

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai proses pembinaan manusia secara jasmaniah dan rohaniyah. Setiap upaya dan usaha untuk meningkatkan kecerdasan peserta didik berkaitan dengan kecerdasan intelegensi, emosi, dan kecerdasan spiritualnya. Peserta didik dilatih jasmaniahnya untuk terampil dan memiliki keterampilan secara maksimal, agar keterampilannya memberikan manfaat kepada masyarakat, terutama untuk diri dan keluarganya, dan mencapai tujuan hidupnya di dunia dan akhirat.<sup>1</sup> PAI merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah, mulai dari tingkat dasar (SD dan SMP) hingga sampai tingkat menengah (SMA dan SMK), memegang peranan penting untuk pencapaian tujuan pendidikan nasional seperti diamanatkan dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dalam pelaksanaan pembelajaran PAI tentu memerlukan media pembelajaran. Media pembelajaran pertama disebut *visual-education* (alat peraga), berkembang menjadi *audio-visual aids* (bahan pembelajaran), berkembang menjadi *audio-visual communication* (komunikasi pandang dan dengar), selanjutnya menjadi *educational technology* (teknologi pendidikan) atau teknologi pembelajaran.<sup>2</sup>

Perkembangan teknologi sangat pesat pada era globalisasi abad ke-21. Khususnya dalam teknologi informasi dan komunikasi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tersebut. Semakin mendorong upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi. Bukan hanya itu, juga sebagai penyesuaian dalam perkembangan teknologi. Melalui kemajuan tersebut, guru PAI dapat menggunakan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media yang dipakai untuk pembelajaran PAI. Media informasi dan komunikasi berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran PAI. Media informasi dan komunikasi dapat memudahkan juga mengefektipkan pembelajaran PAI. Terlebih

---

<sup>1</sup> Hasan Basri, *Filsafat Pendidikan Islam* (Bandung: Pustaka Setia, 2009), h. 54

<sup>2</sup> Arsyad Azhar, *Bahasa Arab dan Metode Pembelajarannya* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h. 74

membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik.<sup>3</sup> Dengan media informasi dan komunikasi membantu peserta didik menyelesaikan permasalahan (*problem solving*) yang dihadapi pada kehidupan nyata.<sup>4</sup>

Diantara media teknologi informasi dan komunikasi untuk pembelajaran PAI adalah media pembelajaran berbasis *e-learning*. Saat ini, media pembelajaran hasil teknologi yang biasa digunakan, berbasis komputer dan internet yang sering disebut dengan istilah *e-learning*. *E-learning* merupakan proses pembelajaran disajikan secara elektronik dan media berbasis komputer.<sup>5</sup> Media pembelajaran berbasis *e-learning* ini, tepat bilamana dikembangkan. Karena sesuai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Penerapannya merupakan suatu keharusan, supaya pembelajaran PAI semakin efisien dan efektif. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selain itu, integrasi media pembelajaran berbasis *e-learning* dalam ruang kelas, sebagai penyesuaian pembelajaran PAI dengan teknologi.

Oleh karena itu, menjadi keharusan mengintegrasikan media pembelajaran berbasis *e-learning* dan PAI sebagai penunjangnya. Diantara faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran yaitu media. Berbagai media pembelajaran berbasis *e-learning* dapat digunakan, karena telah memanfaatkan jaringan internet. Internet dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar. Guru PAI sebagai pendidik memiliki tuntutan menerapkan media pembelajaran berbasis *e-learning*. Selain itu, harus mempunyai kemampuan menggunakan media berbasis *e-learning*. Dituntut juga dapat mengembangkan keterampilan membuat bahan pembelajaran yang disampaikan ke peserta didik. Supaya pembelajara PAI lebih luas dan menarik.

Bagian aplikasi dari media pembelajaran berbasis *e-learning* yaitu *Google Classroom*. Aplikasi pembelajaran berbasis *e-learning* ini, diasumsikan menjadi salah satu layanan menjawab suatu persoalan dan tantangan di kelas. *Google Classroom*, sebagai aplikasi pembelajaran berbasis *e-learning* jarang digunakan. Baik dalam pembelajaran PAI maupun lainnya. *Google Classroom* merupakan

---

<sup>3</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2008), h. 162

<sup>4</sup> Winastwan Gora, dkk, *PakemaTIK: Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2009), h. 26

<sup>5</sup> Sri Anitah, *Media Pembelajaran* (Surakarta: UNS Press, 2010), h. 127

aplikasi pembelajaran berbasis *e-learning* hasil inovasi *Google* yang bisa dimanfaatkan. *Google Classroom* memungkinkan tercipta ruang kelas di dunia maya. Mempunyai keunggulan sehingga memudahkan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu, aplikasi ini menjadi sarana dalam pemberian materi dan pengumpulan tugas-tugas.<sup>6</sup>

Berdasarkan penelitian, yang pernah dilakukan oleh peneliti. Penggunaan aplikasi pembelajaran PAI berbasis *e-learning* di sekolah-sekolah SMP jarang sekali. Hal ini, disebabkan kurangnya fasilitas yang dimiliki oleh sekolah-sekolah. Penyebab lain, kurang antusias memakai aplikasi pembelajaran berbasis *e-learning*. Padahal dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi sekarang ini. Berbagai macam aplikasi pembelajaran berbasis *e-learning* bisa digunakan dalam pembelajaran apapun terutama pembelajaran PAI. Sehingga pembelajaran PAI yang diikuti oleh peserta didik tidak membosankan. Teramati peserta didik kurang semangat selama mengikuti proses pembelajaran PAI. Padahal peserta didik sering sekali menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Maka dari itu, diperlukan pembelajaran PAI yang terintegrasi teknologi informasi dan komunikasi. Dengan kenyataan berbagai aplikasi yang bisa digunakan pun banyak, seperti halnya aplikasi *Google Classroom*.

Berdasarkan penemuan (*survei*), peneliti menemukan sekolah SMP di Kota Bandung yang telah menggunakan aplikasi pembelajaran PAI berbasis *e-learning* yaitu SMP Al-Rafi' Drajat Sukapura Kiaracondong Bandung. SMP Al-Rafi' Drajat, telah memakai aplikasi pembelajaran berbasis *e-learning* dalam pembelajaran PAI maupun lainnya. Adapun aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran PAI adalah *Google Classroom*.

Teramati pada pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti, bahwa *Google Classroom* ini, sudah diimplementasikan di SMP Al-Rafi' Drajat dalam pembelajaran PAI berbasis *e-learning*. Teramati ada beberapa bagian komponen

---

<sup>6</sup> Noordin Asnawi, "Pengukuran Usability Aplikasi *Google Classroom* Sebagai *E-learning* Menggunakan *USE Questionnaire* (Studi Kasus: Prodi Sistem Informasi UNIPMA)", *Research: Journal of Computer, information system, & technology management*, Vol. 1, No. 2, 2018, h. 17-21, diakses 5 februari 2019 jam 15.00

desain aplikasi *Google Classroom*. Komponen tersebut perlu untuk diperhatikan supaya penerapan aplikasi *Google Classroom* berlangsung dengan baik, bagi penggunanya. Pemakaian aplikasi *Google Classroom* memiliki tujuan tertentu. Utamanya untuk menyesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Dengan aplikasi *Google Classroom*, sekolah SMP Al-Rafi' Drajat mendapat banyak manfaat. Sebagai aplikasi pembelajaran yang memiliki berbagai sarana di dalamnya. Perlu diperhatikan langkah-langkah yang dilakukan dalam aplikasi *Google Classroom*. Dari mulai masuk, membuat kelas dan membagikan materi, *upload* materi, memberikan tugas, mengerjakan tes, dan melihat hasil pencapaian pembelajaran PAI peserta didik. Bahkan membuat peserta didik tertarik dan termotivasi untuk belajar.

Jadwal guru PAI yang padat, kadang tidak memungkinkan untuk hadir di ruang kelas. Aplikasi *Google Classroom*, membantu memaparkan materi dan tugas yang akan disampaikan oleh guru PAI yang *upload* di tab materi dan tugas pada tab tugas. Maka dari itu, sangat membantu dalam proses penyampain informasi tanpa terbatas ruang dan waktu. Sehingga memudahkan guru PAI memberikan informasi *terupdate* kepada peserta didik. Bukan hanya itu, segala aktivitasnya sudah tidak menggunakan kertas dari memulai berbagi materi sampai evaluasi. Di sisi lain, berbagai perangkat keras dan perangkat lunak (aplikasi *Google*), telah terintegrasi sebagai faktor pendukungnya.

Namun, aplikasi *Google Classroom* yang dimanfaatkan sebagai aplikasi dan media belajar digital. Penggunaannya dalam pelaksanaan pembelajaran PAI belum maksimal meningkatkan kemandirian dan hasil belajar peserta didik. Terkadang dengan *Google Classroom* dalam pendistribusian materi pembelajaran maupun latihan soal hanya dengan berbagi *link* atau alamat *web*. Sehingga peserta didik cukup kerepotan dan terkendala dalam membuka *link* materi dan mengerjakan tugas. Bukan hanya itu, peserta didik dituntut juga untuk mencari materi secara mandiri dalam mencari materi. Sehingga membutuhkan daya literasi yang baik dari berbagai sumber. Belum harus menyamakan dengan sumber yang pokok dalam pembelajaran PAI. Berdasarkan deskripsi permasalahan di atas, penulis termotivasi untuk penelitian lebih lanjut tentang "Implementasi Aplikasi

*Google Classroom* dalam Pembelajaran PAI Berbasis *E-Learning* di SMP Al-Rafi' Drajat Bandung” (Penelitian di Kelas VII Ummu Muthiah pada Kompetensi Memahami Dalil/Dasar dan Tata Cara Mandi Janabat)”

### **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis membatasi masalah yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Apa saja komponen desain aplikasi *Google Classroom* dalam pembelajaran PAI berbasis *e-learning* di SMP Al-Rafi' Drajat Bandung?
2. Apa tujuan pembelajaran PAI berbasis *e-learning* dengan memakai aplikasi *Google Classroom* di SMP Al-Rafi' Drajat Bandung?
3. Bagaimana implementasi aplikasi *Google Classroom* dalam pembelajaran PAI berbasis *e-learning* di SMP Al-Rafi' Drajat Bandung?
4. Apa faktor pendukung dan penghambat aplikasi *Google Classroom* dalam pembelajaran PAI berbasis *e-learning* di SMP Al-Rafi' Drajat Bandung?
5. Bagaimana evaluasi dengan aplikasi *Google Classroom* dalam pembelajaran PAI berbasis *e-learning* di SMP Al-Rafi' Drajat Bandung?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini, untuk mendeskripsikan:

1. Komponen desain aplikasi *Google Classroom* dalam pembelajaran PAI berbasis *e-learning* di SMP Al-Rafi' Drajat Bandung
2. Tujuan pembelajaran PAI berbasis *e-learning* dengan memakai aplikasi *Google Classroom* di SMP Al-Rafi' Drajat Bandung
3. Implementasi aplikasi *Google Classroom* dalam pembelajaran PAI berbasis *e-learning* di SMP Al-Rafi' Drajat Bandung
4. Faktor pendukung dan penghambat aplikasi *Google Classroom* dalam pembelajaran PAI berbasis *e-learning* di SMP Al-Rafi' Drajat Bandung

5. Evaluasi dengan aplikasi *Google Classroom* dalam pembelajaran PAI berbasis *e-learning* di SMP Al-Rafi' Drajat Bandung

#### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini di harapkan memiliki beberapa manfaat, baik secara akademis maupun Praktis:

1. Secara Akademis

Penelitian ini secara akademis, diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam pembelajaran PAI, mengenai “Implementasi Aplikasi *Google Classroom* dalam Pembelajaran PAI Berbasis *E-Learning* di SMP Al-Rafi' Drajat Bandung”. Dengan penelitian yang berkaitan dengan masalah di atas, diharapkan menjadi suatu karya ilmiah. Hasil penelitian, diharapkan memberikan sebuah kontribusi dalam perkembangan ilmu pengetahuan di lingkungan pascasarjana UIN Sunan Gunung Djati Bandung maupun menjadikan satu buah referensi bagi generasi selanjutnya.

2. Secara Praktis

Penelitian ini secara praktis diharapkan memiliki banyak manfaat. Bagi seluruh pihak yang berkontribusi dan membantu dalam penyusunannya. Dimana penelitian ini berfokus tentang “Implementasi Aplikasi *Google Classroom* dalam Pembelajaran PAI Berbasis *E-Learning* di SMP Al-Rafi' Drajat Drajat Bandung”, diantara manfaat secara praktis, yaitu sebagai berikut:

- a. Bagi guru PAI SMP Al-Rafi' Drajat Bandung, dari hasil penelitian diharapkan dapat memberikan pemahaman dan menambah wawasan sebagai alternatif, bahwa aplikasi *Google Classroom* menjadi media pembelajaran berbasis *e-learning* yang menarik dan banyak manfaat bagi pembelajaran PAI
- b. Bagi sekolah SMP Al-Rafi' Drajat, dari hasil penelitian diharapkan dapat digunakan sebagai evaluasi serta untuk meningkatkan mutu dan kualitas lembaga pendidikan
- c. Bagi peserta didik SMP Al-Rafi' Drajat Bandung, dari hasil penelitian diharapkan dapat memberikan alternatif pembelajaran PAI berbasis *e-learning* dengan aplikasi *Google Classroom* kepada peserta didik,

sehingga peserta didik dapat merasakan manfaat dari aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran PAI

- d. Bagi peneliti, dari hasil penelitian diharapkan memberikan pengalaman baru dalam mengembangkan suatu media pembelajaran PAI berbasis *e-learning* dengan aplikasi *Google Classroom*, sebagai salah satu bekal untuk pembelajaran PAI di sekolah.

### **E. Hasil Penelitian Terdahulu**

Penelitian tentang masalah tersebut ada kaitan yang dilakukan peneliti lain. Berdasarkan tinjauan pustaka, terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini:

1. Tesis, Pemanfaatan Media Berbasis Elektronik dalam Meningkatkan Kualitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran PAI, penelitian di SMPN 1 Gondang dan MTs Tulungagung, oleh Alex Yohana Husna. Pada penelitian ini dibahas, pemanfaatan komputer dan internet dalam suatu upaya meningkatkan proses pembelajaran PAI, dan implikasinya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI. Metodologi penelitian tesis ini, menggunakan pendekatan multikasus, metode kualitatif deskriptif. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menyimpulkan, bahwa pembelajaran PAI dengan menggunakan media berbasis komputer dan internet yang diterapkan di SMPN I Gondang dan MTsN Tulung Agung adalah pembelajaran terintegrasi. Guru PAI dalam menyampaikan Pembelajaran PAI memadukan penyampaian materi dengan menggunakan media berbasis komputer dan internet, menciptakan pembelajaran berkualitas. Media berbasis komputer dan internet di manfaatkan siswa SMPN I Gondang dan MTsN Tulung Agung sebagai suplemen dan komplemen untuk meningkatkan pembelajaran PAI. Pembelajaran PAI dengan media berbasis komputer dan internet memerlukan motivasi, kreatifitas dan interaksi yang bisa dilakukan dengan menggunakan media berbasis komputer dan internet supaya bisa berjalan efektif dan efisien.

2. Tesis, Pengaruh Penggunaan Media ICT Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI, penelitian di MAK Al-Falah II Nagreg, oleh M. Tajudin Zuhri. Pada penelitian ini dibahas, pembelajaran PAI

dengan penggunaan media ICT ada pengaruhnya yang signifikan dari siswa yang bermotivasi tinggi menjadi lebih tinggi prestasi, yang sedang lebih tinggi dan siswa yang rendah lebih tinggi daripada menggunakan media konvensional pada mata pelajaran PAI. Media ICT merupakan alat yang berkaitan dengan teknologi yang berfungsi memproses, memanipulasi pengelolaan, dan transfer/pemindahan informasi antarmedia. Sehingga proses pembelajaran PAI lebih efektif dan efisien. Metodologi penelitian tesis ini, menggunakan pendekatan eksperimen semu (*quasi experiment*) metode kuantitatif. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan wawancara, observasi, dokumentasi, angket dan test. Penelitian ini menyimpulkan, bahwa prestasi hasil belajar siswa yang bermotivasi tinggi, sedang, rendah, dengan menggunakan media ICT lebih tinggi daripada menggunakan media konvensional pada mata pelajaran PAI.

3. Tesis, Pemanfaatan Media Berbasis Tik dalam Pembelajaran PAI, penelitian di SMP Islam Terpadu Kharisma Darussalam Kotabaru Karawang, oleh Shalihat Nurfitriah. Pada penelitian ini, dilatarbelakangi oleh sebuah fenomena pembelajaran PAI yang hanya menggunakan media klasik saja dalam proses pembelajarannya. Media TIK memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran PAI. Metodologi penelitian tesis ini, menggunakan pendekatan deskriptif naturalistik metode kualitatif. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dokumentasi, observasi, dan wawancara. Penelitian ini menyimpulkan, pembelajaran PAI dengan media berbasis TIK meningkatkan daya serap siswa terhadap materi, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik. Media yang digunakan dalam pembelajaran PAI yaitu LCD Proyektor, Flasdisk, Laptop, Speaker/Sound dan Internet. Pada tahap pelaksanaannya yang dilakukan oleh guru PAI, sebagai langkah awal membuat prangkat pembelajaran, langkah inti guru memberikan pretes dan materi, langkah penutup guru PAI memberikan post tes sebagai evaluasi. Faktor penghambat dalam pemanfaatan TIK, guru PAI belum memanfaatkan *e-mail*, *blog*, dalam pembelajaran PAI. LCD proyektor belum terpasang di semua kelas.

Perbedaan dari ketiga tesis di atas, terletak pada pembahasannya. Tesis pertama, menjelaskan komputer dan internet dapat meningkatkan kualitas belajar



siswa, metodologi yang digunakan yaitu pendekatan multikasus. Pada tesis kedua, menjelaskan tentang pengaruh media ICT terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa, metodologi yang digunakan pendekatan eksperimen semu dan metode kuantitatif, dari teknik pengumpulan data ditambah angket dan tes. Pada tesis ketiga, menjelaskan tentang pemanfaatan media berbasis TIK dalam pembelajaran PAI. Metodologi yang digunakan pendekatan kualitatif deskriptif analitik naturalistik.

Dari beberapa penelitian sebelumnya, dapat dikatakan bahwa penelitian yang akan dilakukan relatif baru baik dari tema, subjek penelitian, substansi, dan teori keilmuannya.

#### **F. Kerangka Pemikiran**

Untuk menjelaskan masalah penelitian ini digunakan beberapa konsep yang berkaitan dengan rumusan masalah penelitian, yaitu sebagai berikut:

*Google Classroom* bagian aplikasi berbasis internet yang disediakan oleh *Google* sebagai sebuah sistem *e-learning*. *Google Classroom* adalah *platform online* yang memudahkan guru dalam proses pembelajaran digital dengan peserta didik, guru dapat membuat kelas di *Google Classroom*, memberi peserta didik kode tambahan atau mengundang melalui email, dan mulai berkomunikasi tentang informasi kelas, tugas, juga dokumen.<sup>7</sup> *Service* ini, didesain membantu guru membuat materi, membagikan tugas, dan menggolongkan tugas secara *paperless*. Pengguna *service* ini harus mempunyai sebuah akun di *Google*. Selain itu *Google Classroom* bisa digunakan oleh sekolah yang mempunyai sertifikat *Google Apps for Education* maupun tidak tersertifikat.<sup>8</sup>

Penerapan teknologi informasi dan komunikasi diperlukan dalam bidang pendidikan. Ditandai dengan hadirnya situs belajar dan mengajar dengan *web* dan internet disebut *e-learning*. *E-learning* merupakan suatu sistem pembelajaran memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Tujuannya dengan penggunaan sistem elektronik atau komputer membantu proses

---

<sup>7</sup> Alice Keeler dan Libbi Miller, *Praise for 50 Things You Can Do with Google Classroom* (Sandiago: Dave Burgess Consultin, 2015), h.1

<sup>8</sup> S. Iftakhar, "Google Classroom: What Works and How?" *Journal of Education and Social Science*, vol. III, pp. h. 12-18, 2016 diakses 8 november 2018 Jam 15.00

pembelajaran.<sup>9</sup> Secara metodologis media pembelajaran dengan tujuan: (1) Membantu memperjelas pokok bahasan yang disampaikan, (2) Membantu memotivasi dalam kegiatan pembelajaran, (3) Membantu mengatasi keterbatasan ruang, tempat dan waktu, (4) Memberi pengalaman nyata dalam pembelajaran.

Penggunaan media teknologi informasi dan komunikasi mengefektifkan pembelajaran. Baik penyampaian pesan dari isi pembelajaran. Membangkitkan motivasi dan minat peserta didik. Membantu peserta didik meningkatkan pemahaman. Meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Menyajikan data dengan menarik dan terpercaya. Memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Komputer dan internet merupakan media tersampainya informasi, pesan dan isi pembelajaran.<sup>10</sup> Pembelajaran sendiri merupakan akumulasi dari konsep mengajar (*teaching*) dan konsep belajar (*learning*).<sup>11</sup> Pembelajaran yang direncanakan dengan baik akan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Tuntutan pembelajaran meliputi:

“Mengingat, mengambil pengetahuan tertentu dari memori jangka panjang. Memahami, mengkonstruksi makna dari sebuah materi pembelajaran, termasuk apa yang diucapkan, ditulis, dan digambar oleh guru. Mengaplikasikan, menerapkan atau menggunakan suatu prosedur dalam keadaan tertentu. Menganalisis, memecah-mecah materi jadi bagian-bagian penyusunannya dan menentukan hubungan antara bagian-bagian tersebut dan keseluruhan struktur atau tujuan. Mengevaluasi, mengambil keputusan berdasarkan kriteria dan atau standar. Mencipta, memadukan bagian-bagian untuk membentuk sesuatu yang baru dan koheren atau untuk membuat suatu produk yang orisinal”.<sup>12</sup>

PAI sebagai pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, juga keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran Agama Islam, yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran jenjang pendidikan SMP atau jenjang lainnya.<sup>13</sup> Dengan demikian, secara ilustratif keterkaitan konsep dengan rumusan masalah di atas, digambarkan ke dalam bagan kerangka pemikiran, yaitu sebagai berikut:

<sup>9</sup> Michael, *media pembelajaran e-learning*, 2013: 27 tersedia di [http://www.pasca.unla.ac.id >assets>akademik ...online](http://www.pasca.unla.ac.id/assets/akademik...online) diakses, 14 oktober 2018, Jam 15.00

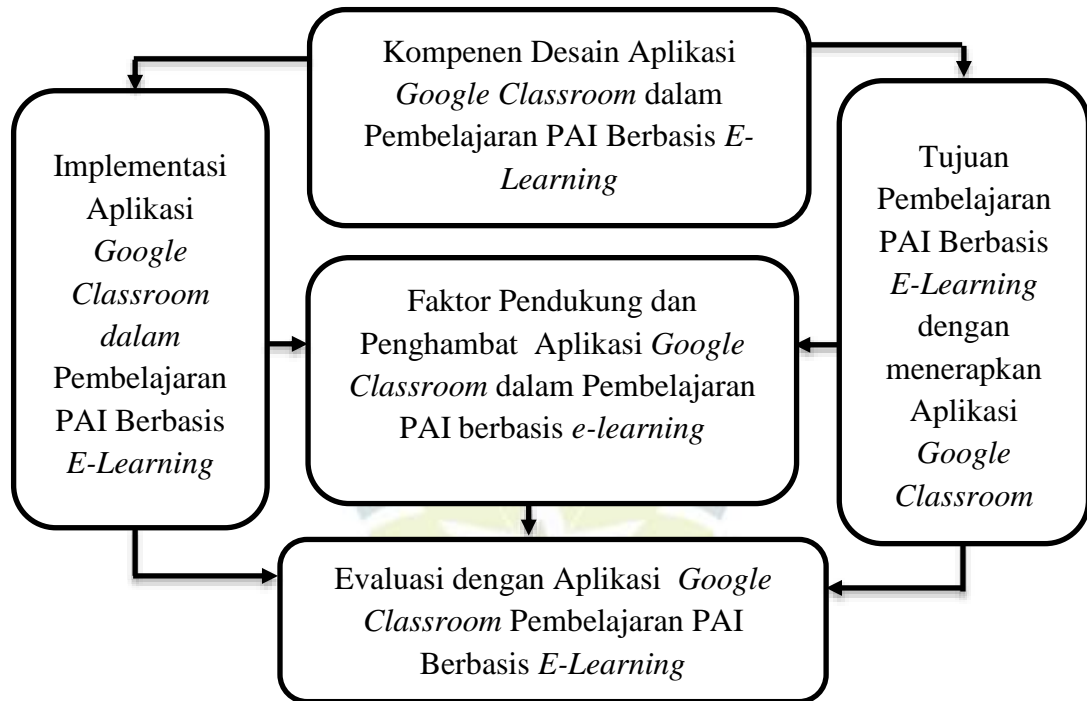
<sup>10</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), h. 162

<sup>11</sup> Tim Pengembang MKDP, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Press, 2011), h. 132

<sup>12</sup> Anderson dan Kathwohl, *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen Terjemahan Prihantoro* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), h. 43

<sup>13</sup> Anidi, *Evaluasi Program Pembelajaran* (Yogyakarta: Parama Publishing, 2017), h. 29

Bagan 1.1  
Kerangka Pemikiran



Gambar bagan di atas, menjelaskan dari implementasi aplikasi *Google Classroom* dalam pembelajaran PAI berbasis *e-learning*. Dalam pemakaiannya, perlu ada beberapa komponen desain aplikasi *Google Classroom*. Komponen-komponen tersebut yang berfungsi sangat penting. Sebagai sarana dan fasilitas pembelajaran PAI berbasis *e-learning* pembantu aplikasi ini, Tujuan pembelajaran PAI dengan aplikasi *Google Classroom* memberi kegunaan, kemanfaatan, dan kemudahan. Terutama menyesuaikan pembelajaran PAI dengan teknologi informasi dan komunikasi. Dalam implementasinya, perlu diperhatikan langkah-langkah mengoperasikan aplikasi *Google Classroom*, supaya berlangsung dengan baik. Dari masuk kelas, membuat kelas, menambahkan materi dan tugas juga lainnya. Selain itu, faktor pendukung dan penghambat aplikasi *Google Classroom* perlu dipenuhi dan diperhatikan juga. Evaluasi pembelajaran PAI dengan aplikasi *Google Classroom*, berbeda dengan evaluasi secara manual. Tiada lain, cara evaluasi yang dilakukan secara *paperless* (tanpa kertas) yaitu dengan adanya aplikasi lain yang digunakan.