

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan adalah proses pengalihan pengetahuan secara sistematis dari seseorang kepada orang lain sesuai standar yang telah ditetapkan oleh para ahli. Dengan adanya transfer pengetahuan tersebut diharapkan dapat merubah sikap tingkah laku, kedewasaan berpikir dan kedewasaan kepribadian ke dalam pendidikan formal dan pendidikan informal. Kemudian, menurut Sugihartono, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh pendidik untuk mengubah tingkah laku manusia, baik secara individu maupun kelompok untuk mendewasakan manusia tersebut melalui proses pengajaran dan pelatihan.

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah, mulai dari tingkat dasar, seperti Madrasah Ibtidaiyah hingga sampai tingkat menengah, seperti Madrasah Tsanawiyah dan Madrasah Aliyah memegang peranan penting untuk pencapaian tujuan pendidikan nasional seperti diamanatkan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dalam pelaksanaan pembelajaran SKI tentu memerlukan media pembelajaran.

Menurut Azhar (2014) 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.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat ditandai dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi yang menyebar secara cepat dan luas dalam setiap bagian kehidupan termasuk dunia pendidikan. Melalui kemajuan tersebut, guru SKI dapat menggunakan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media yang dipakai untuk pembelajaran SKI. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat diperlukan untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Akan tetapi, kendala atau hambatan

seringkali kita dengar bahwa dalam dunia pendidikan khususnya di Indonesia kurangnya kesediaan media pendidikan untuk pendidikan agama Islam, dalam hal ini media pembelajaran adalah salah satu cara untuk lebih mengefektifkan dan mengefisienkan waktu yang telah ada guna untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar siswa. Salah satu pemanfaatan teknologi saat ini adalah *e-Learning* menggunakan web untuk mengaksesnya. Tidak dapat dipungkiri karena banyak peserta didik sekarang memiliki *smart phone* jadi lebih mudah untuk mengaksesnya dari manapun berada dan kapanpun juga.

E-Learning merupakan suatu media berbagi informasi tentang ilmu pengetahuan yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain (Butarbutar & Haryanto, 2017). *E-Learning* berarti pembelajaran dengan bantuan layanan elektronik, khususnya perangkat lunak komputer (Wijaya 2016). Berbagai jenis aplikasi e-learning semakin banyak berkembang saat ini dan yang paling menonjol saat ini adalah *Google Classroom* (Bhat dkk., 2018). *Google Classroom* adalah teknologi terbaru yang diperkenalkan oleh *Google Apps for Education* pada tahun 2014. *Google Classroom* memfasilitasi guru untuk membuat dan mengatur tugas dengan cepat, memberikan umpan balik secara efisien, dan berkomunikasi dengan kelas dengan mudah (Shaharane dkk, 2016)

E-learning merupakan proses pembelajaran disajikan secara elektronik dan media berbasis komputer. Media pembelajaran ini, tepat bilamana dikembangkan. Karena sesuai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Penerapannya merupakan suatu keharusan, supaya pembelajaran SKI semakin efisien dan efektif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Belajar merupakan suatu proses internal yang kompleks, yang terlibat di dalam proses internal adalah yang meliputi unsur afektif, dalam unsur afektif berkaitan dengan sikap, nilai-nilai, interes, apresiasi, dan penyesuaian perasaan sosial (Dimiyanti dan Mudjiono, 2002). Beberapa prinsip dalam belajar yaitu: Pertama, belajar berarti mencari makna. Makna diciptakan oleh siswa dari apa yang mereka lihat, dengar, rasakan dan alami. Kedua, konstruksi makna, adalah proses yang terus menerus. Ketiga, belajar bukanlah kegiatan mengumpulkan

fakta, tetapi merupakan pengembangan pemikiran dengan membuat pengertian yang baru. Belajar bukanlah hasil perkembangan, tetapi perkembangan itu sendiri. Keempat, hasil dipengaruhi oleh pengalaman subjek belajar dengan lingkungannya. Kelima, hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang di ketahui siswa belajar, tujuan dan motivasi mempengaruhi proses interaksi dengan bahan yang dipelajari (Sardiman, 2004).

Proses belajar kreatif sebagai keterlibatan dengan sesuatu yang berarti, rasa ingin tahu dan mengetahui dalam kekaguman, ketidaklengkapan, kekacauan, kerumitan, ketidakselarasan, ketidakteraturan dan sebagainya. Kesederhanaan dari struktur atau mendiagnosis suatu kesulitan dengan mensintesis informasi yang telah diketahui, membentuk kombinasi dengan menciptakan alternatif-alternatif baru, kemungkinan-kemungkinan baru, dan sebagainya. Mempertimbangkan, menilai, memeriksa, dan menguji kemungkinan-kemungkinan baru, menyisihkan, memecahkan yang tidak berhasil, salah dan kurang baik, memilih pemecahan yang paling baik dan membuatnya menarik atau menyenangkan, mengkomunikasi hasil-hasilnya kepada orang lain” (Semiawan, 2010).

Dengan demikian dalam belajar kreatif harus melibatkan komponen-komponen pengalaman belajar yang paling menyenangkan dan paling tidak menyenangkan lalu menemukan bahwa pengalaman dalam proses belajar kreatif sangat mungkin berada di antara pengalaman-pengalaman belajar yang sangat menenangkan, pengalaman-pengalaman yang sangat memberikan kepuasan kepada kita dan yang sangat bernilai bagi kita.

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

Bagian aplikasi dari media pembelajaran yaitu *Google Classroom*. Aplikasi pembelajaran ini, diasumsikan menjadi salah satu layanan menjawab suatu persoalan dan tantangan di kelas. *Google Classroom* merupakan aplikasi pembelajaran hasil inovasi *Google* yang bisa dimanfaatkan. *Google Classroom* memungkinkan tercipta ruang kelas di dunia maya. Menurut Asnawi (2018: 17) *Google Classroom* mempunyai keunggulan sehingga memudahkan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu, aplikasi ini menjadi sarana dalam pemberian materi dan pengumpulan tugas-tugas.

Berdasarkan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) Tahun 2017 hanya sekitar 54,68% yang menggunakan internet dari keseluruhan warga negara Indonesia. Dan berdasarkan hasil tersebut juga penggunaan internet di bidang edukasi dibagi menjadi lima bagian yaitu sebanyak 55,30% digunakan untuk membaca artikel, 49,87% digunakan untuk melihat video tutorial, 21,73% digunakan untuk berbagi artikel dan video tutorial, dan 14,63% digunakan untuk kegiatan pendaftaran sekolah. Pemanfaatan internet di sekolah bagi siswa dapat mempermudah mengakses berbagai literature dan referensi ilmu pengetahuan yang dibutuhkan dengan cepat, sehingga dapat mempermudah proses pembelajaran.

Berbagai macam aplikasi pembelajaran bisa digunakan dalam pembelajaran apapun terutama pembelajaran SKI. Sehingga pembelajaran SKI yang diikuti oleh peserta didik tidak membosankan. Padahal peserta didik sering sekali menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Maka dari itu, diperlukan pembelajaran SKI yang terintegrasi teknologi informasi dan komunikasi. Dengan kenyataan berbagai aplikasi yang bisa digunakan pun banyak, seperti halnya aplikasi *Google Classroom*. *Google Classroom* merupakan aplikasi yang mudah digunakan dan memiliki fitur-fitur yang memadai untuk proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti dengan melihat data penggunaan media pembelajaran MAN 1 Sumedang Tahun Pelajaran 2019/2020 masih sedikit guru yang menggunakan aplikasi *Google Classroom*. Pemakaian aplikasi *Google Classroom* memiliki tujuan tertentu. Utamanya untuk

menyesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Dengan aplikasi *Google Classroom*, sekolah MAN 1 Sumedang 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 SKI peserta didik. Bahkan membuat peserta didik tertarik dan termotivasi untuk belajar.

Tahun 2021 pembelajaran di sekolah khususnya Kabupaten Sumedang masih harus secara jarak jauh dikarenakan masih dalam situasi Covid-19. Untuk itu guru diharapkan dapat lebih kreatif dan inovatif dalam proses penyampaian materi kepada siswa. Aplikasi *Google Classroom*, membantu memaparkan materi dan tugas yang akan disampaikan oleh guru SKI yang di *upload* di tab materi dan tugas pada tab tugas. Maka dari itu, sangat membantu dalam proses penyampaian informasi tanpa terbatas ruang dan waktu. Sehingga memudahkan guru SKI memberikan informasi aktual 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 media belajar digital dalam pelaksanaan pembelajaran SKI belum maksimal meningkatkan kreativitas siswa. Terkadang dengan *Google Classroom* dalam pendistribusian materi pembelajaran maupun latihan soal hanya dengan berbagi *link* atau alamat *web*. Peserta didik cukup membuka *link* materi pada *web* yang telah ditentukan dan mengerjakan tugas yang juga telah ditentukan. Padahal dengan *google classroom*, guru dapat memfasilitasi siswa untuk berpikir kreatif. Kreatif dapat diartikan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru yang berbeda dari sebelumnya, baik berupa gagasan atau karya nyata dengan menggabung-gabungkan unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Hal baru disini adalah sesuatu yang belum diketahui oleh yang bersangkutan, meskipun hal itu

merupakan hal yang tidak asing lagi bagi orang lain, dan bukan hanya dari yang tidak menjadi ada, tetapi juga kombinasi baru dari sesuatu yang sudah ada.

Guru dapat memanfaatkan banyaknya informasi yang ada di internet agar siswa siswa dapat menyimpulkan materi, mereka cari secara mandiri, atau guru memberikan beberapa *link* sumber untuk dianalisis. Pencarian tersebut dapat menumbuhkan kreativitas siswa dalam menggabungkan informasi dari berbagai sumber agar menjadi utuh, selain itu, siswa dapat juga membuat kesimpulan baru dari materi yang dia terima dari berbagai sumber. Kesimpulan itu bisa dilakukan dengan membandingkan berbagai sumber yang didapatkan. Dalam menyampaikan tugas, guru juga dapat memberikan pertanyaan yang merangsang siswa untuk menyampaikan ide baru, baik dari segi penyampaian tugasnya, ataupun esensi dari tugas tersebut.

Berdasarkan deskripsi permasalahan di atas, penulis termotivasi untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang penerapan aplikasi *Google Classroom* mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam meningkatkan kreativitas siswa pada materi Peradaban Islam Daulah Usmani di MAN 1 Sumedang dan MA Muhammadiyah Cikaramas Sumedang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perencanaan guru dalam mempersiapkan kelas melalui aplikasi *Google Classroom* mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada materi Peradaban Islam Daulah Usmani di MAN 1 Sumedang dan MA Muhammadiyah Cikaramas Sumedang?
2. Bagaimana proses pembelajaran melalui aplikasi *google classroom* mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada materi Peradaban Islam Daulah Usmani di kedua madrasah aliyah tersebut?
3. Faktor pendukung dan penghambat apa saja dalam penerapan melalui aplikasi *Google Classroom* mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada materi Peradaban Islam Daulah Usmani di kedua Madrasah Aliyah tersebut?

4. Bagaimana kreativitas siswa mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada materi Peradaban Islam Daulah Usmani melalui aplikasi *Google Classroom* di kedua Madrasah Aliyah tersebut?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini akan menganalisis:

1. Perencanaan guru dalam mempersiapkan kelas melalui aplikasi *Google Classroom* mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada materi Peradaban Islam Daulah Usmani di MAN 1 Sumedang dan MA Muhammadiyah Cikaramas Sumedang.
2. Proses pembelajaran melalui aplikasi *google classroom* mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada materi Peradaban Islam Daulah Usmani di kedua madrasah aliyah tersebut.
3. Faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan melalui aplikasi *Google Classroom* mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada materi Peradaban Islam Daulah Usmani di kedua Madrasah Aliyah tersebut.
4. Kreativitas siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Peradaban Islam Daulah Usmani melalui aplikasi *Google Classroom* di kedua Madrasah Aliyah tersebut.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademis

Penelitian ini secara akademis, diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam pembelajaran SKI, mengenai Implementasi Aplikasi *Google Classroom* dalam Pembelajaran SKI dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Materi Peradaban Islam Daulah Usmani di MAN 1 Sumedang dan MA Muhammadiyah Cikaramas Sumedang. Dengan penelitian yang berkaitan dengan masalah di atas, diharapkan menjadi suatu karya ilmiah. Hasil penelitian, diharapkan memberikan sebuah kontribusi untuk pengembangan khazanah ilmu pengetahuan, khususnya

pelajaran SKI dan memperkaya hasil penelitian yang telah ada dan dapat memberi gambaran mengenai peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik dengan aplikasi *Google Classroom*. Kegunaan penelitian ini juga untuk refleksi bagi pelaksana pembelajaran SKI di sekolah yang bersangkutan,

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi guru SKI MAN 1 Sumedang dan MA Muhammadiyah Cikaramas Sumedang, dari hasil penelitian diharapkan dapat memberikan pemahaman dan menambah wawasan sebagai alternatif, bahwa aplikasi *Google Classroom* menjadi media pembelajaran yang menarik dan banyak manfaat bagi pembelajaran SKI
- b) Bagi sekolah MAN 1 Sumedang dan MA Muhammadiyah Cikaramas, dari hasil penelitian diharapkan dapat digunakan sebagai evaluasi serta untuk meningkatkan mutu dan kualitas lembaga pendidikan
- c) Bagi peserta didik MAN 1 Sumedang dan MA Muhammadiyah Cikaramas Sumedang, dari hasil penelitian diharapkan dapat memberikan alternatif pembelajaran SKI dengan aplikasi *Google Classroom* kepada peserta didik, sehingga peserta didik dapat merasakan manfaat dari aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran SKI
- d) Bagi peneliti, dari hasil penelitian diharapkan memberikan pengalaman baru dalam mengembangkan suatu media pembelajaran SKI dengan aplikasi *Google Classroom*, sebagai salah satu bekal untuk pembelajaran SKI di sekolah.

E. Kerangka Berpikir

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. *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.

Google classroom adalah salah satu platform belajar daring (*online*) pada *smartphone* maupun *personal computer* (PC) dengan koneksi internet. *Google classroom* sebagai sarana kegiatan belajar antara guru dengan peserta didik tanpa tatap muka langsung sehingga lebih efektif serta dapat menghemat waktu dan tempat. Selain itu *google classroom* disediakan gratis dan tidak pernah digunakan sebagai konten berbayar (Su'uga dkk., 2020).

Menurut Sabran dan Sabara (2019) *google classroom* adalah aplikasi yang dibuat oleh *google* yang bertujuan untuk membantu guru dan peserta didik apabila kedua hal tersebut berhalangan, mengorganisasi kelas serta berkomunikasi dengan peserta didik tanpa harus terikat dengan jadwal di kelas dan guru dapat memberikan tugas dan langsung memberikan nilai kepada mahasiswa.

Google classroom (atau dalam bahasa Indonesia yaitu ruang kelas *google*) adalah suatu serambi pembelajaran campuran yang diperuntukkan terhadap setiap ruang lingkup pendidikan yang dimaksudkan untuk menemukan jalan keluar atas kesulitan dalam membuat, membagikan dan menggolong-golongkan setiap penugasan tanpa kertas (Salamah, 2020). *Google Classroom* merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Selain itu, *google classroom* bisa menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan. Fitur-fitur dalam aplikasi *google classroom* seperti *reuse post*, *create question*, *create assignment*, *create announcement* dapat digunakan peserta didik untuk mengunggah kembali beberapa file, memberi ruang diskusi, memberi pengumuman, pendistribusian tugas dan materi pembelajaran, pengumpulan tugas sampai guru dapat melihat siapa saja yang sudah mengumpulkan tugas. Selain itu file yang dapat diunggah

juga tidak dibatasi formatnya, semua file tetap bisa diunggah seperti word, power point, PDF, video, atau berupa link juga bisa digunakan (Salamah, 2020).

Google classroom adalah salah satu bentuk ICT produk dari *google* yang terhubung dengan *gmail, drive, hangout, youtube*, serta kalender, dan lain-lain. Banyaknya fasilitas yang disediakan *google classroom* akan memudahkan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang dimaksud bukan hanya di kelas saja, melainkan juga di luar kelas karena peserta didik dapat melakukan pembelajaran di mana pun dan kapanpun dengan mengakses *Google classroom* secara dalam jaringan. *Google classroom* membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih produktif dan bermakna dengan menyederhanakan tugas, meningkatkan kolaborasi, dan membina komunikasi. Pengajar dapat membuat kelas, memberikan tugas, mengirim masukan, dan melihat semuanya di satu tempat. *Google classroom* juga terintegrasi secara lancar dengan fitur google lainnya seperti google dokumen dan drive (Basuki, 2020).

Layanan ini diperkenalkan sebagai fitur *G-Suite for Education* pada tanggal 6 Mei 2012, diikuti oleh rilis publiknya pada tanggal 12 Agustus 2014. Pada bulan Juni 2015, Google mengumumkan API kelas dan tombol berbagi untuk situs web, yang memungkinkan administrator sekolah dan pengembang untuk selanjutnya terlibat dalam *google classroom*. Pada bulan Maret 2017, google membuka kelas untuk mengizinkan pengguna *google* pribadi masuk kelas tanpa persyaratan memiliki akun *G Suite for Education* (Imaduddin, 2018).

Mengaplikasikan *google classroom* tentunya bukan hal mudah bagi guru yang tidak memiliki kemampuan di bidang teknologi informasi. Namun, sesungguhnya mengaplikasikan *google classroom* dapat dipelajari dengan memperhatikan langkah-langkah berikut ini (Sewang, 2017).

- a. Buka website google kemudian masuk pada laman *google classroom*
- b. Pastikan Anda memiliki akun Google Apps for Education. Kunjungi *classroom.google.com* dan masuk. Pilih apakah Anda seorang guru atau siswa, lalu buat kelas atau gabung ke kelas
- c. Jika Anda administrator *Google Apps*, Anda dapat menemukan informasi lebih lanjut tentang cara mengaktifkan dan menonaktifkan

layanan di Akses ke Kelas.

- d. Guru dapat menambahkan siswa secara langsung atau berbagi kode dengan kelasnya untuk bergabung. Hal ini berarti sebelumnya guru di dalam kelas nyata (di sekolah) sudah memberitahukan kepada siswa bahwa guru akan menerapkan *google clasroom* dengan syarat setiap siswa harus memiliki email pribadi dengan menggunakan nama lengkap pemilikinya (tidak menggunakan nama panggilan/samaran).
- e. Guru memberikan tugas mandiri atau melemparkan forum diskusi melalui laman tugas atau laman diskusi kemudian semua materi kelas disimpan secara otomatis ke dalam folder di *google drive*.
- f. Selain memberikan tugas, guru juga dapat menyampaikan pengumuman atau informasi terkait dengan mata pelajaran yang akan dipelajari oleh siswa di kelas nyata pada laman tersebut. Siswa dapat bertanya kepada guru ataupun kepada siswa lain dalam kelas tersebut terkait dengan informasi yang disampaikan oleh guru.
- g. Siswa dapat melacak setiap tugas yang hampir mendekati batas waktu pengumpulan di laman Tugas, dan mulai mengerjakannya cukup dengan sekali klik.
- h. Guru dapat melihat dengan cepat siapa saja yang belum menyelesaikan tugas, serta memberikan masukan dan nilai langsung di kelas.

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 pembelajaran. Gerlach & Ely (1971) menyebutkan media pembelajaran dengan tujuan (1) membantu memperjelas pokok bahasan yang disamakan, (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 dan 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 (Azhar, 2014) Pembelajaran sendiri merupakan akumulasi dari konsep mengajar (*teaching*) dan konsep belajar (*learning*). 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”.

Selanjutnya penulis menguraikan alur kerangka berpikir dalam penyelesaian tesis ini sebagai berikut:

1. Perencanaan Pembelajaran melalui aplikasi *Google Classroom* mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Perencanaan pembelajaran merupakan tahap pertama guna mempersiapkan pengajaran sebelum proses pengajaran dimulai. Terlebih pada saat diwajibkannya melakukan proses pembelajaran daring oleh pemerintah. Komponen perencanaan pembelajaran meliputi RPP, silabus, serta bahan ajar sebagai penunjang pengajaran khususnya pada situasi pandemi Covid-19 yang membatasi seluruh aktivitas pendidikan. Tujuan pokok dari sebuah perencanaan pembelajaran yaitu guna membantu pelaksanaan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan selama daring agar pembelajaran lebih maksimal dan menyenangkan.

Perencanaan pembelajaran dapat dipahami sebagai upaya guru dalam menyiapkan desain pembelajaran yang berisi tujuan, materi dan bahan, alat dan media, pendekatan, metode serta evaluasi yang akan dijadikan pedoman dalam pembelajaran. Perencanaan pembelajaran sangat penting karena menjadi pedoman dan standar dalam usaha pencapaian tujuan. Pembelajaran menjadi terarah dan terukur karena adanya perencanaan yang matang (Hilayati, 2013).

Selain itu Gunawan dan Sunarman (2018) menegaskan bahwa pengajar dapat menggunakan fitur pada aplikasi tersebut seperti *assignments* (tugas), *grading* (pengukuran), *communication* (komunikasi), *mobile application* (aplikasi telepon genggam), *archive course* (arsip program), *privacy* (privasi), *time-cost* (hemat waktu). Dengan demikian penggunaan *google classroom* pembelajaran akan lebih mudah dengan adanya interaksi antara guru dan murid saat bertatap muka melalui kelas online, sehingga peserta didik dapat belajar, bertanya, berpendapat, bertukar ide-ide, dan mengirim tugas dari jarak jauh melalui *smartphone*. Melalui *smartphone* pengguna dapat mengunduh dan mengirim tugas ataupun file, dan dapat digunakan akses secara *offline*. Dari aplikasi tersebut, dapat ditinjau dari efektifitas dan motivasi dalam proses pembelajaran jarak jauh untuk mengetahui penggunaan aplikasi pendukung belajar yang sering digunakan oleh guru dan respon baik oleh peserta didik. Berdasarkan pendapat dari para peneliti di atas bahwa *google classsroom* merupakan platform belajar secara online yang bisa digunakan pada *smartphone* atau PC dengan berbagai fitur yang berguna untuk memudahkan proses pembelajaran (Su'uga dkk., 2020).

Pembelajaran sejarah di sekolah memiliki karakteristik sebagai pembelajaran yang memberikan pengalaman masa lampau untuk diterapkan pada masa sekarang. Pengetahuan masa lampau dapat berguna untuk memecahkan masa kini dan untuk merencanakan masa depan (Daldjoeni, 1999). Pengalaman masa lampau dapat dijadikan pijakan untuk menyikapi kehidupan nyata saat sekarang dan selanjutnya menciptakan kehidupan masa yang akan datang. Artinya pembelajaran sejarah di sekolah diharapkan mampu memberikan bekal sikap melalui peristiwa-peristiwa masa lampau. Pemahaman pembelajaran sejarah

memerlukan pemahaman peristiwa masa lampau secara filosofis atau dengan kata lain memahami filsafat sejarah. Filsafat sejarah yang menyelidiki sebab-sebab terakhir dari suatu peristiwa serta ingin memberikan jawaban atas sebab dan alasan peristiwa sejarah (Tamburaka, 1999).

Perencanaan pembelajaran yang akan direncanakan memerlukan teori untuk merancangnyanya agar rencana pembelajaran yang disusun benar-benar dapat memenuhi harapan dan tujuan pembelajaran. Dalam hal ini perencanaan manajemen pembelajaran yaitu suatu disiplin ilmu menaruh perhatian pada perbaikan kualitas pembelajaran dengan menggunakan teori pembelajaran deskriptif.

Suatu keberhasilan pembelajaran juga dipengaruhi oleh bagaimana proses penyampaian materinya. Sama halnya saat pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam guru harus lebih ekstra lagi dalam proses pembelajaran yang dilakukan. *Google classroom* adalah salah satu bentuk ICT produk dari *google* yang terhubung dengan *gmail*, *drive*, *hangout*, *youtube*, serta kalender, dan lain-lain. Banyaknya fasilitas yang disediakan *Google Classroom* akan memudahkan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang dimaksud bukan hanya di kelas saja, melainkan juga di luar kelas karena peserta didik dapat melakukan pembelajaran di mana pun dan kapanpun dengan mengakses *Google classroom* secara dalam jaringan. *Google Classroom* membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih produktif dan bermakna dengan menyederhanakan tugas, meningkatkan kolaborasi, dan membina komunikasi. Pengajar dapat membuat kelas, memberikan tugas, mengirim masukan, dan melihat semuanya di satu tempat. *Google classroom* juga terintegrasi secara lancar dengan fitur google lainnya seperti google dokumen dan drive (Basuki, 2020).

2. Tujuan Pembelajaran SKI dengan aplikasi *Google Classroom* Islam

Tujuan pembelajaran adalah kemampuan (kompetensi) atau keterampilan yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa setelah mereka melakukan proses pembelajaran tertentu. Dalam kurikulum berorientasi pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran itu juga biasa diistilahkan dengan indikator hasil belajar.

Artinya, apa hasil yang diperoleh siswa setelah mereka mengikuti proses pembelajaran (Sanjaya, 2006).

Kurikulum Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah memiliki tujuan yang berbeda dari mata pelajaran yang lainnya. Seperti halnya termuat dalam permenag nomor 912, tujuan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut (Kementerian Agama Republik Indonesia, 2013):

- a. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai dan norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah dalam mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.
- b. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
- c. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- d. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.
- e. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil ibrah dari peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam (Surat keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 2676, 2013).

Tujuan lain sejarah kebudayaan Islam adalah pada dasarnya pembelajaran sejarah itu bertujuan untuk menumbuhkembangkan peserta didik mengenai adanya keragaman pengalaman hidup pada masing-masing masyarakat Islam dan adanya cara pandang yang berbeda terhadap masa lampau untuk memahami masa kini dan membangun pengetahuan serta pemahaman untuk menghadapi masa yang akan datang. Pembelajaran sejarah kebudayaan Islam memiliki beberapa tujuan antara lain sebagai berikut:

- a. Peserta didik yang membaca sejarah adalah untuk menyerap unsur-unsur

keutamaan dari padanya agar mereka dengan senang hati mengikuti tingkah laku para Nabi dan orang-orang shaleh dalam kehidupan sehari-hari.

- b. Pelajaran sejarah merupakan contoh teladan baik bagi umat Islam yang meyakiniya dan merupakan sumber syariah yang besar.
 - c. Studi sejarah dapat mengembangkan iman, mensucikan moral, membangkitkan patriotism dan mendorong untuk berpegang pada kebenaran serta setia kepadanya.
 - d. Pembelajaran sejarah akan memberikan contoh teladan yang sempurna kepada pembinaan tingkah laku manusia yang ideal dalam kehidupan pribadi dan sosial anak-anak dan mendorong mereka untuk mengikuti teladan yang baik, dan bertingkah laku seperti Rasul (Thoha, 1999).
 - e. Untuk pendidikan akhlak, selain mengetahui perkembangan agama Islam juga perkembangan seluruh dunia (Yunus, 1980).
3. Penerapan aplikasi *Google Classroom* mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Mengaplikasikan *Google Classroom* tentunya bukan hal mudah bagi guru yang tidak memiliki kemampuan di bidang teknologi informasi. Namun, sesungguhnya mengaplikasikan *Google Classroom* dapat dipelajari dengan memperhatikan langkah-langkah berikut ini (Sewang, 2017).

- a. Buka website google kemudian masuk pada laman *google classroom*
- b. Pastikan Anda memiliki akun Google Apps for Education. Kunjungi *classroom.google.com* dan masuk. Pilih apakah Anda seorang guru atau siswa, lalu buat kelas atau gabung ke kelas
- c. Jika Anda administrator *Google Apps*, Anda dapat menemukan informasi lebih lanjut tentang cara mengaktifkan dan menonaktifkan layanan di Akses ke Kelas.
- d. Guru dapat menambahkan siswa secara langsung atau berbagi kode dengan kelasnya untuk bergabung. Hal ini berarti sebelumnya guru di dalam kelas nyata (di sekolah) sudah memberitahukan kepada siswa bahwa guru akan menerapkan *Google Classroom* dengan syarat setiap siswa harus memiliki email pribadi dengan menggunakan nama lengkap

- pemilikinya (tidak menggunakan nama panggilan/samaran).
- e. Guru memberikan tugas mandiri atau melemparkan forum diskusi melalui laman tugas atau laman diskusi kemudian semua materi kelas disimpan secara otomatis ke dalam folder di *Google Drive*.
 - f. Selain memberikan tugas, guru juga dapat menyampaikan pengumuman atau informasi terkait dengan mata pelajaran yang akan dipelajari oleh siswa di kelas nyata pada laman tersebut. Siswa dapat bertanya kepada guru ataupun kepada siswa lain dalam kelas tersebut terkait dengan informasi yang disampaikan oleh guru.
 - g. Siswa dapat melacak setiap tugas yang hampir mendekati batas waktu pengumpulan di laman Tugas, dan mulai mengerjakannya cukup dengan sekali klik.
 - h. Guru dapat melihat dengan cepat siapa saja yang belum menyelesaikan tugas, serta memberikan masukan dan nilai langsung di kelas.
4. Faktor pendukung dan penghambat penerapan aplikasi *Google Classroom* mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Setiap pembelajaran tidaklah selalu berjalan lancar namun pasti ada beberapa kendala yang menjadi permasalahan. Terlebih pembelajaran saat ini melalui pembelajara daring yang berbeda jauh dari pembelajaran secara langsung disekolah. Keadaan saat ini yang belum diketahui pandemi Covid-19 akan berakhir kapan,. Pembelajaran daring yang dapat dikatakan suatu pembelajaran secara mendadak harus diterapkan pada sektor pendidikan di pada masa covid ini, tidak dipungkiri adanya suatu kendala dalam pelaksanaannya.

Menurut Jazen M. dan Mary yang dikutip oleh Shampa Iftakhar mengatakan bahwa, salah satu faktor pendukung dari aplikasi *Google Classroom* adalah karena penggunaannya yang fleksibel, artinya aplikasi ini dapat mudah diakses dan digunakan oleh guru serta peserta didik di lingkungan belajar tatap muka dan di lingkungan belajar online sepenuhnya. Dengan penggunaan aplikasi ini memungkinkan guru untuk mengeksplorasi dan mempengaruhi metode pembelajaran yang dibuat lebih mudah serta mengotomatisasi, mengatur distribusi tugas maupun pengumpulan tugas peserta didik dan juga untuk berkomunikasi

(Iftakhar, 2016). Selanjutnya Moch Fatkoer mengemukakan bahwa di dalam aplikasi google classroom terdapat beberapa sub menu, salah satunya adalah menu “buat tugas” (Rohman, 2017).

Beberapa faktor pendukung dalam aplikasi *Google Classroom*, baik itu yang berhubungan dengan perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*) dalam implementasinya, yaitu sebagai berikut:

- a. Komputer baik desktop, laptop, dan *personal digital assistant*, telah membentuk jaringan (*network*) yang digunakan untuk keperluan pembelajaran jarak jauh secara *online* (Ruswandi dan Badrudin, 2008).
- b. Jaringan internet, memberikan fasilitas untuk saling terhubung dan berkomunikasi satu sama lain, sehingga dapat melakukan pembelajaran secara *online* (Arsyad, 2014).
- c. *Google Chrome*, sebagai mesin pencari yang mampu menemukan beragam informasi yang ada dalam ratusan ribu bahkan jutaan *website*, hanya dengan kata kunci (*keyword*). Baik berupa buku, gambar, *blog*, berita, hiburan dan lainnya (Enterprise, 2009).
- d. *Google Earth* dan *Google Maps* memberikan layanan dalam pencarian lokasi tertentu baik itu gambar, *video* dan berbagai jenis peta dari seluruh dunia sehingga mempermudah tanpa konvensional (Enterprise, 2009).
- e. *Google Mail* tidak hanya berfungsi untuk mengirimkan pesan tetapi juga dapat melakukan *chatting* bahkan *video chat* (Enterprise, 2009).
- f. *Google Drive* memberikan ruang untuk menyimpan dan berbagi *document*, *video*, gambar *slide* ataupun *slides* dengan siapapun yang ijin dengan menggunakan berbagai jenis *gadget* (PPTI, 2016).
- g. *Hangout* digunakan untuk melakukan percakapan secara langsung (*vidcall*), bahkan *screen sharing* dengan yang lain, memudahkan berbagi pengetahuan (PPTI, 2016).

Faktor penghambat *google classroom* menurut Muttaqin (2020) yang dapat menghambat dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Hanya bisa diakses dengan menggunakan akun Google yang sudah

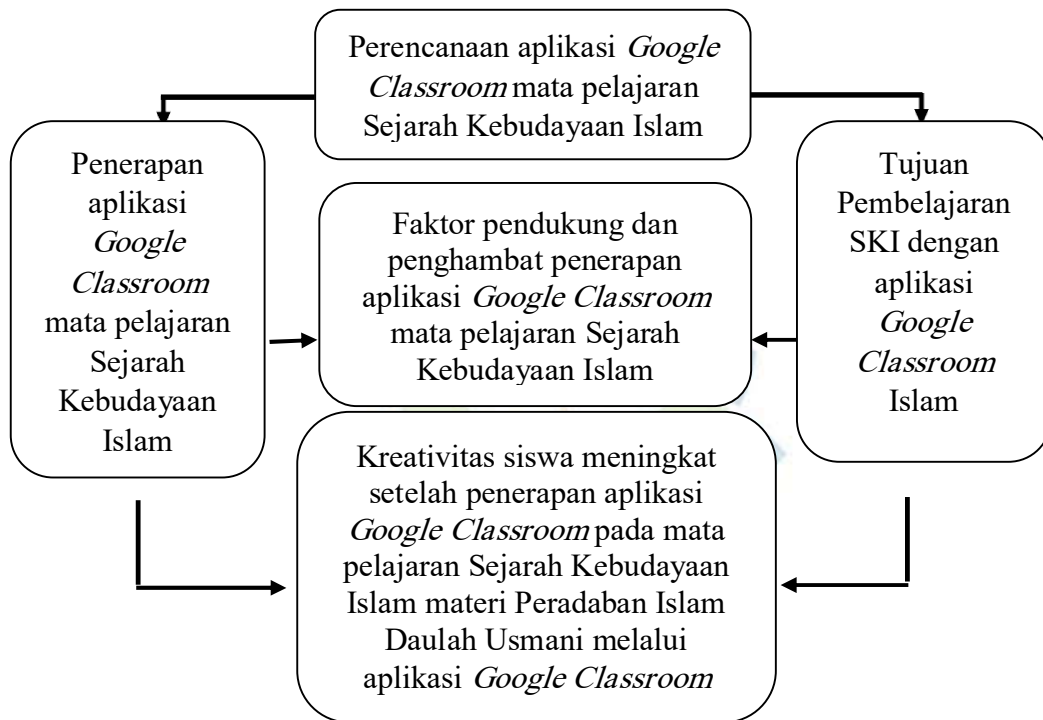
terdaftar.

- b. Tidak terdapat tombol share untuk berbagi kegiatan kelas dengan orang lain.
- c. Tidak ada tombol like atau indikator yang menunjukkan bahwa tulisan yang diunggah sudah dibaca.
- d. Hanya mendukung fitur chat untuk melakukan obrolan.
- e. Perlunya kemampuan dalam menggunakannya (Muttaqin, 2020).

5. Kreativitas Belajar Siswa

Proses kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam media *Google Classroom* ini juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena penggunaan *google classroom* ini bisa digunakan kapan pun dan dimana pun karena tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Dengan menggunakan *Google Classroom* ini sistem pembelajaran pun akan efisien, menarik dan menyenangkan bagi siswa untuk mempelajarinya karena bisa mendapat informasi berupa materi pembelajaran dan kemudian peserta didik mengakses yang akan memberikan motivasi dan minat agar mau melakukan kegiatan pembelajaran dan bisa membuka kembali materi yang sudah disampaikan oleh guru di dalam *Google Classroom* tersebut, dan kemudian bahan ajar atau materi bisa di ulas kembali dan oleh peserta didik saat dirumah ataupun diluar. Lalu tidak hanya itu karena *Google Classroom* juga memiliki banyak fitur dalam membuat tugas maupun menilai untuk dimanfaatkan oleh pendidik untuk kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Sejarah Kebudayaan Islam 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 MA atau jenjang lainnya. Dengan demikian, secara ilustratif keterkaitan konsep dengan rumusan masalah di atas, digambarkan ke dalam bagan kerangka berpikir, yaitu sebagai berikut:

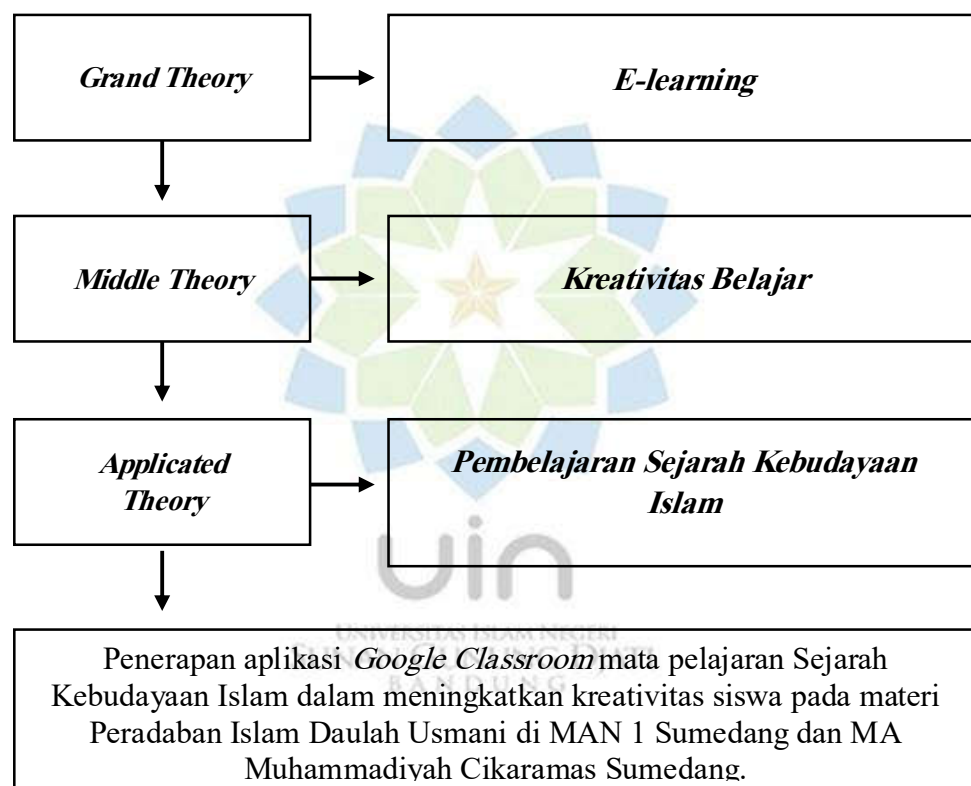


Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

Gambar di atas, menjelaskan dari implementasi aplikasi *Google Classroom* dalam pembelajaran SKI. Dalam pemakaiannya, perlu ada beberapa komponen desain aplikasi *Google Classroom*. Komponen-komponen tersebut yang berfungsi sangat penting. Sebagai sarana dan fasilitas pembelajaran SKI pembantu aplikasi ini. Tujuan pembelajaran SKI dengan aplikasi *Google Classroom* memberi kegunaan, kemanfaatan, dan kemudahan. Terutama menyesuaikan pembelajaran SKI 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 SKI 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.

Selanjutnya dalam landasan teoritis penelitian tesis ini menggunakan *grand theory*, *middle theory* dan *applied theory*. Grand theory yang digunakan dalam penelitian tesis ini adalah teori *e-learning*, middle theory menggunakan teori kreativitas belajar, dan *applied theory* menggunakan teori Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.



Gambar 1.2 Landasan Teoritis Penelitian

F. Hasil Penelitian Terdahulu

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

Pertama, Tesis Ning Fina Inayatus Sofa dengan judul” Pengaruh Penggunaan *Google Classroom* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Mata

Pelajaran PAI Di SMK Darul Hidayah Tirtoyudo Kabupaten Malang”. Pascasarjana UIN Sunan Ampel Surabaya 2020.

Pada penelitian ini dibahas, Motivasi merupakan hal penting yang perlu diperhatikan, karena dengan dengan motivasi belajar yang baik akan menunjukkan hasil yang baik. terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, adapun salah satunya yakni penggunaan media dalam proses pembelajaran. *Google classroom* merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran secara online. Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan *Google Classroom* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran PAI Di SMK Darul Hidayah Tirtoyudo Kabupaten Malang. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode penelitian *experiment*, subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik SMK Darul Hidayah kelas X. Objek yang diteliti adalah penggunaan *Google classroom* terhadap motivasi belajar peserta didik mata pelajaran PAI. Alat pengumpulan data yaitu skala sikap model *rating scale*. Sedangkan teknik analisis data menggunakan uji *paired sample T-test*. Berdasarkan uji statistik *T-paired* diperoleh nilai rata-rata perbedaan antara pretest (sebelum diberikan treatment) dengan posttest (sesudah diberikan treatment) yaitu -13,733 dengan standar deviation 11,744. Dan didapatkan nilai Signifikan (2- tailed) 0,000 maka H_a diterima dan H_0 di tolak yang artinya ada perbedaan yang signifikan terhadap pretest dan posttest. Jadi disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *google classroom* terhadap motivasi belajar peserta didik mata pelajaran PAI di SMK Darul Hidayah Tirtoyudo Kabupaten Malang.

Kedua, Disertasi M. Tajudin Zuhri Pengaruh Penggunaan Media ICT Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI, penelitian di MAK Al-Falah II Nagreg. Pascasarjana UIN Sunan Gunung Djati 2020.

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.

Ketiga, Tesis Alex Yohana Husna Pemanfaatan Media Berbasis Elektronik dalam Meningkatkan Kualitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran PAI, penelitian di SMPN 1 Gondang dan MTs Tulungagung. Pascasarjana IAIN Tulungagung 2015.

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, kreativitas dan interaksi yang bisa dilakukan dengan menggunakan media berbasis komputer dan internet supaya bisa berjalan efektif dan efisien.

Keempat, Jurnal Andi Erni. “Use Of Information And Communication Technology In The Field Of Education: Case Study Of Electronic Learning (E-Learning)”. *Celebes Education Review*.

Pada penelitian ini dibahas eksistensi teknologi informasi dan komunikasi sebagai penguat dalam pengembangan bidang pendidikan di era globalisasi ini, maka permasalahan yang dihadapi tentu menjadikan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai momentum untuk mewujudkan kemajuan dunia pendidikan. Permasalahan yang diangkat dari penelitian ini yaitu: 1) bagaimana penggunaan TIK dalam bidang pendidikan; 2) bagaimana integrasi TIK dalam e-learning; dan 3) bagaimana kontribusi penggunaan TIK dalam e-learning terhadap keberhasilan dunia pendidikan. Penelitian ini bersifat studi kasus yang diperoleh melalui pengalaman pribadi, hasil wawancara, menyadur teks, teks hasil pengamatan, visual yang menggambarkan makna keseharian. Sumber data terdiri atas data primer dan data sekunder. Hasil penelitian menemukan bahwa penggunaan TIK sangat bermanfaat dalam bidang pendidikan, khususnya dalam strategi pembelajaran dan inovasi yang berorientasi konstruktif berbasis TIK. TIK berdasarkan representasi pemahamannya dilihat dari pendekatan pembelajaran sebesar 85%, strategi pembelajaran (pembelajaran individual, kelompok dan peneliti) diterapkan 60%, selanjutnya metode pembelajaran berupa ceramah, diskusi, simulasi sebesar 45%, serta teknik dan taktik pembelajaran (spesifik, individual, unik) baru 30%. Berdasarkan gambar di atas menunjukkan bahwa perkembangan TIK membawa pengaruh besar bagi dunia pendidikan. TIK dalam proses pembelajaran memungkinkan peserta didik belajar kapan dan di mana saja dengan lingkup yang sangat luas. Penggunaan TIK dalam bidang pendidikan memungkinkan peserta didik dan dosen memiliki akses teknologi digital, memperoleh materi yang berkualitas dan dosen atau pendidik harus memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam penggunaan media pembelajaran digital yang membantu mahasiswa didik mencapai standar akademik dan mengembangkan potensinya sebagai perwujudan keberhasilan TIK.

Perbedaan dari keempat disertasi, tesis, dan jurnal di atas, terletak pada pembahasannya. Tesis pertama, menjelaskan Motivasi Belajar Peserta Didik Pengaruh Penggunaan *Google Classroom* dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. metode penelitian *experiment*, subjek dalam penelitian Objek yang diteliti adalah penggunaan *Google classroom* terhadap motivasi belajar peserta didik mata pelajaran PAI. Alat pengumpulan data yaitu skala sikap model *rating scale*. Sedangkan teknik analisis data menggunakan uji *paired sample T-test*. Pada tesis kedua, menjelaskan tentang mengetahui tingkat efektivitas *Google classroom* dalam proses pembelajaran. Efektivitas itu dilihat dari aspek mekanisme penggunaan *Google classroom*, respon dan pemahaman mahasiswa terhadap materi, dan kendala kendala yang didapatkan dalam penggunaan *google classroom* sebagai media pembelajaran. Pada tesis ketiga, menjelaskan tentang pemanfaatan media berbasis TIK dalam pembelajaran SKI. 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, dapat disimpulkan bahwa keseluruhan penelitian memberikan sumbangsih tentang penilaian pembelajaran PAI. Namun sebaliknya sulit menemukan referensi penilaian pembelajaran SKI, kemudian dalam penilaian perbedaannya terdapat dalam wilayah kajian yang diteliti berupa media yang digunakan dalam penilaian pembelajaran PAI ataupun SKI yaitu dengan menggunakan aplikasi *Google classroom* dan tempat yang menjadi objek penelitian.