juga tentunya fleksibel. Lebih memperhemat waktu sebab dapat dilaksanakan kapan pun. Siswa bisa mengakses pembelajaran secara mudah serta dapat dilaksanakan di mana pun. Penyampaian informasinya pun mampu menjangkau banyak siswa dan juga lebih cepat melalui *WhatsApp* Group.
  - c) Lebih memudahkan serta praktis dalam penilaian. Apabila mempergunakan Google Form, nilai dapat diketahui langsung dimana membuat siswa semakin berminat dalam mengerjakan tugasnya. Kemudian juga memudahkan siswa untuk mengerjakan tugasnya. Siswa hanya menentukan pilihan manakah yang ia anggap tepat dari seluruh pilihan yang duru sediakan.
  - d) Guru serta siswa mendapatkan pengalaman baru akan pembelajaran daring. Peranan orang tua untuk pendampingan siswa semestinya lebih besar. Siswa bisa didampingi serta dipantau oleh setiap orang tuanya.<sup>11</sup>
2. Kekurangan Pembelajaran daring
- Kekurangan dari pembelajaran ini yakni keterlibatan peserta didik yang kurang maksimal. Keterlibatan ini dapat dilihat melalui keikutsertaan peserta didik secara penuh pada aktivitas pembelajaran. Dalam pembelajaran

---

<sup>11</sup> Andri Anugrahana, *Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan , Vol. 10 No. 3, Universitas Sanata Dharma (2020) : 287. Diakses pada 31 Januari 2021 <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p282-289>

daring ini menjadikan beberapa peserta didik yang kurang aktif dikarenakan tidak bertatap muka secara langsung. Selain itu, pemahamannya peserta didik juga dinilai kurang optimal pada materi yang guru sampaikan.

## 2. Aplikasi Google *classroom*

### a. Pengertian Google *classroom*

*Google classroom* merupakan suatu aplikasi belajar mengajar campuran yang Google kembangkan bagi instansi pendidikan dengan tujuan memudahkan berbagai hal terkait tugas sekolah tanpa memerlukan kertas. Aplikasi ini termasuk layanan daring yang mempermudah guru serta siswa supaya tetap terkoneksi di luar maupun dalam kelas.<sup>12</sup>

Pemanfaatannya aplikasi ini bisa mempergunakan beberapa *multiplatform* salah satunya dengan komputer maupun perangkat seluler. Guru maupun siswa bisa mengakses web <https://classroom.google.com> maupun mengunduh aplikasinya dalam *app store* maupun *playstore* dengan nama *google classroom*.<sup>13</sup>

Dapat disimpulkan bahwa *google classroom* memberikan layanan dalam dunia maya yang menyerupai ruang kelas. Aplikasi tersebut mempermudah interaksi antara guru serta siswa terkait pembelajaran dimana diberikan akses dalam mengirim materi pembelajaran, video pembelajaran serta tugas. Sehingga guru maupun siswa tidak diharuskan secara langsung bertatap muka dan lebih ramah lingkungan karena tidak menggunakan kertas.

---

<sup>12</sup> Muhamad Imaduddin, *Membuat Kelas Online Berbasis Android Dengan Google classroom ; Terobosan Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0.* (Yogyakarta: Garudhawaca, 2018), 4.

<sup>13</sup> Vicky dwi Wicaksono dan Putri Rachmadyanti, *Pembelajaran Blanded Learning Melalui Google classroom Di Sekolah Dasar*, Jurnal Seminar nasional Pendidikan PGSD UMS & HDPGSDI Wilayah Jawa, Universitas Negeri Surabaya (2017) : 515, diakses pada 26 Januari 2021, <http://hdl.handle.net/11617/9144>

**b. Manfaat *Google classroom***

*Google classroom* mempunyai beberapa manfaat diantaranya sebagai berikut:

1. *Setting* yang nyaman serta cepat  
Langkah *set up* dalam aplikasi ini tergolong nyaman serta cepat sekali. Pendidik bisa mengakses aplikasi ini langsung dan dapat langsung membagikan tugas maupun materi. Pendidik juga bisa menambahkan siswanya ataupun membagikan kode akses masuk kelasnya.
2. Menghemat Waktu  
Aplikasi ini sangat mampu memperhemat waktu. Siswa tidak harus lagi mengunduh tugas dari pendidik. Pendidik hanya menyusun serta membagikan dokumen secara daring untuk siswa, serta bisa langsung memberikan nilai melalui aplikasi ini juga. Semua dilakukan secara *paperless* sehingga sangat menghemat waktu karena seluruh kegiatan dilakukan dengan daring.
3. Meningkatkan Komunikasi serta Kerja Sama  
Melalui aplikasi ini sangat mungkin terjadinya kolaborasi daring secara efisien antara pendidik dan peserta didik. Pendidik bisa mengirim notifikasi guna mengadakan diskusi daring yang kemudian peserta didik dapat memberikan umpan balik, sehingga diskusi online berjalan dengan lancar.
4. Penyimpanan Data Terpusat  
Penyimpanan aplikasi ini secara terpusat ada dalam satu tempat. Siswa dapat mengakses seluruh tugasnya pada folder tertentu, serta pendidik bisa menyimpan bahan ajarnya secara daring, seluruh nilai/peringkat pun dapat dilihat pada aplikasi.
5. Berbagi Sumber Daya yang Cepat  
Pendidik dapat berbagi sumber daya serta informasi pada siswa secara daring langsung. Siswa juga dapat mengakses aplikasi serta *membagikan link* ke sumber

daya daring. Hal ini memberi peluang bagi siswa guna mendapatkan *update* dengan tepat waktu.<sup>14</sup>

**c. Fitur *Google classroom***

Aplikasi ini *classroom* memiliki berbagai kemudahan yang meliputi Google Docs, Google Drive, Gmail, Slides, serta Sheets dimana bisa mendukung pembelajaran. Ada pula fitur-fitur yang aplikasi ini miliki meliputi:

1. Penilaian (*Grading*)

Aplikasi ini mendukung berbagai metode penilaian yang bervariasi. Pendidik mempunyai opsi dalam mengawasi kemajuannya peserta didik melalui tugas dimana bisa memberikan komentar juga mengeditnya. Tugas bisa pendidik nilai dengan disertai komentar supaya peserta didik dapat mengetahui kesalahannya.

2. Tugas (*Assignments*)

Tugas dapat disimpan serta dinilai dalam serangkaian aplikasi dari google dimana menjadikan kolaborasi di antara peserta didik serta pendidik dimungkinkan. Tugas juga dapat di-*host* pada *drive* peserta didik serta selanjutnya dikumpulkan supaya selanjutnya dinilai. Pendidik dapat menentukan file sebagai template supaya seluruh peserta didik bisa mengedit salinannya masing-masing. Peserta didik pun dapat melampirkan file lain dalam Drive mereka ketika mengumpulkan tugasnya.

3. Komunikasi (*Communication*)

Pengumuman dapat posting oleh guru ke kelas yang dapat dikomentari oleh siswa yang memungkinkan komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik. Siswa juga dapat memposting ke kelas tapi tidak akan setinggi prioritas sebagai pengumuman oleh guru dan dapat dimoderasi. Beberapa jenis media dari produk Google seperti file video YouTube dan Google Drive dapat dilampirkan ke pengumuman dan pos untuk berbagi konten. Gmail juga

---

<sup>14</sup> Hironymus Ghodang dan Hantono, Belajar Dengan Google (Medan: Penerbit Mitra Grup, 2020), 83-85.

menyediakan pilihan email bagi guru untuk mengirim email ke satu atau lebih siswa di antarmuka *Google classroom*.

4. Laporan Orisinalitas

Laporan orisinalitas memungkinkan pendidik dan peserta didik untuk melihat bagian karya yang berisi kata-kata yang mirip atau persis dengan sumber lain. Bagi peserta didik, fitur ini menyoroti bahan sumber dan tanda kutip yang hilang untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan tulisannya. Guru juga dapat melihat laporan orisinalitas yang memungkinkan untuk memverifikasi integritas akademik dari karya peserta didik. Di *Google Suite for Education* (gratis), guru dapat mengaktifkan laporan orisinalitas untuk 3 tugas.

5. Arsip Pembelajaran

Ruang kelas memungkinkan instruktur untuk mengarsipkan kursus pada akhir semester atau tahun. Saat kursus diarsipkan, situs tersebut dihapus dari beranda dan ditempatkan di area Kelas Arsip untuk membantu guru mempertahankan kelas mereka saat ini. Saat kursus diarsipkan, guru dan siswa dapat melihatnya, namun tidak dapat melakukan perubahan apapun sampai dipulihkan.

6. Aplikasi Seluler

Aplikasi seluler *Google classroom*, tersedia untuk perangkat iOS dan Android. Aplikasi ini memungkinkan pengguna mengambil foto dan melampirkannya ke tugas mereka, berbagi file dari aplikasi lain, dan mendukung akses offline.

7. Keamanan Pribadi (*Privacy*)

Tidak sama pada layanan konsumennya Google, Aplikasi ini tidak memberikan iklan sama sekali dan data penggunaannya tidak dimanfaatkan dalam maksud pengiklanan.<sup>15</sup>

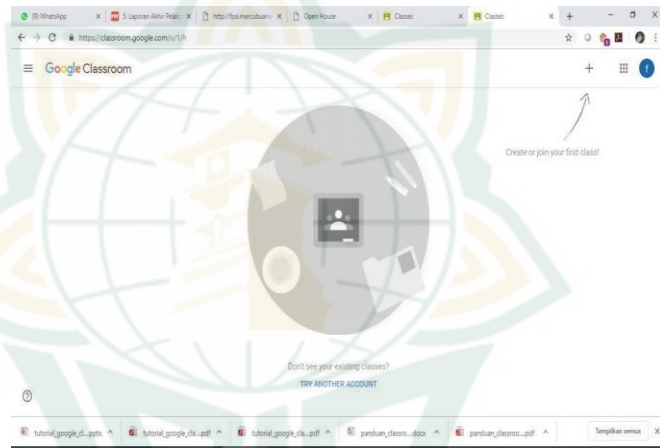
---

<sup>15</sup> Hironymus Ghodang dan Hantono, *Belajar Dengan Google* (Medan: Penerbit Mitra Grup, 2020), 86-88.



**d. Langkah-langkah Pengaplikasian *Google classroom***

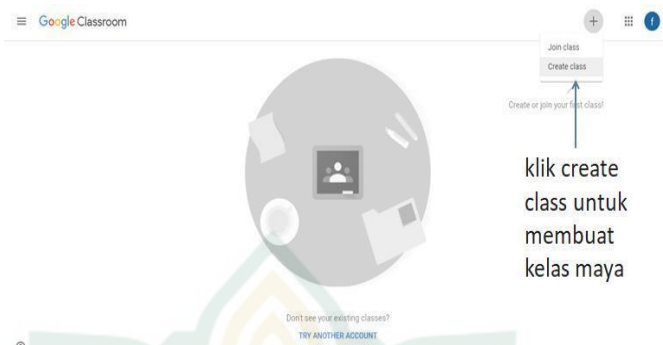
- a. Langkah-langkah bagi guru
  1. Menambahkan kelas dalam *google classroom*, pertama guru perlu mengakses <https://classroom.google.com> ataupun bisa juga melalui aplikasinya, kemudian masuk mempergunakan akun google, jika tidak mempunyai akun google akan ditampilkan halaman yang seperti ini<sup>16</sup>



**Gambar 2.1 Halaman Awal *Google Classroom***

2. kemudian pilih tanda (+) untuk *create class*

<sup>16</sup> Ati Rosidah, “Pemanfaatan Google Classroom Untuk Pembelajaran Online”, LPMP DKI Jakarta, diakses pada tanggal 01 Juni 2021 <https://lpmpdki.kemdikbud.go.id/pemanfaatan-google-classroom-untuk-pembelajaran-online/>



**Gambar 2.2 Dashboard Membuat Kelas**

3. kemudian membuat nama kelas melalui mengisi formulir yang disediakan, serta berikutnya pilih *create*

The image shows the 'Create class' form in Google Classroom. The form has four input fields: 'Class name (required)' with the text 'Kelas 4', 'Section' with the text 'A', 'Subject' with the text 'Tematik', and 'Room' with the text '1'. At the bottom right of the form, there are two buttons: 'Cancel' and 'Create'.

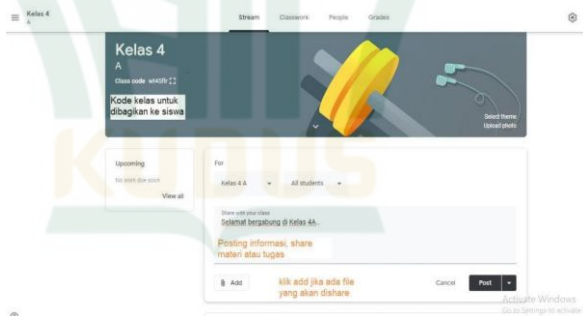
**Gambar 2.3 Membuat Nama Kelas**

4. Berikutnya masuk pada menu kelas. Adapun kode yang diberikan dipergunakan untuk siswa input supaya dapat masuk dalam kelas. Selanjutnya guru dalam memposting informasi maupun membagikan materi berupa video maupun dokumen melalui memilih *add* kemudian *post*<sup>17</sup>



**Gambar 2.4 Tampilan Kelas**

5. Untuk memberikan tugas ke peserta didik, pilih *classwork* dengan tampilan halaman seperti ini

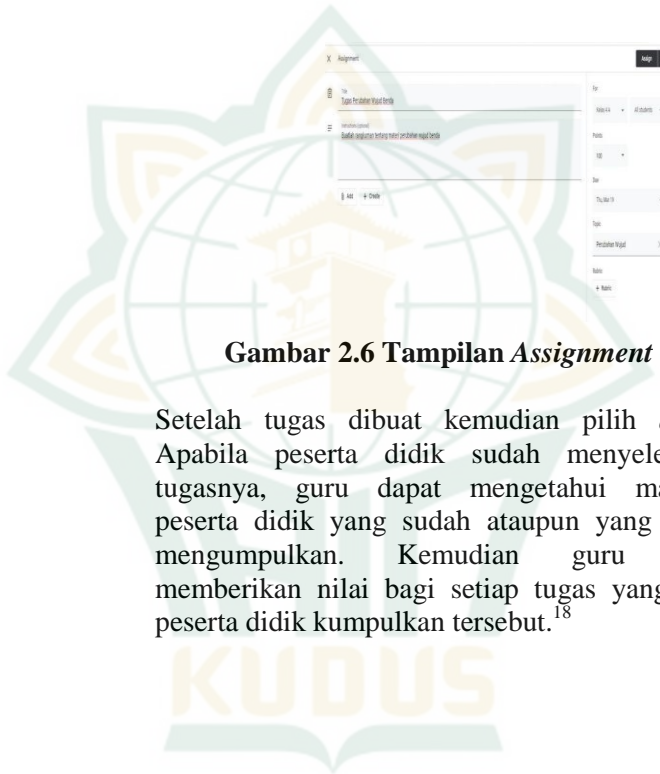


**Gambar 2.5 Tampilan Classwork**

<sup>17</sup> Ati Rosidah, "Pemanfaatan Google Classroom Untuk Pembelajaran Online", LPMP DKI Jakarta, diakses pada tanggal 01 Juni 2021 <https://lpmpdki.kemdikbud.go.id/pemanfaatan-google-classroom-untuk-pembelajaran-online/>

Terdapat sejumlah pilihan dalam menu *classwork* yang bisa guru berikan, meliputi:

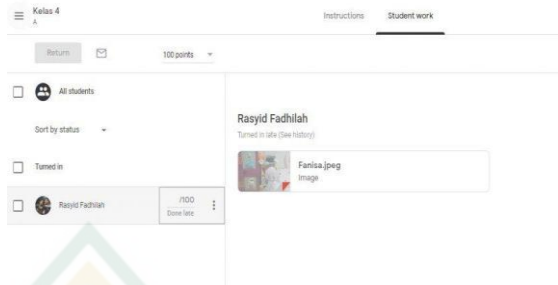
- ❖ *Assignment*, pilihan ini dapat dipergunakan untuk memberi tugas seperti mengerjakan soal namun soalnya langsung diketik dalam form yang disediakan, tugas dapat berupa menyusun rangkuman maupun lainnya.



**Gambar 2.6 Tampilan Assignment**

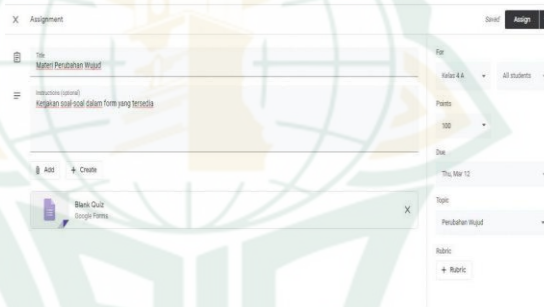
Setelah tugas dibuat kemudian pilih *assign*. Apabila peserta didik sudah menyelesaikan tugasnya, guru dapat mengetahui manakah peserta didik yang sudah ataupun yang belum mengumpulkan. Kemudian guru dapat memberikan nilai bagi setiap tugas yang telah peserta didik kumpulkan tersebut.<sup>18</sup>

<sup>18</sup> Ati Rosidah, “Pemanfaatan Google Classroom Untuk Pembelajaran Online”, LPMP DKI Jakarta, diakses pada tanggal 01 Juni 2021 <https://lpmpdki.kemdikbud.go.id/pemanfaatan-google-classroom-untuk-pembelajaran-online/>



**Gambar 2.7 Tampilan Penilaian Siswa**

❖ *Quiz Assignment*, dalam pilihan ini guru dapat memberikan quiz melalui penggunaan google form



**Gambar 2.8 Tampilan *Quiz Assignment***

Apabila hendak menyusun soal pilih Blank Quiz sehingga akan terkoneksi pada google form, selanjutnya guru bisa memilih soal berjenis uraian maupun pilihan, serta guru pun dapat memasukkan kunci jawabannya beserta penilaian dengan maksimal sejumlah 100 poin.<sup>19</sup>

<sup>19</sup> Ati Rosidah, “Pemanfaatan Google Classroom Untuk Pembelajaran Online”, LPMP DKI Jakarta, diakses pada tanggal 01 Juni 2021

<https://lpmpdki.kemdikbud.go.id/pemanfaatan-google-classroom-untuk-pembelajaran-online/>



**Gambar 2.9 Tampilan Google Form**

Jika sudah selesai membuat soal, kemudian kembali menuju kelas serta pilihlah *assign*.

- ❖ *Question*, pilihan ini hampir sama dengan fitur *assignment* digunakan untuk memberikan pertanyaan kepada siswa
- ❖ *Material*, pilihan ini digunakan untuk memberikan materi berwujud dokumen paparan, video, ataupun modul. Apabila dokumen sudah dilampirkan berikutnya pilih *post*.



**Gambar 2.10 Tampilan Upload Materi**

6. Seluruh materi maupun tugas yang guru berikan ditampilkan pada beranda (*stream*), peserta didik pun dapat melihat informasi tentang kegiatan kelas. Peserta didik dalam halaman pun bisa

melangsungkan diskusi pada peserta didik lain maupun gurunya.<sup>20</sup>

7. Tugas-tugas dari peserta didik pun dapat guru kontrol dengan pilihan *grades*.

Kelas 4		Stream	Classwork	People	Grades
Sort by last name	Mar 12	Mar 19			
	Materi Perubah...	Tugas Perubah...			
	out of 100	out of 100			
Class average					
Rasyid Fadhilah	Missing	0/100	Done late		

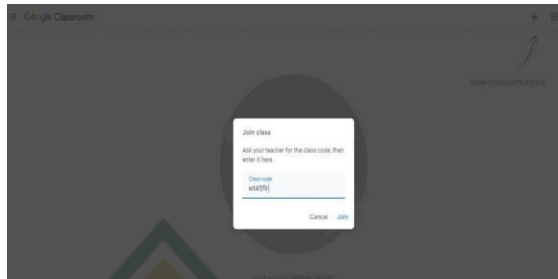
**Gambar 2.11 Tampilan *Grades***

b. Langkah-langkah bagi siswa

1. Siswa diharuskan mempunyai akun google, jika tidak mempunyai artinya siswa diharuskan membuatnya terlebih dulu. Kemudian buka aplikasi *google classroom* ataupun bisa melalui <https://classroom.google.com> kemudian siswa harus masuk mempergunakan akun google
2. Pilihlah opsi + serta *join class*
3. Tulislah kode kelas dari guru

---

<sup>20</sup> Ati Rosidah, "Pemanfaatan Google Classroom Untuk Pembelajaran Online", LPMP DKI Jakarta, diakses pada tanggal 01 Juni 2021 <https://lpmpdki.kemdikbud.go.id/pemanfaatan-google-classroom-untuk-pembelajaran-online/>



**Gambar 2.12 Tampilan Join Class**

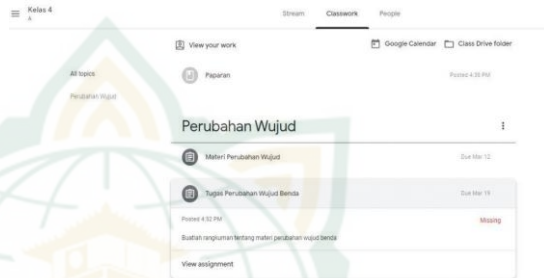
4. Siswa kemudian secara otomatis bisa bergabung pada kelas



**Gambar 2.13 Beranda Kelas**



5. Siswa dapat mengakses informasi pada kelas serta bisa aktif terlibat dalam mengerjakan tugas maupun berdiskusi. Apabila terdapat tugas, siswa dapat mengaksesnya melalui menu *classwork* kemudian pilihlah *view assignment*<sup>21</sup>



**Gambar 2.14 Tugas Kelas**

Apabila tugas telah dituntaskan, siswa bisa menyerahkannya melalui memilih file serta melampirkan tugasnya tersebut



**Gambar 2.15 Lampiran File Tugas**

<sup>21</sup> Ati Rosidah, "Pemanfaatan Google Classroom Untuk Pembelajaran Online", LPMP DKI Jakarta, diakses pada tanggal 01 Juni 2021

<https://lpmpdki.kemdikbud.go.id/pemanfaatan-google-classroom-untuk-pembelajaran-online/>

Apabila tugas telah terlampir berikutnya pilihlah *turn in*



**Gambar 2.16 Pengiriman Tugas**

### e. Kelebihan dan Kekurangan *Google classroom*

1. Kelebihan *Google classroom*
  - 1) *Mobile Friendly*. Aplikasi ini memberi kemudahan untuk penggunanya, sehingga pengguna yang baru pertama kali menggunakan tidak mengalami kesulitan karena Google sangat memperhatikan kenyamanan pengguna.
  - 2) Pengelolaan tugas yang mudah. Peserta didik dapat mengakses dengan mudah tugas tugas yang diberikan oleh guru melalui halaman penyedia tugas tanpa kesulitan mencari-cari.
  - 3) File pada *Google classroom* tersimpan di Google Drive. Semua file dalam bentuk mp3, mp4, doc, zip, pdf, maupun lainnya secara tertampung dalam Google Drive.
  - 4) *Paperless*. *Google classroom* melalui sistem *online* dapat mengurangi penggunaan kertas. Artinya telah membantu pelestarian lingkungan alam dengan mengurangi penggunaan kertas.<sup>22</sup>
2. Kekurangan *Google classroom*
  - 1) Membutuhkan perangkat seluler atau komputer untuk penggunaannya.

<sup>22</sup> Hendrik Pandu Paksi dan Lita Ariyanti, *Sekolah Dalam Jaringan* (Surabaya : Scopindo Media Pustaka, 2020), 13.

- 2) Harus tersambung dengan jaringan internet dan internet harus stabil.
- 3) Tidak dapat berkomunikasi secara langsung di antara peserta didik serta guru maupun antar peserta didik, hanya bisa berkomunikasi dalam bentuk tulisan.<sup>23</sup>

### 3. Pembelajaran PAI

#### a. Pengertian PAI

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan sebutan untuk subyek pelajaran yang harus dipelajari oleh siswa muslim dan menjelaskannya pada tingkat tertentu.<sup>24</sup> Menurut Ahmad Tafsir, Pendidikan Agama Islam (PAI) berarti bidang studi Agama Islam.<sup>25</sup>

Pendidikan Agama Islam merupakan usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam rangka mempersiapkan peserta didik untuk memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan atau pengajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.<sup>26</sup> Selain itu PAI bukanlah sekedar proses usaha mentransfer ilmu pengetahuan atau norma agama melainkan juga berusaha mewujudkan perwujudan jasmani dan rohani dalam peserta didik agar kelak menjadi generasi yang memiliki watak, budi pekerti, dan kepribadian yang luhur serta kepribadian muslim yang utuh.<sup>27</sup>

---

<sup>23</sup> Hendrik Pandu Paksi dan Lita Ariyanti, *Sekolah*. 14.

<sup>24</sup> H. M. Chabib Thoha, *Metodologi Pengajaran Agama*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1999 ), hlm. 4

<sup>25</sup> Ahmad Tafsir, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 1995), hlm.8

<sup>26</sup> Abdul Majid, Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis kompetensi (Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004)*, (Bandung: Ramaja Rosdakarya, cet. III, 2006), 132.

<sup>27</sup> Muntholi'ah, *Konsep Diri Positif Penunjang Prestasi PAI*, (Semarang: Gunungjati dan Yayasan al-Qalam, 2002), cet.1, hlm. 18.

Jadi pembelajaran PAI merupakan suatu proses yang bertujuan untuk membantu peserta didik dalam belajar agama Islam, baik untuk kepentingan mengetahui bagaimana cara beragama yang benar maupun mempelajari Islam sebagai pengetahuan yang mengakibatkan beberapa perubahan dalam tingkah laku seseorang yang baik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Sebagai salah satu mata pelajaran yang mengandung muatan ajaran Islam dan tatanan nilai kehidupan Islami, pembelajaran PAI perlu diupayakan melalui perencanaan yang baik agar dapat mempengaruhi pilihan, putusan dan pengembangan kehidupan peserta didik. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran PAI yaitu:<sup>28</sup>

- a) Pendidikan Agama Islam sebagai usaha sadar, yakni suatu kegiatan bimbingan atau pengajaran yang dilakukan secara berencana dan sadar atas tujuan yang hendak dicapai
- b) Peserta didik disiapkan untuk mencapai tujuan, dalam arti dibimbing diajari atau dilatih dalam meningkatkan keyakinan, pemahaman, penghayatan dan pengamalan terhadap ajaran agama Islam
- c) Pendidik melakukan kegiatan bimbingan dan latihan secara sadar terhadap peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan agama Islam.
- d) Pembelajaran PAI diarahkan untuk meningkatkan keyakinan, pemahaman, penghayatan dan pengamalan ajaran Islam peserta didik.

#### **b. Tujuan dan Ruang Lingkup Pembelajaran PAI**

Tujuan adalah rumusan yang luas mengenai hasil-hasil pendidikan yang diinginkan. Didalamnya terkandung tujuan yang menjadi target pembelajaran

---

<sup>28</sup> Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*, (Bandung: Rosdakarya, 2002), cet. II, hlm. 76.

dan menyediakan pilar untuk menyediakan pengalaman-pengalaman belajar.<sup>29</sup>

Zakiah Daradjad dalam bukunya *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam* mendefinisikan tujuan Pendidikan Agama Islam sebagai berikut:

“Tujuan Pendidikan Agama Islam yaitu membina manusia beragama berarti manusia yang mampu melaksanakan ajaran-ajaran agama Islam dengan baik dan sempurna, sehingga tercermin mana sikap dan tindakan dalam seluruh kehidupannya, dalam rangka mencapai kebahagiaan dan kejayaan dunia dan akhirat, yang dapat dibina melalui pengajaran agama yang intensif dan efektif”<sup>30</sup>

Rumusan tujuan PAI ini mengandung pengertian bahwa proses PAI yang dilalui dan dialami oleh peserta didik di sekolah dimulai dari tahapan kognisi, yakni pengetahuan dan pemahaman terhadap nilai-nilai ajaran Islam, untuk selanjutnya menuju ke tahapan sikap, yakni terjadinya proses internalisasi ajaran nilai-nilai ajaran Islam ke dalam diri peserta didik, melalui tahapan afeksi ini diharapkan dapat tumbuh motivasi dalam diri peserta didik dan bergerak untuk mengamalkan ajaran Islam (tahapan psikomotorik).

Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam meliputi keserasian, keselarasan dan keseimbangan antara hubungan manusia dengan Allah, manusia dengan manusia, serta manusia dengan lingkungan. Adapun ruang lingkup bahan pelajaran PAI di sekolah berfokus pada aspek al-Qur'an, aqidah, syari'ah, akhlak dan tarikh.<sup>31</sup>

---

<sup>29</sup> Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), cet. IV, hlm.

77.

<sup>30</sup> Zakiah Daradjad, *Metode Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), 172.

<sup>31</sup> Depdiknas, *Standar Kompetensi Mata Pelajaran PAI SMA dan MA*, (Jakarta: Depdiknas, 2003), hlm. 5.

### c. Fungsi Pembelajaran PAI

Pembelajaran Agama Islam memiliki fungsi sebagai media untuk meningkatkan iman dan taqwa kepada Allah SWT. Serta sebagai wahana pengembangan sikap keagamaan dengan mengamalkan apa yang telah didapat dari proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Daradjad berpendapat bahwa sebagai sebuah bidang studi di sekolah, pendidikan agama Islam mempunyai tiga fungsi, yaitu: pertama, menanamtumbuhkan rasa keimanan yang kuat; kedua, menanamkembangkan kebiasaan (habit vorming) dalam melakukan amal ibadah, amal saleh dan akhlak yang mulia; dan ketiga, menumbuh kembangkan semangat untuk mengolah alam sekitar sebagai anugrah Allah SWT kepada manusia.<sup>32</sup>

Dari pendapat diatas dapat diambil beberapa hal tentang fungsi pembelajaran PAI yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Pengembangan, yaitu meningkatkan keimanan dan ketaqwaan pesera didik kepada Allah SWT yang ditanamkan dalam lingkup pendidikan keluarga.
- b. Pengajaran, yaitu untuk menyampaikan pengetahuan keagamaan yang fungsional.
- c. Penyesuaian, yaitu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dan dapat bersosialisasi dengan lingkungan sesuai denga ajaran agama Islam.
- d. Pembiasaan, melatih peserta didik untuk selalu mengamalkan ajaran Islam, menjalankan ibadah dan berbuat baik.

Disamping fungsi-fungsi tersebut, hal yang sangat perlu diingatkan bahwa Pendidikan Agama Islam merupakan sumber nilai, yaitu memberikan pedoman hidup bagi peserta didik untuk mencapai kehidupan yang bahagia di dunia dan di akhirat.

---

<sup>32</sup> Zakiyah Daradjad, *Metode Khusus Pengajaran Agama islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), 174.

## B. Penelitian Terdahulu

Peneliti dalam studi ini merujuk pada beragam penelitian sebelumnya yang relevan, adapun penelitian tersebut meliputi:

Penelitian Anita Ningrum (2020) dengan judul “Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Google Classroom Siswa MTs Negeri Salatiga VII dalam Materi Tata Surya Era Pandemi Covid-19 Tahun Ajaran 2019/2020” yang tujuannya yakni mengetahui serta mempelajari proses pembelajaran siswa kelas VII MTS Negeri Salatiga terkait materi tata surya dalam era pandemi Covid-19 melalui *Google classroom*, pandangan guru serta pandangan siswa. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa (1) Pembelajaran *google classroom* era *pandemic* COVID-19 materi tata surya kelas VII MTs Negeri Salatiga meliputi (a) tujuan pembelajaran materi tata surya ini agar siswa mampu mendeskripsikan komponen tata surya (b) materi pelajaran: guru memberikan materi dengan rinci, (c) media yang digunakan guru berupa gambar, (d) metode yang digunakan metode tanya jawab, (e) strategi mengajar guru dengan menyampaikan poin-poin penting, (f) hasil penilaian pembelajaran *google classroom* belum berhasil mencapai KKM secara klasikal. (2) Persepsi siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran *google classroom* era *pandemic* COVID-19 materi tata surya yaitu: (a) materi tata surya materi yang menarik, (b) media gambar dapat memberikan pemahaman kepada siswa. (c) faktor pendukung: motivasi dalam diri siswa, bimbingan orang tua. (d) faktor penghambat: kurangnya manajemen waktu, keadaan rumah yang tidak kondusif, sebagian siswa masih terkendala akses internet, (e) kelebihan: lebih efektif, siswa dapat belajar secara mandiri, (f) kekurangan: tidak ada praktikum pada materi tata surya (3) Persepsi guru terhadap pelaksanaan pembelajaran *google classroom* era *pandemic* COVID-19 materi tata surya yaitu: (a) media yang paling efektif digunakan video (b) hasil belajar siswa masih rendah, (c) metode tanya jawab hanya 50% siswa yang aktif, (d) faktor penghambat: siswa belum siap dalam pembelajaran digital (e) faktor pendukung: siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran karena menjadi hal yang baru bagi siswa, (f) kelebihan: efektif (g) kekurangan: pemahaman siswa terhadap materi akan berbeda ketika tatap muka secara

langsung sebagaimana di gedung sekolah, dan kedisiplinan siswa masih kurang. Persamaan dari penelitian ini yaitu penggunaan *google classroom* sebagai media pembelajaran daring serta mengetahui implementasi *google classroom* terhadap pembelajaran daring. Akan tetapi penelitian ini pada pembelajaran PAI sedangkan penelitian tersebut pembelajaran IPA.<sup>33</sup>

Penelitian Zedha Hammi (2017) dengan judul “Implementasi *Google classroom* di XI IPA MAN 2 KUDUS” dengan hasil perencanaan penerapan *Google classroom* sudah dilaksanakan secara baik. Bagi peserta didik, penggunaan *Google classroom* dirasa belum efektif sebab aplikasi tersebut tidak bisa dipergunakan dalam menulis rumus serta gambar pada tugas Ilmu Pengetahuan Alam. Persamaan dari penelitian ini yaitu penggunaan *google classroom* sebagai media pembelajaran daring serta mengetahui implementasi *google classroom* terhadap pembelajaran daring. Akan tetapi penelitian ini pada pembelajaran PAI sedangkan penelitian tersebut pembelajaran IPA.<sup>34</sup>

Penelitian Ima Febrianti (2021) dengan judul “Implementasi Penggunaan *Google classroom* pada Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 di kelas VI Sekolah Dasar” yang tujuannya yakni melihat proses merencanakan, melaksanakan, serta mengevaluasi penggunaan *Google classroom* dalam aktivitas belajar mengajar secara daring semasa pandemi Covid-19 pada kelas VI E. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi penggunaan *Google Classroom* pada pembelajaran daring masa pandemi *Covid-19* ini adalah: (1) Perencanaan dalam implementasi penggunaan *Google Classroom* pada pembelajaran daring yaitu menyiapkan suatu Rencana

---

<sup>33</sup> Anita Ningrum, *Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Google Classroom Siswa MTs Negeri Salatiga VII dalam Materi Tata Surya Era Pandemi Covid-19 Tahun Ajaran 2019/2020*, 2020, diakses pada tanggal 16 April 2021

<sup>34</sup> Zedha Hammi, *Implementasi Google classroom di XI IPA MAN 2 KUDUS*, Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang, 2017, diakses pada tanggal 16 April 2021



Perencanaan Pembelajaran dan juga menyiapkan satu media pembelajaran. (2) Pelaksanaan Pembelajaran daring dengan menggunakan *Google Classroom* yaitu penyampaian materi, media pembelajaran, metode pembelajaran, dan strategi pembelajaran. (3) Evaluasi pembelajaran seperti biasa ada penilaian kognitif, penilaian afektif, dan penilaian psikomotor. Persamaan dari penelitian ini yaitu penggunaan *google classroom* sebagai media pembelajaran daring serta mengetahui implementasi *google classroom* terhadap pembelajaran daring.<sup>35</sup>

### C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan pada landasan teori maupun latar belakang yang peneliti sudah paparkan, bisa dibentuk suatu kerangka pemikiran. Adapun penelitian ini diadakan guna mengetahui “implementasi aplikasi *google classroom* pada pembelajaran daring mata pelajaran PAI di SMA NU Al Ma’ruf Kudus.” *Google classroom* yakni layanan yang google sediakan guna memberikan ruang kelas secara virtual dimana bisa dipergunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung siswa serta guru dalam melangsungkan pembelajaran. Berikut bagan kerangka berpikir dari penelitian ini:

---

<sup>35</sup> Ima Febrianti, *Implementasi Penggunaan Google classroom pada Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 di kelas VI Sekolah Dasar*, 2021, diakses pada tanggal 16 April 2021

**Gambar 2.17 Kerangka Berpikir**