



APLIKASI GOOGLE CLASSROOM :

sebuah metode belajar PAI
berbasis e-learning

E - LEARNING



Ade Jamarudin, Anwar Sanusi



Aplikasi *Google Classroom*

Metode Belajar PAI Berbasis *E-Learning*

Dr. Ade Jamarudin, MAg
Anwar Sanusi, S. Pd. M. Pd

Penerbit Yayasan Sahabat Alam Rafflesia
ISBN 978-623-6415-67-2

Aplikasi *Google Classroom*
Sebuah Metode Belajar PAI Berbasis *E-Learning*

Penulis:

Dr. Ade Jamarudin, MAg
Anwar Sanusi, S. Pd. M. Pd

ISBN:

978-623-6415-67-2

Desain Sampul/Tata Letak:

Purnama

Hak Cipta © 2021, pada penulis
Hak publikasi pada
Penerbit Yayasan Sahabat Alam Rafflesia.

Dilarang memperbanyak, memperbanyak sebagian atau seluruh isi dari buku ini dalam bentuk apapun, tanpa izin tertulis dari penerbit.

Cetakan ke- 01 Tahun 2021

Penerbit:

Yayasan Sahabat Alam Rafflesia
Anggota IKAPI No. 002/Anggota Luar Biasa/BENGGKULU/2019
Bengkulu - Yogyakarta
Kontak: +62 852 33833 290
Email: salamrafflesia@gmail. com



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa atas segala limpahan rahmat taufik, dan hidayah Nya, sehingga kami dapat menyelesaikan penyusunan buku ini dalam bentuk maupun isi nya yang sangat sederhana.

Dalam penyusunan buku ini, tidak sedikit hambatan yang kami hadapi. Namun, kami menyadari bahwa kelancaran dalam dalam penyusunan buku ini tidak lain berkat bantuan, dorongan, dan bimbingan dari pihak-pihak yang sangat berjasa, sehingga kendala-kendala yang kami hadapi teratasi dan dapat memperlancar pembuatan makalah ini. Untuk itu kami menyampaikan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pembuatan buku ini.

Dalam buku ini kami mengakui banyak kekurangan karena pengalaman yang kami miliki sangat kurang. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kepada pembaca untuk memberikan masukan-masukan yang bersifat membangun untuk kesempurnaan buku ini, sehingga kami dapat memperbaiki bentuk maupun isi buku ini dan kedepannya dapat lebih baik.

Penggunaan aplikasi pembelajaran PAI berbasis *e-learning* di sekolah-sekolah 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*.

Akhir kata, kami berharap agar buku ini dapat memberikan manfaat maupun inspirasi bagi pembaca.

Bandung, 12 Agustus 2021

Penulis



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
BAB 2 PENDIDIKAN TEKNOLOGI GOOGLE CLASSROOM DI ABAD 21	34
BAB 3 PENUTUP.....	65
DAFTAR PUSTAKA	67
BIODATA PENULIS	70



BAB 1 PENDAHULUAN

Pengertian Aplikasi *Google Classroom*

Secara bahasa aplikasi berasal dari kata *application* sama halnya dalam bahasa arab *تطبيق* yang artinya penerapan, penggunaan, dan praktek. Secara istilah aplikasi adalah program siap pakai yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna dan digunakan untuk sasaran yang dituju. Disimpulkan, bahwa aplikasi sebagai suatu program berbentuk perangkat lunak yang berjalan pada suatu sistem tertentu yang berguna untuk membantu berbagai kegiatan yang dilakukan oleh manusia.

Beberapa ahli mengatakan pengertian Aplikasi, menurut Ali Zaki dan *Smitdev Community*, aplikasi merupakan komponen yang bermanfaat sebagai media untuk menjalankan pengolahan data ataupun berbagai kegiatan lainnya seperti pembuatan ataupun pengolahan dokumen dan *file*. Sri Widiarti, aplikasi merupakan sebuah *software* (perangkat lunak) yang bertugas sebagai *front end* pada sebuah sistem yang dipakai untuk mengelola berbagai macam data sehingga menjadi sebuah informasi yang bermanfaat untuk penggunaannya dan juga sistem yang berkaitan. Harip Santoso, aplikasi merupakan sebuah kelompok *file* (*class, form, report*) yang ditujukan sebagai pengekseskusi aktivitas tertentu yang saling berkaitan seperti contohnya aplikasi *payroll* dan aplikasi *fixed asset*. Yuhefizar, aplikasi merupakan program yang sengaja dibuat dan dikembangkan sebagai pemenuh

kebutuhan penggunaanya dalam menjalankan suatu pekerjaan tertentu. ¹

Sedangkan *Google Classroom* secara bahasa adalah ruang kelas *Google*. Secara istilah *Google Classroom* 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 penugasan tanpa kertas. Jadi aplikasi *Google Classroom* merupakan perangkat lunak sebagai layanan *online* gratis untuk sekolah, lembaga *nonprofit*, dan siapa pun yang memiliki akun *Google* bisa menggunakannya, sehingga memudahkan pelajar dan instruktur agar tetap terhubung, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. ²

Langkah-langkah dalam Aplikasi *Google Classroom*

Ketika menerapkan aplikasi *Google Classroom*, ada langkah-langkah yang dilakukan, yaitu sebagai berikut:

a. *Masuk Aplikasi Google Classroom*

Masuk ke aplikasi *Google Classroom*, digunakan sebuah akun *Google* yang biasa digunakan ketika membuka *E-Mail* di *Gmail*. Buka pada kolom *browser*, isi pada kolom tersebut alamat/*url* berikut ini, *http://classroom.google.com*. Lalu tekan enter maka masuk pada tahap ketikkan alamat akun *Google* yang biasa digunakan untuk *E-Mail* pada layanan *Gmail*. Klik pada kolom berikutnya,

¹<https://www.seputarpengetahuan.co.id/. . . /10-pengertian-aplikasi-menurut-para-ahli-le. . .> diakses 22 Maret 2019 Jam 00. 00

² Azuar Juliandi, *Google Classroom Mendesain Kelas Online untuk Mendukung Pembelajaran dan Penelitian* (Medan: Lembaga Penelitian dan Penulisan Ilmiah Aqli, 2018), h. 1

masukan sandi/*password*, klik berikutnya, halaman *Google Classroom* akan ditampilkan.³

b. Membuat Kelas

Membuat kelas merupakan pembuatan suatu kelas yang diajar oleh seorang guru mata pelajaran tertentu di *Google Classroom*.⁴ Gabung dengan kelas, merupakan pilihan peserta didik dan buat kelas, pilihan yang dilakukan guru. Selanjutnya pilih tanda (+), dilanjutkan klik buat kelas. Untuk persetujuan penggunaan kelas pilih ceklis (✓) saya telah membaca lalu pilih lanjutkan. Setelah itu untuk membedakan kelas mana yang di ajar. Bubuhi nama kelas, ketikkan nama kelas misalnya, kelas VIII A Kenanga, ketikkan pada bagian mata pelajaran misalnya PAI, subjek boleh kosongkan, lalu klik buat, maka pembuatan kelas telah selesai.⁵

Halaman dan menu-menu *Google Classroom*, jika sebuah kelas telah dibuat. Terlihat tiga tab halaman, tab itu sendiri bagian berbentuk tabulasi yang berisi sejumlah perintah sesuai kelompoknya yang terdiri dari grup dan perintah. *Pertama* tab halaman aliran, *kedua* tab halaman peserta didik, *ketiga* tab halaman tentang. Tab halaman aliran, digunakan untuk aliran tempat informasi. Pada bagian ini, untuk membuat berbagai informasi tugas dan pengumuman. Tunjuk dan arahkan *mouse* ke tanda +, hanya ditunjuk, jangan klik/pilih apapun. Di sana akan terlihat apa yang akan dilakukan guru, seperti buat pengumuman, buat tugas, dan sebagainya. Tab halaman peserta didik, peserta didik bisa

³ Azuar Juliandi, *Google Classroom Mendesain Kelas Online untuk Mendukung Pembelajaran dan Penelitian*, h. 4

⁴ Azuar Juliandi, *Google Classroom Mendesain Kelas Online untuk Mendukung Pembelajaran dan Penelitian*, h. 5-8

⁵ Azuar Juliandi, *Google Classroom Mendesain Kelas Online untuk Mendukung Pembelajaran dan Penelitian*, h. 5-8

memilih kode kelas dan hanya untuk dilihat pada saat latihan. Pada kode kelas terdapat beberapa pilihan, tampilkan maka akan menampilkan kode kelas, salin meng-copy kode kelas, setel ulang mengganti kode kelas, non aktifkan untuk menonaktifkan kelas. Tab halaman tentang, halaman ini berisi berbagai informasi tentang kelas. Dengan memilih dan mengklik tombol tentang, suatu nama kelas dapat *di edit* (dirubah). Selanjutnya bagi guru dan peserta didik dapat melihat *folder/drive* kelas di *Google Drive*. Bisa digunakan menambah materi kelas, mengundang pengajar lain, dan sebagainya.⁶

Membuat kelas baru lainnya, untuk kegiatan membuat kelas baru pilih dan klik tanda menu (☰) lalu pilih kelas menu utama. Selanjutnya pilih dan klik kelas, ada dua pilihan di halaman ini, gabung dengan kelas adalah pilihan untuk peserta didik dan membuat kelas baru dilakukan oleh guru atau admin sekolah.⁷ Melihat kelas-kelas yang telah dirancang tahap ini bertujuan untuk melihat kelas-kelas yang telah dirancang. Ada dua alternatif, untuk melihat kelas yang telah dirancang tersebut. Alternatif *pertama* melihat kelas, pilih dan jangan lupa klik menu. Selanjutnya pilih dan klik kelas yang telah dirancang maka secara otomatis akan ditampilkan. Alternatif *kedua* melihat kelas, klik menu kelas utama di sudut kiri atas dan kelas-kelas yang telah dirancang akan terlihat di sisi kiri halaman.⁸

c. Membagikan Materi

⁶ Muhammad Imanudin, *Membuat Kelas Online Berbasis Android dengan Google Classroom Trobosan Pembelajaran Era Revolusi 4.0* (Yogyakarta: Garudhawaca, 2018), h. 17

⁷ Azuar Juliandi, *Google Classroom Mendesain Kelas Online untuk Mendukung Pembelajaran dan Penelitian*, h. 5-8

⁸ Azuar Juliandi, *Google Classroom Mendesain Kelas Online untuk Mendukung Pembelajaran dan Penelitian*, h. 9

Membagikan materi merupakan menyisipkan dan *mengupload* materi pelajaran untuk ditempatkan ke dalam *Google Classroom*. *File* materi pelajaran yang disisipkan atau *diupload* adalah segala jenis *file*, *Powerpoint/Google Slide*, *Word/Google Docs*, *Excel/Google Spreadsheet*, *Video*, *Link/Urlwebsite*, dan sebagainya.⁹

Selanjutnya langkah menyisipkan atau *mengupload* *file* materi pelajaran dari komputer. Langkah yang dilakukan untuk *mengupload* atau menyisipkan materi pelajaran dari guru kepada peserta didik yaitu sebagai berikut:¹⁰ guru memilih dan mengklik tab halaman tentang. Selanjutnya tambahkan materi kelas dan ketik judul materi pelajaran, misalnya materi 1 pengertian shalat sunnah dan bagiannya. Sisipkan dan pilih pada *folder* komputer lalu bagikan ke kelas yang dituju. Apabila ingin memilih dari *Drive*, pilih dan klik tanda *drive* (📁). *File* akan muncul untuk memilih dan menyisipkan *file* dengan *Google Drive*. Guru memilih dan mengklik tab *upload*, pilih *file* dari *drive*. Selanjutnya pilih *file* yang hendak *diupload*, klik *open*, pada tab *upload*. Seketika akan terlihat materi yang telah terpilih. Jika diperlukan tambahkan *file* lainnya, sama pilih dan klik *upload* jika telah selesai menambahkan *file*. Materi yang telah disisipkan atau *diupload* akan terlihat pada *postingan*.

Halaman semula akan kembali ditampilkan. Materi yang telah disisipkan atau *diupload* guru, dapat dilihat dan *didownload* oleh peserta didik. Jika guru ingin *mengupload* materi-materi lain. Maka langkah-langkahnya sama seperti di atas. Fungsi-fungsi *fitur* lain yang tersedia

⁹ Muhammad Imanudin, *Membuat Kelas Online Berbasis Android dengan Google Classroom Trobosan Pembelajaran Era Revolusi 4.0*, h. 16

¹⁰<http://elearningindustry.com/google-classroom-a-free-learning-management-system-for-elearning>, diakses 5 April 2019

untuk menyisipkan materi tugas adalah pilihan menyisipkan *file* komputer, fungsinya sama dengan menyisipkan *file* dengan *Google Drive* seperti cara-cara di atas. Menyisipkan *file video* dari *Youtube*, pilih dan sisipkan alamat *Urlwebsite/link* suatu informasi *online* tertentu.¹¹

Membuat *file* materi pelajaran langsung di *Google Drive*. Bagian ini bertujuan memaparkan bagaimana cara guru untuk merancang materi pelajaran di *Google Drive*. Di *browser*, ketikkan *https://drive.google.com*, selanjutnya klik *drive* saya, klik *classroom*. Pada halaman *folderclassroom*, klik baru, klik *folder*, ketikkan nama *subfolder* baru misalnya materi pelajaran tentang apa. *Subfolder* ini berfungsi khusus sebagai tempat untuk meletakkan *file-file* atau materi-materi pelajaran. Agar tidak bercampur dengan *folder* atau *file* lainnya klik buat, *sub-folder* baru materi pelajaran. Maka akan terbentuk dan terlihat, klik *sub-folder* materi pelajaran tersebut. Klik baru, pilih jenis *file* yang akan dibuat menjadi *file* materi pelajaran.

Ada tiga pilihan yang tersedia *Google Documen* identik dengan *Word*, *Google Spreadsheet* identik dengan *Excel*, *GoogleSlide* identik dengan *Powerpoint*. Ketikkan nama *file* di sudut kiri atas, ketikkan judul *slide*. Langkah selanjutnya mirip dengan cara membuat *slide* di *Powerpoint*. Kembalilah ke *Google Drive Drive* Saya>*Classroom*>materi pelajaran, *file* yang telah dirancang akan terlihat di halaman tersebut. *File* ini dapat disisipkan sebagai materi pelajaran dengan cara-cara

¹¹ Muhammmad Imanudin, *Membuat Kelas Online Berbasis Android dengan Google Classroom Trobosan Pembelajaran Era Revolusi 4. 0*, h. 16

seperti yang telah dilakukan sebelumnya pada bagian atas.¹²

d. Tugas Essai

Merancang tugas berbentuk esai (*essay*), yakni tugas yang jawabannya berbentuk karangan, bukan pilihan ganda. Persiapan membuat tugas esai, tahap ini bertujuan untuk membuat formulir tugas esai yang akan diberikan kepada peserta didik di suatu kelas. Untuk membuat tugas berbentuk esai yang harus dilakukan, *browser*, ketikkan: <https://classroom.google.com> atau klik menu. Pilih salah satu kelas yang akan diberikan tugas misalnya VIII A. Semua akan dibawa ke halaman aliran, fungsi umum halaman ini untuk membuat tugas, pengumuman, dan lain-lain.¹³

Misalnya guru ingin membuat tugas 2. Tugas 2 berupa tugas esai klik tab aliran. Pilih yang bertanda tambahkan (+) dibaca tambah. Pilih dan klik tanda  buat tugas. Pastikan tugas adalah untuk kelas yang dimaksud, misalnya VIII A. Pastikan juga tugas untuk semua peserta didik. Ketikkan judul tugas misalnya, tugas 2. Ketikkan petunjuk (*opsional*/jika ada) misalnya kerjakan tugas pada formulir yang tersedia. Jika ingin mengatur kapan batas waktu mengerjakan tugas klik tanda penunjuk ()¹⁴, dilanjutkan klik lagi tanda penunjuk (). Pilih batas waktu terakhir peserta didik mengerjakan tugas klik tetapkan. Halaman aliran kembali terlihat, disini terlihat judul tugas dan petunjuk tugas. Jika terlihat ada yang masuk dan tanda selesai,

¹²Azuar Juliandi, *Google Classroom Mendesain Kelas Online untuk Mendukung Pembelajaran dan Penelitian*, h. 57- 58

¹³ Muhammmad Imanudin, *Membuat Kelas Online Berbasis Android dengan Google Classroom Trobosan Pembelajaran Era Revolusi 4. 0*, h. 35

¹⁴<http://elearningindustry.com/google-classroom-a-free-learning-management-system-forelearning>, diakses 5 April 2019

berarti berapa peserta didik ada yang sudah menyelesaikan tugas. Belum selesai, berarti berapa orang peserta didik yang belum menyelesaikan tugas. Komentar, peserta didik dan guru dapat membuat komentar atau diskusi tertentu.

Mengatur formulir sebagai tugas, bagian ini adalah untuk mengatur fungsi formulir untuk keperluan tugas atau kuis. Pilih dan klik setelan dengan tanda (🔑), selanjutnya klik tab umum, aktifkan ceklis pada kumpulkan alamat *e-mail*. Klik tab *presentasi*, aktifkan ceklis pada aktifkan bilah kemajuan. Aktifkan ceklis pada acak urutan pertanyaan.¹⁵ Ketikkan kalimat tugas perta didik telah diterima/direkam, misalnya terima kasih, jawaban anda telah diterima. Pilihan untuk meminimalisir peserta didik saling berbagi jawaban diantara peserta didik. Pilih pada tab kuis, geser tombol ke kanan pada bagian jadikan ini sebagai kuis. selanjutnya ceklis pada nanti setelah peninjauan manual. Selanjutnya ceklis pada pertanyaan tak terjawab, ceklis pada jawaban yang benar. Selanjutnya ceklis pada nilai poin, klik simpan.

Identitas tugas, pembuatan *namafile* dari formulir tugas yang sedang dirancang ini. Termasuk membuat nama judul tugas, deskripsi atau petunjuk mengerjakan tugas. Klik tab pertanyaan pada sudut kiri atas (formulir tanpa judul), ketikkan *namafile*, misalnya kuis 1, pada bagian bawahnya (formulir tanpa judul), ketikkan judul tugas, misalnya kuis 2. Pada bagian bawahnya, ketikkan pula petunjuk mengerjakan tugas misalnya jawablah dengan singkat pertanyaan-pertanyaan di bawah ini.

¹⁵Azuar Juliandi, *Google Classroom Mendesain Kelas Online untuk Mendukung Pembelajaran dan Penelitian*, h. 26

Identitas peserta didik, tujuan pembuatan identitas pribadi peserta didik, seperti nama, NIS dan sebagainya. Agar memudahkan guru tatkala melakukan evaluasi terhadap tugas peserta didik. Membuat judul untuk bagian identitas peserta didik klik pada tanda(Tr) tambahkan judul dan deskripsi. Ketikkan identitas peserta didik pada bagian judul. Ketikkan NIS pada kolom pertanyaan, klik tanda penunjuk, klik jawaban singkat. Pastikan bahwa tulisan yang tertera pada teks jawaban singkat. Geser tombol ke kanan pada bagian wajib diisi, klik tanda (tambahkan pertanyaan). Selanjutnya ketikkan nama pada bagian nama yang akan peserta didik isi.

Pertanyaan tugas, tujuannya untuk membuat berbagai pertanyaan dan jawaban tugas, serta mengatur angka skor, mengatur jawaban yang benar dan sebagainya. Buat judul untuk bagian pertanyaan tugas klik tanda(Tr) tambahkan judul dan deskripsi) ketikkan pertanyaan-pertanyaan. Membuat pertanyaan pertama dari tugas/kuis klik tanda (+) tambahkan pertanyaan, klik tanda penunjuk, klik paragraf. Ketikkan kalimat pertanyaan, misalnya apakah yang dimaksud dengan shalat gerhana? geser tombol ke kanan (●) pada bagian wajib diisi.¹⁶

Mengatur kunci jawaban: klik pada kunci jawaban (0 poin). Ganti angka 0 (nol) menjadi skor, misalnya 1 pada bagian poin, pemberian skor tergantung kemauan guru.¹⁷ Klik tambahkan masukan jawaban, ketikkan kunci jawaban, misalnya shalat gerhana adalah shalat sunat

¹⁶Azuar Juliandi, *Google Classroom Mendesain Kelas Online untuk Mendukung Pembelajaran dan Penelitian*, h. 30

¹⁷ Muhammmad Imanudin, *Membuat Kelas Online Berbasis Android dengan Google Classroom Trobosan Pembelajaran Era Revolusi 4. 0*, h. 36

yang dilakukan ketika gerhana. Klik simpan, klik edit pertanyaan, kemudian akan dibawa kembali ke bagian pertanyaan. Pada bagian kunci jawaban, poin sudah berubah menjadi 1 poin. Pertanyaan-pertanyaan selanjutnya, membuat duplikasi atau menggandakan pertanyaan yang dibuat sebelumnya. Penyesuaian menjadi pertanyaan berikutnya, untuk melakukannya, klik tanda (□) duplikat. Setelah menekan klik pada bagian duplikat, akan terlihat pertanyaan dan kunci jawaban dan skor yang sama dengan pertanyaan sebelumnya.

Pada pertanyaan hasil duplikasi tersebut, diperlukan menyesuaikan dengan pertanyaan baru, termasuk jawaban dan skornya. Ganti pertanyaan lama, dan ketikkan pertanyaan baru, misalnya, apa hukum shalat gerhana?, klik kunci jawaban. Lakukan pengeditan jawaban dan skor, klik tanda (✎) untuk *mengedit*. Ketikkan kunci jawaban, misalnya hukum shalat gerhana adalah sunat muakkad, simpan. Ketikkan skor misalnya 1, klik *edit* pertanyaan untuk kembali ke halaman pertanyaan sebelumnya, akan kembali ke halaman pertanyaan.¹⁸

Untuk membuat pertanyaan lainnya, pratinjau (*preview*) tampilan halaman tugas. Tujuannya untuk meninjau lebih awal bagaimana sesungguhnya tampilan tugas yang telah dibuat pada langkah-langkah sebelumnya. Klik simbol(👁) pada bagian atas halaman. Pada *tab* halaman baru, untuk melihat tampilan dari tugas yang telah dirancang. Lembar tanggapan skor tugas, langkah ini bertujuan untuk membuat halaman tanggapan yakni halaman hasil tugas yang telah

¹⁸<http://elearningindustry.com/google-classroom-a-free-learning-management-system-forelearning>, diakses 5 April 2019

dikerjakan peserta didik. Klik *tab* tanggapan, klik tanda () untuk membuat halaman jawaban, klik tanda () buat *spreadsheet* baru, ketikkan nama *file* jawaban tugas, misalnya kuis (tanggapan), klik buat.¹⁹

Halaman jawaban akan terlihat dari nama *file* jawaban yang tertera sesuai dengan nama yang telah diketik sebelumnya, misalnya “kuis 2 (tanggapan), untuk menyembunyikan dari jawaban peserta didik agar tidak terlihat oleh peserta didik lainnya. Klik pada kolom-kolom pertanyaan tugas, hingga kolom terakhir. Misalnya, pertanyaan ada pada kolom f klik persis pada huruf f. Pada *keyboard* tekanshift untuk memblok, lalu klik kolom terakhir, misalnya kolom terakhir yang terlihat adalah m, maka klik persis pada huruf m. Sampai tahap ini, kolom f sampai dengan m terlihat sudah di-blok, klik kanan pada sembarang kolom yang sudah terblok tersebut, pilihlah sembunyikan kolom f-m.

Cara berikut ini adalah untuk mencegah agar peserta didik tidak dapat *mendownload* halaman jawaban tugas. Klik bagian, klik lanjutan ceklis pada bagian mencegah *editor* mengubah *accses* dan menambahkan orang baru. Ceklis pada bagian menonaktifkan *opsi* untuk *mendownload*, mencetak, dan menyalin bagi komentator serta pemirsa, klik simpan perubahan, klik selesai.²⁰

e. Tugas Pilihan Ganda

Tugas pilihan berganda adalah merancang formulir tugas berbentuk pilihan berganda (*multiple choice*). Persiapan membuat tugas pada *classwork*, tahap ini bertujuan untuk membuat formulir tugas pilihan berganda yang akan

¹⁹Azuar Juliandi, *Google Classroom Mendesain Kelas Online untuk Mendukung Pembelajaran dan Penelitian*, h. 33

²⁰Azuar Juliandi, *Google Classroom Mendesain Kelas Online Untuk Mendukung Pembelajaran dan Penelitian*, h. 35-36

diberikan kepada peserta didik di suatu kelas.²¹ Untuk membuat tugas pada suatu kelas tertentu dan memilih kelas yang akan diberi tugas, klik menu dengan tanda (☰) atau ketikkan di *browser* alamat *Google Classroom* (<https://Classroom.google.com>). Selanjutnya pilih dan klik salah satu kelas, misalnya VIII A. Kemudian akan dibawa ke halaman aliran, fungsi umum halaman ini adalah untuk membuat tugas dan pengumuman. Misalnya guru ingin membuat tugas 1, tugas 1 adalah berupa tugas pilihan berganda pilih klik tab aliran. Selanjutnya klik tambahkan pilih tanda(+) tambah, lalu klik (📄) buat tugas.²²Pastikan tugas untuk kelas yang dimaksud adalah kelas VIII A. selanjutnya pastikan bahwa tugas untuk semua peserta didik. Ketikkan judul tugas, misalnya tugas 1. Selanjutnya ketikkan petunjuk (*opsional/jika ada*), misalnya kerjakan tugas pada formulir yang tersedia. Jika ingin mengatur kapan batas waktu mengerjakan tugas, klik tanda penunjuk waktu (⏸) klik lagi. Selanjutnya pilihbatas waktu terakhir peserta didik mengerjakan tugas klik tetapkan.²³

Halaman aliran akan kembali terlihat. Di sini akan terlihat judul tugas dan petunjuk tugas. Telah selesai, beberapa peserta didik yang sudah menyelesaikan tugas. Belum selesai, beberapa orang peserta didik yang belum menyelesaikan tugas. Peserta didikdan guru dapat membuat komentar atau diskusi tertentu.²⁴

²¹ Muhammad Imanudin, *Membuat Kelas Online Berbasis Android dengan Google Classroom Tribosan Pembelajaran Era Revolusi 4. 0*, h. 47

²²Azuar Juliandi, *Google Classroom Mendesain Kelas Online untuk Mendukung Pembelajaran dan Penelitian*, h. 9

²³Azuar Juliandi, *Google Classroom Mendesain Kelas Online untuk Mendukung Pembelajaran dan Penelitian*, h. 9

²⁴Azuar Juliandi, *Google Classroom Mendesain Kelas Online untuk Mendukung Pembelajaran dan Penelitian*, h. 9

Membuat formulir tugas pilihan berganda pada *Google Form*. Tujuan ini, untuk membuat formulir tugas *online* yang berbentuk pertanyaan-pertanyaan dengan pilihan jawaban yang beragam atau berganda. Pilihlah kelas yang akan diberi tugas misalnya VIII A. Selanjutnya klik tab tentang, klik *folder drive* kelas. Tahap ini telah berada di *folder* suatu kelas yang hendak diberi tugas, misalnya VII A. Untuk membuat *file* formulir tugas, klik baru, klik lainnya, lanjut pilih dan klik *Google* formulir.²⁵

Mengatur formulir sebagai tugas, tujuan bagian ini adalah untuk mengatur bahwa formulir yang dirancang adalah untuk keperluan tugas/kuis. Untuk memulai pilih dan klik setelan dengan tanda (). Klik tab umum, aktifkan ceklis pada kumpulkan alamat *e-mail*, pilihan lainnya dapat diabaikan. Klik tab presentasi, aktifkan ceklis pada aktifkan bilah kemajuan. Selanjutnya aktifkan ceklis pada acak urutan pertanyaan. Ketikkan kalimat bahwa dari tugas peserta didik telah diterima/direkam, misalnya terimakasih, jawaban anda telah diterima. Selanjutnya pilihan untuk meminimalisir peserta didik saling berbagi jawaban diantara mereka. Klik tab kuis, geser tombol ke kanan pada bagian jadikan ini sebagai kuis. Selanjutnya ceklis pada nanti setelah peninjauan manual. Selanjutnya ceklis pada pertanyaan tak terjawab. Selanjutnya ceklis pada jawaban yang benar. Selanjutnya ceklis pada nilai poin, klik simpan. Halaman pertanyaan semula akan ditampilkan kembali.²⁶

Identitas tugas, tujuannya untuk membuat nama *file* dari formulir tugas yang sedang dirancang ini. Termasuk

²⁵ Muhammmad Imanudin, *Membuat Kelas Online Berbasis Android dengan Google Classroom Trobosan Pembelajaran Era Revolusi 4. 0*, h. 48

²⁶ Azuar Juliandi, *Google Classroom Mendesain Kelas Online untuk Mendukung Pembelajaran dan Penelitian*, h. 10

membuat nama judul tugas, deskripsi atau petunjuk mengerjakan tugas. Untuk membuat nama *file*, pada sudut kiri atas (formulir tanpa judul), ketikkan nama *file*, misalnya kuis 1. Judul tugas, pada bagian bawahnya (formulir tanpa judul), ketikkan judul tugas, misalnya kuis 1. Petunjuk tugas, pada bagian bawahnya, ketikkan pula petunjuk mengerjakan tugas, misalnya pilihlah salah satu jawaban yang anda anggap paling benar untuk setiap pertanyaan.²⁷

Identitas peserta didik, tujuannya untuk membuat identitas pribadi peserta didik seperti nama, NIS dan sebagainya. Agar memudahkan guru tatkala melakukan evaluasi terhadap tugas peserta didik. Membuat judul untuk bagian identitas peserta didik klik pada tanda () tambahkan judul dan deskripsi. Ketikkan identitas peserta didik pada bagian judul. Ketikkan NIS pada kolom pertanyaan. Klik tanda penunjuk, klik jawaban singkat, pastikan bahwa tulisan yang tertera adalah teks jawaban singkat. Geser tombol () ke kanan pada bagian wajib diisi. Klik tanda (+) tambahkan pertanyaan. Ketikkan nama pada bagian pertanyaan. Pastikan bagian ini telah terpilih jawaban singkat, geser tombol () ke kanan pada bagian wajib diisi.

Pertanyaan tugas, tujuannya untuk membuat berbagai pertanyaan dan jawaban tugas, serta mengatur angka skor, mengatur jawaban yang benar dan sebagainya. Buat judul untuk bagian pertanyaan tugas klik pada tanda () ini berfungsi menambahkan judul dan deskripsi ketikkan pertanyaan-pertanyaan. Membuat pertanyaan pertama dari tugas atau kuis klik tanda (+)

²⁷Azuar Juliandi, *Google Classroom Mendesain Kelas Online untuk Mendukung Pembelajaran dan Penelitian*, h. 10

tambahkan pertanyaan. Klik tanda penunjuk () , klik tarik-turun, ketikkan kalimat pertanyaan, misalnya Apakah hukum shalat gerhana?, ketikkan pilihan jawaban. Pilihan jawaban bisa ada empat: a. wajib; b. makruh; c. sunnah muakkad; d. wajib kipayah (catatan, Pilihan jawaban yang benar sebaiknya diletakkan pada pilihan jawaban nomor 1, agar memudahkan dalam pembuatan nomor soal berikutnya). Geser tombol () ke kanan pada bagian wajib diisi. Mengatur kunci jawaban, klik pada kunci jawaban (0 poin). Ganti angka 0 (nol) menjadi 1 pada bagian poin, klik pada setiap soal jawaban yang benar. Sehingga muncul tanda ceklis () di samping jawaban yang benar. Selanjutnya klik *edit* pertanyaan untuk kembali ke bagian pertanyaan. Pada bagian kunci jawaban, poin sudah berubah menjadi (1 poin), klik tanda () tentang poin, klik acak urutan *opsi*, hingga muncul tanda ceklis () .

Untuk pertanyaan-pertanyaan selanjutnya, dapat membuat duplikasi atau menggandakan pertanyaan yang telah dibuat. Sebelumnya untuk disesuaikan menjadi pertanyaan berikutnya, tanpa harus mengatur setting-setting pertanyaan lagi. Misalnya, tidak perlu lagi mengatur jenis pilihan jawaban, poin kunci jawaban, dan sebagainya. Untuk melakukannya, klik tanda () duplikat. Setelahnya tekan klik pada bagian duplikat, maka terlihat pertanyaan dan jawaban sama. Selanjutnya perlu menyesuaikannya dengan pertanyaan dan jawaban yang baru. Ganti pertanyaan dengan pertanyaan baru, ganti jawaban dengan jawaban yang baru (letakkan jawaban yang benar pada nomor urut 1, supaya tidak perlu melakukan pengaturan kunci jawaban lagi). Ketikkan pertanyaan baru, misalnya apa shalat gerhana

itu?. Ketikkan pula pilihan jawabannya, misalnya 1. Jawaban yang kebenarannya belum pasti dan perlu dibuktikan dengan data 2. Jawaban yang sudah pasti kebenarannya 3. Jawaban sementara yang sudah pasti kebenarannya 4. Jawaban sementara yang tidak perlu dibuktikan dengan data. Lakukanlah cara duplikasi nomor-nomor pertanyaan lainnya seperti cara-cara di atas.²⁸

Pratinjau (*preview*) tampilan halaman tugas, tujuannya untuk meninjau lebih awal. Bagaimana sesungguhnya tampilan tugas yang telah dibuat pada langkah-langkah sebelum ini. Klik tanda (👁) pada bagian atas halaman, pada tab halaman baru melihat tampilan tugas yang telah dirancang. Lembar tanggapan (skor tugas), langkah ini bertujuan untuk membuat halaman tanggapan, yakni halaman hasil tugas yang telah dikerjakan peserta didik, termasuk skor atau nilai jawaban masing-masing peserta didik. Klik tab tanggapan, klik tanda(+) untuk membuat halaman jawaban. Klik tanda (📄) buat *spreadsheet* baru, ketikkan namafile jawaban/tanggapan dari tugas, misalnya kuis 1 (tanggapan), klik buat. Halaman tanggapan akan muncul di tab baru *browser*, jika halaman jawaban belum muncul, klik kembali tanda(+).

Halaman jawaban akan terlihat. Nama *file* jawaban tertera sesuai dengan nama yang telah diketik sebelumnya, misalnya kuis 1 (tanggapan). Untuk menyembunyikan jawaban peserta didik agar tidak terlihat oleh peserta didik lainnya. Klik pada kolom-kolom pertanyaan tugas, hingga kolom terakhir. Misalnya,

²⁸Azuar Juliandi, *Google Classroom Mendesain Kelas Online untuk Mendukung Pembelajaran dan Penelitian*, h. 11-12

pertanyaan ada pada kolom "E", maka klik persis pada huruf "E". Lalu di *keyboard* tekan *shift* untuk memblok, lalu klik kolom terakhir, misalnya kolom terakhir yang terlihat "L", maka klik persis pada huruf "L". Sampai tahap ini, kolom "E" sampai dengan "L" akan terlihat sudah di-blok. Klik kanan pada sembarang kolom yang sudah terblok tersebut, pilihlah "Sembunyikan kolom E-L". Cara berikut ini, untuk mencegah peserta didik tidak dapat *mendownload* halaman jawaban tugas. Klik bagikan, klik lanjutan, ceklis pada bagian mencegah editor mengubah akses dan menambahkan. Ceklis bagian menonaktifkan *opsi* untuk *mendownload*, mencetak, dan menyalin bagi komentator, klik simpan perubahan, klik selesai. Jika peserta didik telah mengisi tugas peserta didik, hasilnya akan terlihat di halaman tanggapan, termasuk skor masing-masing. ²⁹Untuk merubah skor menjadi nilai, klik pada "E", klik sisipkan 1 kolom di kiri. Ketikkan kata-kata nilai sebagai judul kolom, ketikkan formula seperti di *Excel*. Misalnya untuk merubah skor yang terlihat pada kolom C2, maka ketikkan " $=C2/2*100$ " (C2 adalah kolom; /2 karena pertanyaan kuis hanya 2; 100 karena skor tertinggi untuk diberikan kepada peserta didik adalah 100". ³⁰*Copy* formula tersebut dengan cara, klik pada sudut baris yang sudah dibubuhkan. Formula di atas, yakni pada tanda pada sudut kanan bawah, *drag* ke bawah dengan *mouse*. Hasilnya akan terlihat bahwa semua peserta didik sudah memiliki nilai masing-masing.

²⁹Azuar Juliandi, *Google Classroom Mendesain Kelas Online untuk Mendukung Pembelajaran dan Penelitian*, h. 13-15

³⁰Azuar Juliandi, *Google Classroom Mendesain Kelas Online untuk Mendukung Pembelajaran dan Penelitian*, h. 13-15

Beberapa alasan menerapkan aplikasi *Google Classroom*. memudahkan proses pembelajaran, pemakaian *Google Classroom* sangatlah mudah dan nyaman untuk dilakukan dalam pembelajaran dibandingkan aplikasi lain. Fitur-fitur dalam aplikasi *Google Classroom* untuk menyusun materi dan mengumpulkan tugas. Luas ruang dan waktu, aplikasi *Google Classroom* mewakili pertemuan dan kontak langsung antara guru dan peserta didik. Meningkatkan kedisiplinan peserta didik, ketika diberikan tugas waktu dibatasi, bahkan membuat antusias peserta didik dalam pembelajaran. Meningkatkan kolaborasi kelas, guru mengirimkan pemberitahuan kepada peserta didik untuk memulai sebuah diskusi sederhana. Penyimpanan data terpusat, guru dan peserta didik dapat menyimpan semua tugas dalam folder tertentu baik penyimpanan *Google Drive* maupun komputer. Memudahkan penilaian dengan aplikasi *Quizziz* dan *Google Form*.³¹

Faktor Pendukung dan Penghambat Aplikasi *Google Classroom*

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

³¹ Muhammad Imanudin, *Membuat Kelas Online Berbasis Android dengan Google Classroom* Trobosan Pembelajaran Era Revolusi 4. 0, h. 94-95

digunakan untuk keperluan pembelajaran jarak jauh secara *online*³²

- b. Jaringan internet, memberikan fasilitas untuk saling terhubung dan berkomunikasi satu sama lain, sehingga dapat melakukan pembelajaran secara *online*³³
- c. *Google Crome*, 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 lainnya³⁴
- 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 konvensional³⁵
- e. *Google Mail* tidak hanya berfungsi untuk mengirimkan pesan tetapi juga dapat melakukan *chatting* bahkan *video chat*³⁶
- f. *Google Drive* memberikan ruang untuk menyimpan dan berbagi *document*, *video*, gambar *slide* ataupun *slides* dengan siapapun yang ijin dengan menggunakan berbagai jenis *gadget*³⁷
- g. *Hangout* digunakan untuk melakukan percakapan secara langsung (*vidcall*), bahkan *screen sharing* dengan yang lain, memudahkan berbagi pengetahuan³⁸

³²Uus Ruswandi dan Badrudin, *Media Pembelajaran* (Bandung: Insan Mandiri 2008), h. 87

³³Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, h. 195

³⁴Jubile Enterprise, *Google untuk Guru* (Jakarta: PT. Gramedia, 2009), h.

1

³⁵Jubile Enterprise, *Google untuk Guru*, h. 161 dan 199

³⁶Jubile Enterprise, *Google untuk Guru*, h. 37

³⁷PPTI, *Modul PelatihanGAFE Untuk Mahasiswa*, (Surabaya: Stikom, 2016), h. 6

³⁸PPTI, *Modul PelatihanGAFE Untuk Mahasiswa*, h. 6

- h. *Google Calendar* memudahkan untuk mengelola jadwal, bahkan berbagi jadwal dengan rekan yang lainnya³⁹
- i. *Google Books*, memberikan akses untuk *user* secara *online*, dalam melakukan pencarian *text book*⁴⁰
- j. *Google Keep* memberikan catatan *resume* pada saat diskusi *online* yang berfungsi sebagai *notepad online*⁴¹
- k. *Google Translite*, memberikan manfaat mencari terjemahan kata perkata atau perkalimat dan perparagraf⁴²
- l. *Google Docs*, memberikan manfaat untuk memungkinkan menulis, *mengedit*, dan menyimpan *file* secara *online*, secara garis besar fitur yang di tawarkan oleh *Google Docs* yaitu *word prosesor*, *spreadsheet*, *presentasion*, *Paint*, *Photoshop*, *Corel Draw* dan lainnya⁴³
- m. *Youtube* memberikan layanan untuk mencari *videotutorial* untuk penunjang pembelajaran karena semakin luas⁴⁴

Beberapa faktor penghambat dalam aplikasi *Google Clasroom* yaitu sebagai berikut:⁴⁵

- a. Buruknya jaringan *wi-fi*, menyebabkan koneksi internet yang buruk akan memperlambat dan mempersulit kegiatan belajar mengajar.

³⁹ PPTI, *Modul Pelatihan GAFE Untuk Mahasiswa*, h. 6

⁴⁰ Dian Wahyuningsih, *E-Learning Teori dan Aplikasi* (Bandung: Informatika, 2017), h. 86

⁴¹ Dian Wahyuningsih, *E-Learning Teori dan Aplikasi*, h. 89

⁴² Dian Wahyuningsih, *E-Learning Teori dan Aplikasi*, h. 90

⁴³ Dian Wahyuningsih, *E-Learning Teori dan Aplikasi*, h. 90

⁴⁴ Dian Wahyuningsih, *E-Learning Teori dan Aplikasi*, h. 146

⁴⁵ Abd. Rozak dan Azkia Muharom Albantani, *Desain Perkuliahan Bahasa Arab Melalui Google Classroom*, (*Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* Vol. 5 No. 1, Juni 2018), h. 83-102 diakses 23 Maret 2019, Jam 00.00

- b. Tidak ada sistem *notification* dari aplikasi *Google Classroom*, hal ini membuat pengguna aplikasi *Google Classroom*, tidak akan menyadari akan adanya tugas baru ataupun hal-hal baru mengenai pembelajaran.
- c. Hilang satu hilang seribu, disaat laptop yang digunakan mengakses aplikasi ini hilang, maka akan hilang semua dokumen dan tugas-tugas yang sudah disimpan oleh *Google Drive*.
- d. Menuntut peserta didik untuk memiliki ponsel, laptop, atau tablet.

Pembelajaran PAI di SMP

1. Pengertian Pembelajaran PAI

Pembelajaran secara bahasa berasal dari kata belajar yang di beri imbuhan pe- dan -an mempunyai penyempitan makna, pembelajaran dalam bahasa inggris *learning*, dalam bahasa arab *التعلم* atau *التدريس* mempunyai arti kreativitas pada diri seseorang. Arti belajar merupakan proses dialami seseorang melalui kegiatan yang dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu, memungkinkan terjadi kreativitas pengetahuan, sikap, keterampilan, kebiasaan, minat, pengalaman, penghargaan, dan penyesuaian dirinya.

46

Sedangkan secara istilah pembelajaran adalah serangkaian kereativitas aktivitas yang dilakukan peserta didik guna mencapai hasil belajar tertentu dalam bimbingan, arahan, dan motivasi guru.⁴⁷ Dalam pengetahuan lain, pembelajaran berdasarkan sudut

⁴⁶ Jamaludin, dkk, *Pembelajaran Persepektif Islam* (Bandung: Rosdakarya, 2015), h. 9

⁴⁷ Yunus Abidin, *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013* (Bandung: PT Refika Aditama, 2016), h. 6

pandang behavioristik, merupakan proses pengubah tingkah laku peserta didik melalui pengoptimalan lingkungan, sebagai bagian dari sumber stimulus peserta didik. Dari sudut pandang kognitifistik, merupakan proses belajar peserta didik yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik mengkonstruksi pengetahuan baru, sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik peserta didik terhadap materi pelajaran. Dari sudut pandang intrasionalistik merupakan proses interaksi peserta didik dan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.⁴⁸

Berdasarkan sudut pandang di atas, dari tuntutan pembelajaran sekarang yaitu sudut pandang konstruktivistik, pembelajaran bukan hanya sebagai transfer pengetahuan, melainkan kegiatan dilakukan peserta didik secara aktif beraktivitas dalam upaya membangun pengetahuannya sendiri berdasarkan potensinya. Dalam konteks kurikulum sekarang, pembelajaran berbasis sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Pembelajaran demikian, diawali dengan pembentukan sikap yang baik selanjutnya pengetahuan pada diri peserta didik. Atas dasar positif belajar, selanjutnya peserta didik beraktivitas melalui mempraktikkan keterampilan yang berhubungan dengan suatu mata pelajaran yang dipelajarinya. Hasil serangkaian aktivitas yang

⁴⁸ Yunus Abidin, *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*, h. 2-3

dilakukan, selanjutnya peserta didik diharapkan mempunyai dan memperoleh kemampuan.⁴⁹

Sedangkan PAI yaitu pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran Agama Islam, dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran jenjang pendidikan SMP.⁵⁰Jadi disimpulkan, pembelajaran PAI merupakan suatu kegiatan yang membuat peserta didik dapat belajar, butuh belajar, terdorong belajar, mau belajar, dan tertarik terus menerus mempelajari Agama Islam, baik untuk kepentingan mengetahui bagaimana cara beragama yang benar maupun mempelajari Islam sebagai pengetahuan yang mengakibatkan beberapa perubahan yang relatif tetap dalam tingkah laku seseorang, baik dalam kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2. Tujuan Pembelajaran PAI

Tujuan pembelajaran PAI adalah membina manusia beragama dalam arti manusia yang mampu melaksanakan ajaran-ajaran Agama Islam dengan baik dan sempurna, sehingga tercermingsikap dan tindakan dalam seluruh kehidupannya, yang dapat dibina melalui pembelajaran Agama Islam yang intensif dan efektif. Sedangkan tujuan pembelajaran PAI lebih berorientasi kepada nilai-nilai luhur dari Allah SWT yang harus di internalisasikan ke dalam diri individu peserta didik lewat proses Pendidikan.⁵¹ Pembelajaran PAI sendiri merupakan bagian dari

⁴⁹ Yunus Abidin, *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*, h. 16

⁵⁰Anidi, *Evaluasi Program Pembelajaran*, h. 29

⁵¹Anidi, *Evaluasi Program Pembelajaran*, h. 33

Pendidikan Islam. ⁵² Tujuan pendidikan Islam dimaknai sebagai hasil yang diharapkan setelah aktivitas pendidikan dilakukan. ⁵³Tujuan pembelajaran PAI sendiri sesuai dalam al-Qur'an surat al-Dariyat [51] ayat 56:

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ

artinya: "Aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan agar mereka beribadah kepada-Ku" ⁵⁴ (al-Dariyat [51]:56)

Ayat ini menjelaskan bahwa setiap makhluk Allah di muka bumi, dengan tujuan tanpa kecuali beribadah kepada-Nya, secara substansi yang dinamakan ibadah bukan hanya ritual semata, namun hubungan antara makhluk dengan Tuhan dan makhluk dengan makhluk.

Tujuan pembelajaran PAI sesuai dengan amanat tujuan pendidikan yang termaktub dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 Bab II pasal 3, yaitu sebagai berikut:⁵⁵

Tujuan pendidikan bahwa, pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan, dan membentuk watak serta membentuk peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

⁵² Muhaimin, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2014), h. 6

⁵³ Karman, *Tafsir Ayat Pendidikan* (Bandung: Rosdakarya, 2018), h. 102

⁵⁴ Lihat al-Dariyat, h. 56

⁵⁵ Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003, pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Pendidikan dasar yang mencakup SMP telah diorientasikan kepada upaya mendasari hidupnya yaitu hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Pendidikan dasar sendiri meletakkan dasar, (a) kecerdasan, (b) pengetahuan, (c) kepribadian, (d) akhlak mulia, (e) ketarampilan untuk hidup mandiri, dan (f) mengikuti pendidikan lebih lanjut.⁵⁶ Dari tujuan nasional dijabarkan ketujuan institutional yang diilustrasikan dalam visi misi lembaga. Selanjutnya tujuan kurikuler menunjukkan bidang studi atau mata pelajaran. Sementara tujuan intruksional menggambarkan pendidikan yang harus tercapai dalam salah satu mata pelajaran yang lebih oprasional untuk mencapai standar kompetensi lulusan, yang direalisasikan dalam kompetensi inti dan kompetensi dasar. Proses pembelajaran PAI sendiri didasarkan pada kompetensi inti, baik kompetensi dasar sikap spiritual, kompetensi dasar sikap sosial, kompetensi dasar pengetahuan, dan kompetensi keterampilan.⁵⁷

Dari tujuan tersebut, ditarik beberapa aspek yang hendak ditingkatkan dan dituju dalam pembelajaran PAI, yaitu sebagai berikut:⁵⁸

- a. Aspek kognitif, agar peserta didik memahami al Islam dengan pola berpikir yang kritis dan benar
- b. Aspek afektif, peserta didik mampu mengimani kebenaran, mampu mengelola emosi, dan menghayati ajaran Islam sehingga meningkatkan keimanan dan ketakwaan.

⁵⁶ Karman, *Tafsir Ayat Pendidikan*, h. 120

⁵⁷ Yunus Abidin, *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*, h. 21

⁵⁸ Abdul Kosim dan Fathurahman, *Pendidikan Agama Islam sebagai Core Ethical Values* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), h. 13

- c. Aspek psikomotor, peserta didik mampu mengamalkan ajaran Islam secara komprehensif, baik dalam *hablum minallah* (hubungan vertikal) dan *hablum minannas*, dan *hablum minal'alam* (hubungan horizontal).

3. Prinsip-prinsip Pembelajaran PAI

Terdapat beberapa prinsip yang harus menjadi inspirasi bagi pihak-pihak yang terkait dengan pembelajaran PAI peserta didik dan guru, yaitu prinsip umum dan prinsip khusus.⁵⁹ Prinsip umum pembelajaran PAI meliputi, bahwa belajar menghasilkan dan mengkonstruksikan perubahan perilaku peserta didik yang relatif permanen, peserta didik memiliki potensi dan kemampuan yang merupakan benih kodrati untuk ditumbuhkan dan dikembangkan.

Sedangkan prinsip khusus pembelajaran PAI meliputi, prinsip perhatian dan motivasi, prinsip keaktifan. Perhatian, motivasi, dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran PAI memiliki peranan yang sangat penting. Sebagai awal dalam memicu aktivitas-aktivitas belajar. Setiap motif baik itu, baik intrinsik dan ekstrinsik dapat bersifat internal dan eksternal, sebaliknya motif tersebut dapat berubah dari eksternal menjadi internal atau sebaliknya (transformasi motif).

⁶⁰

4. Fungsi Pembelajaran PAI

Pembelajaran PAI berfungsi sebagai media untuk meningkatkan iman dan takwa kepada Allah SWT dan

⁵⁹ Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h. 182-183

⁶⁰ Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran, *Kurikulum dan Pembelajaran*, h. 185

sebagai wahana pengembangan sikap keagamaan dengan mengamalkan apa yang telah didapat dari proses pembelajaran PAI. Dengan memperhatikan tuntutan yang menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional.⁶¹ Sebagai sebuah bidang studi di sekolah, pembelajaran PAI mempunyai tiga fungsi, yaitu: *pertama*, menanamkan tumbuh rasa keimanan yang kuat; *kedua*, menanamkan kembangkan kebiasaan (*habit voring*) dalam melakukan amal ibadah, amal saleh dan akhlak yang mulia; dan *ketiga*, menumbuhkan kembangkan semangat untuk mengolah alam sekitar sebagai anugrah Allah SWT kepada manusia. PAI hendaknya mendasari pendidikan-pendidikan lainnya serta menjadi primadona bagi masyarakat, orang tua dan peserta didik.⁶²

5. Ruang Lingkup dan Kompetensi Pembelajaran PAI
Ruang lingkup pada tingkat SMP, materi al-Qur'an dan al-hadits mencakup memahami dan menghayati pokok-pokok Al-Qur'an dan menarik hikmah yang terkandung di dalamnya secara keseluruhan dalam setiap aspek kehidupan. Keimanan mencakup aqidah Islam dari keyakinan kepada Allah beserta sifat dan wujud-Nya yang sering disebut dengan tauhid. Akhlak mencakup aspek sikap hidup atau kepribadian hidup manusia sebagai sistem yang mengatur hubungan manusia dengan Allah. Ibadah mencakup segala bentuk pengabdian yang sudah digariskan oleh

⁶¹Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), h. 178-179

⁶² Abdul Kosim dan Fathurahman, *Pendidikan Agama Islam sebagai Core Ethical Values*, h. 14

syariat Islam baik bentuknya, caranya, waktunya serta syarat dan rukunnya seperti shalat, puasa, zakat dan lain-lain. Tarikh mencakup pengetahuan tentang sejarah dan kebudayaan Islam meliputi masa sebelum kelahiran Islam, masa nabi sampai perkembangan agama Islam di tanah air.⁶³ Sedangkan Kompetensi PAI untuk Kurikulum 2013 dirancang dari isi atau konten kurikulum, kompetensi dinyatakan dalam bentuk kompetensi Inti (KI) kelas dan dirinci lebih lanjut dalam Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran PAI. Kompetensi Inti (KI) merupakan gambaran secara kategorial mengenai kompetensi dalam aspek sikap, pengetahuan, dan ketrampilan (kognitif dan psikomotor) yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran. Kompetensi Inti adalah kualitas yang harus dimiliki seorang peserta didik untuk setiap kelas melalui pembelajaran KD yang diorganisasikan dalam proses pembelajaran siswa aktif. Kompetensi Dasar (KD) merupakan kompetensi yang dipelajari peserta didik untuk mata pelajaran di SMP/MTS. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar di jenjang pendidikan menengah diutamakan jenjang pendidikan menengah pada kemampuan intelektual (kemampuan kognitif tinggi). Kompetensi Inti menjadi unsur organisatoris (*organizing elements*). Kompetensi Dasar yaitu semua KD dan proses pembelajaran dikembangkan untuk mencapai kompetensi dalam Kompetensi Inti. Kompetensi Dasar yang dikembangkan didasarkan pada prinsip akumulatif, saling memperkuat

⁶³Saiful Anwar, Desain Pendidikan Agama Islam Konsepsi dan Aplikasinya dalam Pembelajaran di Sekolah (Yogyakarta: CV. Idea Sejahtera, 2014), h. 82-84

(*reinforced*) dan memperkaya (*enriched*) antar mata pelajaran dan jenjang pendidikan (organisasi horizontal dan vertikal). Silabus dikembangkan sebagai satu mata pelajaran PAI SMP/MTS, dalam silabus tercantum seluruh KD untuk mata pelajaran PAI di kelas, dan RPP dikembangkan dari setiap KD yang untuk mata pelajaran dan kelas.⁶⁴

6. Evaluasi Pembelajaran PAI

Evaluasi adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan data tentang sejauh mana keberhasilan peserta didik dalam belajar dan keberhasilan guru dalam mengajar. Evaluasi pembelajaran PAI adalah penilaian/penaksiran terhadap pertumbuhan dan kemajuan peserta didik ke arah tujuan-tujuan yang telah ditetapkan.⁶⁵Tujuan evaluasi pembelajaran PAI peserta didik, melihat dan meninjau hasil belajar yang dicapai dari proses pembelajaran PAI. Hasil evaluasi pembelajaran PAI dapat memberikan umpan balik kepada guru/pendidik sebagai dasar untuk memperbaiki proses belajar mengajar, atau untuk remedial bagi peserta didik.⁶⁶ Penilaian kompetensi sikap melalui observasi, penilaian diri, penilaian teman sejawat, (*peer evaluation*) oleh peserta didik, dan jurnal. Instrumen yang digunakan untuk observasi, penilaian diri, dan penilaian antar peserta didik adalah daftar cek/skala penilaian (*rating scale*) yang disertai rubrik, sedangkan pada jurnal berupa catatan pendidik.

⁶⁴Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Kurikulum 2013: Rasional, Kerangka Dasar, Struktur, Implementasi, dan Evaluasi Kurikulum* (Jakarta: Kemendikbud, 2013), 30.

⁶⁵ Teguh Triwiyanto, *Manajemen Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), h. 183

⁶⁶Abdul Manab, *Manajemen Kurikulum Pembelajaran di Madrasah: Pemetaan Pengajaran* (Yogyakarta: Kalimedia, 2015), h. 94

Penilaian kompetensi pengetahuan, melalui tes tulis, tes lisan, dan penugasan. Instrumen tes tulis yang bisa digunakan guru berupa soal pilihan ganda, isian, jawaban singkat, benar salah menjodohkan dan uraian yang dilengkapi pedoman penskoran, instrumen tes lisan berupa daftar pertanyaan dan instrumen penugasan berupa proyek dikerjakan secara individu atau kelompok sesuai karakteristik tugas. Penilaian kompetensi keterampilan melalui penilaian kinerja, penilaian menuntut peserta didik mendemonstrasikan suatu kompetensi tertentu menggunakan tes praktik dan penilaian portofolio. Instrumen yang digunakan berupa daftar cek atau skala penilaian (*rating scale*) yang dilengkapi rubrik.⁶⁷

Google Classroom Sebagai Aplikasi dan Media Pembelajaran PAI Berbasis *E-learning*

Aplikasi *Google Classroom* sesuai pemaparan di atas, merupakan perangkat lunak dari *Google* yang bisa digunakan untuk pembelajaran PAI. Perangkat lunak ini, telah diperkenalkan sebagai keistimewaan *Google Apps for Education*, lalu disudahi dengan pengeluaran kepada khalayak sejak 12 Agustus 2014.⁶⁸ Sebagai perangkat lunak, aplikasi *Google Classroom* tentunya berkedudukan sebagai media pembelajaran PAI. Ciri mencolok perbedaan dengan media pembelajaran PAI lainnya, aplikasi *Google Classroom* memindahkan kelas nyata kedunia maya. Namun, tetap dalam aplikasi *Google Classroom*, ada yang berperan sebagai

⁶⁷ Yunus Abidin, *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*, h. 98-102

⁶⁸ Yeskel, Zach (12 Agustus 2014). "More teaching, Lesstech-ing: *Google Classroom Launches Today*". *Google Blog. blogspot. co. nz*. Diakses 23 Maret 2019 Jam 15. 00

guru PAI dan peserta didik. Bagi sekolah pengguna aplikasi ini, yang digunakan sebagai media pembelajaran PAI, bisa menunjuk seseorang sebagai administrator. Tugas dari administrator sebagai pengatur kelas *Google* yang akan dipakai oleh guru PAI dan peserta didik. Peranan administrator sangat penting, terutama bagi sekolah yang telah tersertifikat oleh *Google for Education (GAFE)*. Bukan mengelola, akan tetapi sebagai peninjau seluruh kegiatan guru PAI dan peserta didik. Abd. Rozak dan Azkia Muharom mengatakan, kelas *Google* dapat dirancang oleh administrator untuk mempermudah interaksi guru dengan peserta didik dalam dunia maya.⁶⁹

Media pembelajaran menurut penulis adalah segala alat yang digunakan ketika proses pembelajaran, sebagai pelantara atau pengantar untuk mempermudah mengantarkan pesan kepada peserta didik, namun ketika tidak digunakan hanya merupakan sebuah alat. Media dalam bahasa Latin *medius* yang berarti tengah, perantara atau pengantar, dalam bahasa Arab (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dalam kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian kata media pembelajaran yaitu (الوسائل التعليمية), atau juga alat peraga (وسائل الإيضاح) dan media penjelas (الوسائل التوضيحية). Jadi, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Namun semua istilah tadi bisa digantikan dengan istilah-istilah seperti alat pandang dengar, bahan pengajaran, alat komunikasi pandang-dengar, alat peraga, teknologi pendidikan.⁷⁰ Sedangkan Pembelajaran merupakan proses

⁶⁹ Abd. Rozak dan Azkia Muharom Albantani, *Desain Perkuliahan Bahasa Arab Melalui Google Classroom*, Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban Vol. 5 No. 1, Juni 2018, h. 83-102 diakses 23 Maret 2019, Jam 00.00

⁷⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h. 3-6

komunikasi antara pelajar, pengajar dan bahan ajar.⁷¹ Ruswandi mengemukakan, media pembelajaran yaitu perantara atau pengantar sumber pesan pembelajaran kepada penerima pesan.⁷² Ramayulis mengemukakan, bahwa istilah media pendidikan sama dengan alat pendidikan, media pendidikan, atau sarana pendidikan.⁷³ Alat pembelajaran, merupakan semua yang digunakan guru dan peserta didik dalam pembelajaran ataupun pendidikan supaya mempermudahnya.⁷⁴ Sebagaimana dalam hadits Nabi riwayat Bukhori, dibawah ini:

حَدَّثَنَا مُحَمَّدُ بْنُ بَشَّارٍ قَالَ حَدَّثَنَا يَحْيَى بْنُ سَعِيدٍ قَالَ حَدَّثَنَا شُعْبَةُ قَالَ حَدَّثَنَا أَبُو التَّيَّاحِ عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ يَسِّرُوا وَلَا تُعَسِّرُوا وَبَشِّرُوا وَلَا تُنْفِرُوا

artinya: “Muhammad bin Basysyar bercerita kepada kami, Yahya bin Sa'id bercerita kepada kami katanya, Syu'bah telah bercerita kepadaku Abu At Tayyah dari Anas bin Malik dari Nabi shallallahu'alaihi wasallam, beliau bersabda “Mudahkanlah dan jangan kamu persulit. Gembirakanlah dan jangan kamu membuat lari”.⁷⁵

Hadist di atas menjelaskan dalam segala urusan permudahlah jangan pernah mempersulit. Dalam memudahkan urusan yaitu dengan menggunakan sesuatu yang memudahkannya. Sehingga urusan tersebut mudah untuk dilakukan, oleh karena itu Nabi menjelaskan jangan sesekali kalian dalam menghadapi persoalan merasa berat.

⁷¹ Uus Ruswandi dan Badrudin, *Media Pembelajaran*, h. 11

⁷² Uus Ruswandi dan Badrudin, *Media Pembelajaran*, h. 11

⁷³ Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kalam Mulia, 2013), h.

⁷⁴ Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan dalam Persepektif Islam* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya: 2011), h. 90

⁷⁵ Lihat Shahih Bukhari, h. 20

E-learning merupakan pembelajaran dengan elektronik. Segala aktivitas pembelajarannya memanfaatkan media elektronik untuk belajar. Sebuah proses pembelajaran yang dilakukan melalui *network* (jaringan) baik dalam satu ruangan maupun dalam jarak jauh.⁷⁶ Berarti *e-learning* memungkinkan tersampainya bahan ajar kepada peserta didik dengan menggunakan media teknologi informasi dan komunikasi berupa komputer dan jaringan internet atau intranet.⁷⁷ Materi pembelajaran yang disajikan dalam media pembelajaran *e-learning*, terbagi menjadi materi ajar dan materi uji. Disimpulkan, bahwa aplikasi *Google Classroom* merupakan perangkat lunak dari *Google* sebagai aplikasi dan media pembelajaran PAI. Dapat digunakan memindahkan kelas dunia nyata ke dunia maya. Sehingga mudah menyampaikan informasi juga komunikasi antara guru PAI dan peserta didik. Walaupun keduanya dalam satu ruang kelas nyata maupun dalam jarak jauh. Kategori pembelajaran PAI dengan perangkat lunak ini pembelajaran secara *online* atau melalui internet. Pembelajaran PAI berbasis *e-learning* dilakukan melalui jaringan internet dalam jarak dekat maupun jarak jauh. Sehingga tersampainya materi ajar dan materi uji. Al-Jantani menjelaskan, pembelajaran merupakan bagian pendidikan. Pembelajaran sebuah urusan dalam pelaksanaannya membutuhkan yang memudahkan. Diantarnya media yang memudahkan dalam pembelajaran. Media pembelajaran pun beragam, untuk itu media yang dapat dipakai dan dibutuhkan dalam pembelajaran serta penyesuaian dengan zaman sekarang.⁷⁸

⁷⁶ Dian Wahyuningsih, *E-Learning Teori dan Aplikasi*, h. 3

⁷⁷ Munir, *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 202

⁷⁸ Abdul Hamid Al-Jantani, *UsusutarbiyatilIslamiyah Fi Sunnatimabawiyah* (Libiya: Darull 'arabiyah al Kitab, 1993), h. 477



BAB 2 PENDIDIKAN TEKNOLOGI GOOGLE CLASSROOM DI ABAD 21

Pendidikan sebagai proses pembinaan manusia secara jasmaniah dan rohaniah. 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. ⁷⁹PAI 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. ⁸⁰

Perkembangan teknologi sangat pesat pada era globalisasi abad ke-21. Khususnya dalam teknologi informasi

⁷⁹ Hasan Basri, *Filsafat Pendidikan Islam* (Bandung: Pustaka Setia, 2009), h. 54

⁸⁰ Arsyad Azhar, *Bahasa Arab dan Metode Pembelajarannya* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h. 74

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 mengefektifkan pembelajaran PAI. Terlebih membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik.⁸¹ Dengan media informasi dan komunikasi membantu peserta didik menyelesaikan permasalahan (*problem solving*) yang dihadapi pada kehidupan nyata.⁸²

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.⁸³ *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

⁸¹Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*(Jakarta: Kencana, 2008), h. 162

⁸² Winastwan Gora, dkk, *PakemaTIK: Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2009), h. 26

⁸³ Alice Keeler dan Libbi Miller, *Praise for 50 Things You Can Do with Google Classroom*(Sandiago: Dave Burgess Consultin, 2015), h. 1

digunakan oleh sekolah yang mempunyai sertifikat *Google Appsfor Education* maupun tidak tersertifikat.⁸⁴

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.⁸⁵ 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.⁸⁶ Pembelajaran sendiri merupakan akumulasi dari konsep mengajar (*teaching*) dan

⁸⁴ 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

⁸⁵ Michael, *media pembelajaran e-learning*, 2013: 27 tersedia di <http://www.pasca.unla.ac.id/assets/akademik...online> diakses, 14 oktober 2018, Jam 15.00

⁸⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), h. 162

konsep belajar (*learning*).⁸⁷Pembelajaran 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”.⁸⁸

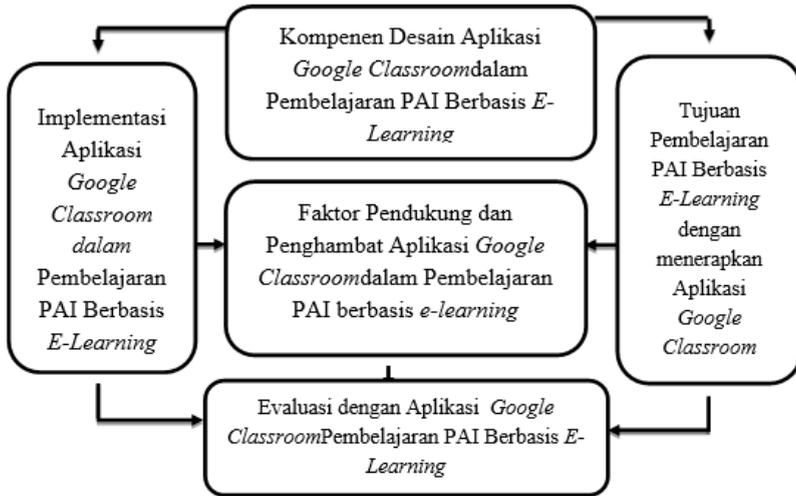
PAI sebagai pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, juga keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran Agama Islam, yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran jenjang pendidikan SMP atau jenjang lainnya.⁸⁹Dengan demikian, secara ilustratif keterkaitan konsep dengan rumusan masalah di atas, digambarkan ke dalam bagan kerangka pemikiran, yaitusebagai berikut:

⁸⁷Tim Pengembang MKDP, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Press, 2011), h. 132

⁸⁸Anderson dan Kathwohl, *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen Terjemahan Prihantoro* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), h. 43

⁸⁹ Anidi, *Evaluasi Program Pembelajaran*(Yogyakarta: Parama Pubhising, 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.

Faktor Pendukung dan Penghambat Aplikasi Google Classroom dalam Pembelajaran PAI Berbasis E-Learning

Faktor merupakan segala hal yang mempengaruhi dalam segala sesuatu. Baik dalam kegiatan yang dilakukan maupun pembantu dari apapun. Biasanya ada faktor pendukung dan penghambat yang sudah dikenal. Dalam aplikasi *Google Classroom* pun, sebagai media *e-learning* banyak faktor yang mendukung dan menghambat. Faktor-faktor pendukung dalam menerapkan aplikasi *Google Classroom* terbagi dalam dua bagian, yaitu perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Kedua perangkat ini membantu dalam penerapan aplikasi ini.

Faktor-faktor pendukung di atas, tiada lain erat kaitannya untuk membantu dalam melakukan proses pembelajaran *e-learning*. *E-learning* merupakan segala aktivitas pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik untuk belajar. Sebuah proses dilakukan melalui *network* (jaringan).⁹⁰ Sehingga tersampainya bahan ajar kepada peserta didik dengan menggunakan media teknologi informasi dan komunikasi berupa komputer dan jaringan internet atau intranet. ⁹¹Oleh karena itu, penting sekali memerhatikan baginya bagi sekolah yang menerapkan aplikasi *Google Classroom*.

Faktor-faktor pendukung yang meliputi perangkat keras diantaranya, *Crome Book, Wi-Fi, Proyektor, Sound System, Warles HDML, dan Handphone Android*. Keenam perangkat keras ini merupakan beberapa alat elektronik yang membantu

⁹⁰ Dian Wahyuningsih, *E-Learning Teori dan Aplikasi*, h. 3

⁹¹ Munir, *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, h.

dan memudahkan pembelajaran *e-learning* dengan aplikasi *Google Classroom*. Karena sesuai fungsinya alat pembelajaran, yang digunakan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran supaya mempermudah dalam melaksanakan proses pembelajaran.⁹²Maka dari itu, perangkat keras sangat membantu dan memudahkan dalam menerapkan aplikasi *Google Classroom* sebagai media *e-learning* dalam pembelajaran PAI.

Crome Book merupakan faktor pendukung perangkat keras dari aplikasi *Google Classroom*. *Crome Book* merupakan jenis dan bagian dari salah satu laptop. *Crome Book*, digunakan mendukung aplikasi *Google Classroom* sebagaimana telah dijelaskan di atas, merupakan perangkat keras. Karena sudah diketahui bahwa, komputer baik desktop, laptop, dan *personal digital assistant*, telah membentuk jaringan (*network*) yang digunakan untuk keperluan pembelajaran jarak jauh secara *online*.⁹³Laptop ini, perangkat keras yang tepat sekali digunakan untuk menerapkan aplikasi *Google Classroom*. *Crome Book* sudah dirancang, sedemikian rupa dan juga bagus yang disesuaikan dengan kebutuhan untuk menerapkan aplikasi *Google Classroom*. Kecepatan akses internet dari *Crome Book* di sesuaikan dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran PAI berbasis *e-learning*. Sehingga ketika *Crome Book* dipakai berbeda dengan laptop pada produk pabrikan biasa. Oleh karena itu, memungkinkan dengan kecepatan akses internet tersampainya materi maupun tugas pembelajaran PAI yang diberikan guru PAI. *E-learning* memungkinkan dan memudahkan tersampainya bahan ajar kepada peserta didik dengan menggunakan media teknologi informasi dan

⁹² Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan dalam Persepektif Islam* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya: 2011), h. 90

⁹³Uus Ruswandi dan Badrudin, *Media Pembelajaran*, h. 87

komunikasi berupa komputer dan jaringan internet atau intranet. ⁹⁴ *Crome Book* ini, juga telah di desain seluruhnya untuk melakukan pembelajaran PAI berbasis *e-learning* dengan aplikasi *Google Classroom*. Bagian dari jenis dan produk laptop, yang kecepatan akses internet tidak berbeda jauh dengan kecepatan android. Maka dari itu, pembelajaran PAI dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom* melalui *Crome Book*, tidak terlalu ada hambatan dengan tersampainya informasi dengan cepat. Jadi *Crome Book*, bagian dari alat yang digunakan sebagai media yang kerusial atau urgen dalam proses pembelajaran *e-learning*.

Wi-Fi merupakan faktor pendukung perangkat keras yang mendukung aplikasi *Google Classroom*. *Wi-Fi* digunakan sebagai pendukung dalam proses pembelajaran PAI berbasis *e-learning*. *Wi-Fi* merupakan alat sebagai media yang memberikan fasilitas jaringan internet. Dengan adanya *Wi-Fi* media pendukung *e-learning*, memungkinkan dan memudahkan tersampaikan bahan ajar kepada peserta didik dengan menggunakan media teknologi informasi dan komunikasi berupa komputer dan jaringan internet atau intranet. ⁹⁵Karena pembelajaran PAI berbasis *e-learning*, yang di mana segala prosesnya dilaksanakan secara *online*.

Jaringan internet dibutuhkan untuk penerapan *e-learning*. Jaringan internet, memberikan fasilitas untuk saling terhubung dan berkomunikasi satu sama lain, sehingga dapat melakukan pembelajaran secara *online*. ⁹⁶ Maka dari itu, jaringan internet sangat mempengaruhi keefektifan yang dilakukan dalam pembelajaran PAI berbasis *e-learning* dengan menerapkan aplikasi *Google Classroom*. *Wi-Fi* sebagai penyesuain untuk menerapkan aplikasi ini yang merupakan

⁹⁴ Munir, *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikas*, h. 202

⁹⁵ Munir, *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikas*, h. 202

⁹⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h. 195

bagian dari media *e-learning*. Oleh karena itu, media pembelajaran pun beragam, untuk itu media yang dipakai, dan dibutuhkan pembelajaran sebagai penyesuaian dengan zaman kita berada. ⁹⁷Proyektor merupakan faktor pendukung perangkat keras yang mendukung aplikasi *Google Classroom*. Jenis proyektor, yang telah digunakan tiada lain infokus. Media ini digunakan untuk menampilkan *audio visual* maupun berbagai *video* yang ditampilkan guru PAI. Telah diketahui bahwa proyektor merupakan media yang digunakan untuk menunjang pembelajaran PAI. Media pendidikan sama dengan alat pendidikan, media pendidikan, atau sarana pendidikan. ⁹⁸ Bukan hanya itu, terkadang digunakan untuk menampilkan *slide* untuk persentase. Dengan adanya media pandang dari proyektor dengan infokus. Menjadi pengalaman tersendiri untuk lebih aktif dan kreatif. Sebagaimana diketahui bahwa media berkembang dengan banyak terutama dalam teknologi informasi dan komunikasi. Sehingga dalam istilahnya pun banyak pula. Istilah media digantikan dengan istilah-istilah alat pandang dengar, bahan pengajaran, alat komunikasi pandang-dengar, alat peraga, teknologi pendidikan. ⁹⁹

Tidak perlu kesulitan lagi bagi guru PAI untuk menulis, dan menghapus yang akan dijelaskan. Karena guru PAI tinggal membuka laptop sambungkan dengan *Warles HDMI* maka akan tayang pada proyektor dengan infokus apa yang mau disampaikan kepada peserta didik. Diketahui juga bahwa dalam aplikasi *Google Classroom* merupakan media *e-learning* yang membutuhkan elektronik lainnya. Elektronik

⁹⁷Abdul Hamid Al-Jantani, *UsusutarbiyatilIslamiyah Fi Sunnatimabawiyah*, h. 477

⁹⁸ Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kalam Mulia, 2013), h. 291

⁹⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, h. 3-6

tersebut untuk menunjang segala aktivitas dalam pembelajaran PAI. *E-learning* merupakan segala aktivitas pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik untuk belajar. ¹⁰⁰Bukan hanya itu, proyektor dengan infokus bisa digunakan secara langsung dan tersambung, dengan komputer atau laptop yang sedang berlangsung secara *online*. Ditegaskan bahwa, *e-learning*, segala aktivitas pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik untuk belajar. Sebuah proses yang dilakukan melalui *network* (jaringan). ¹⁰¹

Sound System merupakan faktor pendukung perangkat keras dari aplikasi *Google Classroom*. Dalam pembelajaran PAI tidak terlepas dengan melihat, mendengar dan berfikir. Bagian dari indrawi diantara yang peka dalam merangsang informasi dari luar dengan alat dengar. Alat pendengaran dapat merangsang informasi dari luar melalui suara. Maka dari itu, diantara media yang biasa mengeluarkan suara untuk merangsang alat dengar, membutuhkan suatu alat. Alat yang digunakan sebagai media pembelajaran sudah berkembang, menggunakan *Sound System*. Dengan *Sound System* istilah media pembelajaran pun berkembang. Istilah media semakin berkembang menjadi alat pandang dengar, bahan pengajaran, alat komunikasi pandang-dengar, alat peraga, teknologi pendidikan. ¹⁰² Jika dilihat *Sound System* ini banyak manfaatnya, tiada lain terkait erat dengan mengeluarkan suara. Di mana dengan mengeluarkan suara merangsang alat indrawi pendengaran. Jadi *Sound System ini*, membantu dalam pembelajaran PAI berbasis *e-learning*.

Terutama bila guru PAI menampilkan materi ajar, dan pengembangan bahan ajar yang bersuara. Termasuk dalam menampilkan dan menyampaikan *audio* dan *audio visual* juga

¹⁰⁰ Dian Wahyuningsih, *E-Learning Teori dan Aplikasi*, h. 3

¹⁰¹ Dian Wahyuningsih, *E-Learning Teori dan Aplikasi*, h. 3

¹⁰² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, h. 3-6

lainnya. Terlebih bila melihat dan meninjau *e-learning* penting dengan media satu ini. Pemanfaatannya bisa dilakukan, baik secara *online* langsung maupun tidak langsung. Membantu media lain yang ada dalam aplikasi *Google Classroom*, diantaranya dalam menampilkan *video* dari *Youtube*.

Warles HDMI merupakan faktor pendukung perangkat keras dari aplikasi *Google Classroom*. Ketika menggunakan aplikasi *Google Classroom* dibutuhkan pula. Karena dengan *Warles HDMI* berperan sebagai pelantara antara berbagai media penting yang digunakan dari aplikasi *Google Classroom*. Terutama beberapa perangkat keras lainnya seperti laptop *Crome Book*, proyektor, dan *Sound System*. Telah diketahui, alat pembelajaran, merupakan semua yang digunakan guru dan peserta didik dalam pembelajaran ataupun pendidikan supaya mempermudahnya.¹⁰³ Oleh karena itu, penting pula media yang satu ini, untuk keberlangsungan dalam pembelajaran PAI berbasis *e-learning*. Karena telah diketahui, bahwa *e-learning* segala pembelajaran yang menggunakan alat elektronik sebagai medianya. Jadi *Warles HDMI* ini, termasuk pula dalam bagian media teknologi informasi dan komunikasi. Bukan itu saja, dengan *Warles HDMI* akan tersampainya bahan ajar kepada peserta didik. Karena sesuai dengan pemaparan di atas bahwa *Warles HDMI* penyambung antara berbagai media teknologi informasi dan komunikasi. Sehingga *e-learning* memungkinkan tersampainya bahan ajar kepada peserta didik dengan menggunakan media teknologi informasi dan komunikasi berupa komputer dan jaringan internet atau intranet.¹⁰⁴

¹⁰³ Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan dalam Persepektif Islam*, h. 90

¹⁰⁴ Munir, *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, h.

Terakhir *Handphone Android* yang merupakan faktor pendukung perangkat keras dari aplikasi *Google Classroom*. *Handphone* canggih ini bisa berguna dalam menggunakan aplikasi *Google Classroom*. Karena dalam *Handphone Android* dapat *diinstall* aplikasi-aplikasi yang dapat digunakan, termasuk aplikasi *Google Classroom*. Bagi PAI dan peserta didik bisa mengakses pembelajaran PAI melalui *Handphone Android* ini. Media satu ini sebagai salah satu alternatif bagi guru PAI dan peserta didik. Media pembelajaran pun beragam, untuk itu media yang dapat dipakai dan dibutuhkan dalam pembelajaran serta penyesuaian dengan zaman kita berada.¹⁰⁵ Maka dari itu, sekarang guru PAI dan peserta didik tanpa kesulitan lagi harus membawa kemana-mana laptop. Namun, tetap perlu diperhatikan oleh guru PAI dan peserta didik harus mengisi kuota internet supaya tersambung antara keduanya. Tidak ada halangan lagi bila guru PAI ingin berkomunikasi dengan peserta didik bisa lewat *Handphone Android* dengan menggunakan aplikasi *Google Hangout*. *Handphone Android* sebagai *handphone* canggih, bisa juga digunakan guru PAI untuk berbagi materi maupun sumber pembelajaran PAI. Tanpa kesulitan lagi harus pergi ke sekolah atau harus menghubungi bagian piket untuk memberikan materi atau tugas. Tetapi tinggal langsung membagikan materi dan tugas, dengan memberikan keterangan bahwa tidak bisa masuk. Maka dari itu, secara langsung terlihat oleh admin. Bahwa guru PAI telah memberikan materi atau tugas, karena tidak masuknya guru PAI di kelas nyata. *Handphone Android* juga memberikan fasilitas bagi pihak sekolah dan orang tua untuk meninjau laporan kehadiran peserta didik di sekolah. Karena

¹⁰⁵Abdul Hamid Al-Jantani, *UsusutarbiyatilIslamiyah Fi Sunnatimabawiyah*, h. 477

Handphone Android ini memudahkan berkomunikasi antara pihak sekolah dan orang tua peserta didik. Tanpa diketahui ternyata sebenarnya *Handphone Android* bisa multiguna bagi penggunaannya terutama bisa digunakan untuk berkomunikasi secara cepat dan tepat. Oleh karena itu, *Handphone Android* dengan menggunakan akun *Google* bisa satu untuk semua dalam menggunakan aplikasi yang memudahkan berkomunikasi dari berbagai pihak yang berhubungan, dengan sekolah yang menggunakan aplikasi *Google Classroom* dalam pembelajaran berbasis *e-learning*.

Faktor-faktor pendukung perangkat lunak meliputi, *Widget, Google Drive, Google Calender, Google Hangout, G-Mail, Youtube, Google Docs, Mind Map, Google Crome, Google Book, Google Earth dan Maps, Google Translite, Google Picture, Google Keep*. Keempat belas perangkat lunak ini merupakan beberapa perangkat lunak yang membantu dan mempermudah proses pembelajaran *e-learning* dengan aplikasi *Google Classroom*. Alat pembelajaran, semua yang digunakan guru dan peserta didik dalam pembelajaran supaya mempermudah dalam melaksanakan proses pembelajaran.¹⁰⁶ Maka dari itu, perangkat lunak membantu dalam menerapkan aplikasi *Google Classroom* sebagai media dalam pembelajaran PAI berbasis *e-learning*. *Widget* merupakan perangkat lunak mendukung aplikasi *Google Classroom*. *Widget* ini bisa digunakan dalam mencari aplikasi-aplikasi tanpa harus mencari dalam kotak pencarian menu-menu. Dalam *Widget* pula bisa menambahkan dan mengurangi berbagai aplikasi baik dalam laptop dan *Handphone Android*. Bagi pengguna tinggal menggeser dengan menyantuh layar laptop dan *Handphone Android*. AbdulHamid Al-Jantani menjelaskan, media pembelajaran pun beragam, untuk itu media yang

¹⁰⁶ Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan dalam Persepektif Islam*, h. 90

dapat kita pakai, dan butuhkan dalam pembelajaran serta penyesuaian dengan zaman kita berada.¹⁰⁷

Tanpa ada kesulitan lagi bagi seluruh pengguna media teknologi canggih berbasis *android*. Hanya perlu menyentuh area kosong pada *home screen* agak lama, lalu akan muncul daftar aplikasi, dan bisa dipilih tambahkan. Klik tombol selesai bila aplikasi telah ditambahkan pada *home screen*. Bisa ditempuh cara lain, *Widget* pada *home screen* yaitu dengan masuk ke *menu* dan pilih *add*, lanjutkan dengan *step* di atas. Tidak ada batasan jumlah *Widget* yang boleh guru PAI dan peserta didik tambahkan ke *home screen*. Di atas penjelasan untuk menambah dan mengurangi *Widget* yang tampil di *home screen*. Untuk itu tidak perlu lagi kesulitan untuk mencari aplikasi dalam kotak menu komputer maupun *handphone*. Jika ingin mengurangi menu yang ada pada *home screen* tinggal di tekan secara lama lalu tekan tombol *delete* dan *yes* maka aplikasi akan langsung hilang. Bilamana ingin ditambah lagi aplikasi maka bisa dilakukan seperti yang di atas.

Google Drive merupakan perangkat lunak mendukung aplikasi *Google Classroom*. Kegunaan dalam menerapkan aplikasi *Google Classroom*, untuk menyimpan dan berbagi *file*. *Google Drive* memberikan ruang untuk menyimpan dan berbagi *document*, *video*, gambar *slide* ataupun *slides* dengan siapapun yang diijinkan dengan menggunakan berbagai jenis *gadget*.¹⁰⁸ Dengan adanya *Google Drive* memudahkan bagi pengguna baik guru PAI maupun peserta didik. Perangkat lunak ini sudah tersedia dalam *Google*, fitur layanan *cloud storage google* yang ditujukan untuk menyimpan data dan

¹⁰⁷ Abdul Hamid Al-Jantani, *Ususutarbiyatillslamiyah Fi Sunnatinnabawiyah*, h. 477

¹⁰⁸ PPTI, *Modul Pelatihan GAFE Untuk Mahasiswa*, h. 6

berbagi *file* di internet juga pada *storage*. *File* disimpan dalam *Google Drive* bisa cukup banyak.

Google Drive mempunyai kapasitas sekitar 15 Gb, yang mana cukup besar sebagai fasilitas penyimpanan. Namun apabila penyimpanan penuh dalam *Google Drive*. Sebagai alternatif dari pengguna bisa *mendownload* dan menyimpan di penyimpanan komputer. Untuk akses dalam penggunaannya bisa lewat berbagai *desktop*, *laptop*, *tablet* atau *smartphone*. Bukan menyimpan dan bisa berbagi, dengan kecanggihan media guru PAI dan peserta didik bisa membuat dokumentasi dengan alat cetak (*print out*).

Hangout merupakan perangkat lunak mendukung aplikasi *Google Classroom*. Aplikasi memberikan fasilitas bagi pengguna untuk melakukan komunikasi dalam jarak jauh. Ketika dahulu sulit untuk berkomunikasi, *Google* memberikan terobosan adanya *Hangout*. Oleh karena itu bukan suatu alasan lagi bila tidak bisa masuk kelas di sekolah, sekarang bukan hanya mengirim materi dan tugas tapi guru PAI dan peserta didik bisa langsung komunikai dengan *videocall*. *Hangout* digunakan lebih mudah melakukan percakapan secara langsung (*vidcall*), bahkan *screen sharing* dengan yang lain, memudahkan berbagi pengetahuan.¹⁰⁹

Kecanggihan *Hangout* dapat dimanfaatkan dalam menerapkan aplikasi *Google Classroom*. Sebagai solusi untuk pembelajaran, terkait komunikasi dalam jarak jauh. Guru PAI dan peserta didik tanpa kesulitan lagi dalam beberapa dialog secara lansung. Kegiatan ini seolah-olah kedua berada dalam jarak dekat. Dari dulu diketahui salah alasan, pasti hubungannya dengan komunkasi dalam jarak jauh. Akan tetapi tetap dalam penerapan *Hangout* diperlukan ada sambungan jaringan internet bagi guru PAI dan peserta didik.

¹⁰⁹ PPTI, *Modul Pelatihan GAFE Untuk Mahasiswa*, h. 6

G-Mail merupakan perangkat lunak mendukung aplikasi *Google Classroom*. sesuai singkatan dari *G-Mail* yaitu *Google Mail* atau surat *Google*. aplikasi *Google* ini memberikan fasilitas yang sudah biasa digunakan. Tiada lain dalam mengirim surat, *chat*, *file* dan lainnya. *Google Mail* tidak hanya berfungsi untuk mengirimkan pesan tetapi juga dapat melakukan *chatting* bahkan *video chat*.¹¹⁰ Dengan ini tidak perlu lagi kesulitan bagaimana mengirim dan mengumpulkan tugas.

Google Calendar merupakan perangkat lunak mendukung aplikasi *Google Classroom*. Dalam kegiatan belajar mengajar diperlukan adanya menentukan tanggal. Terutama bagi kebutuhan dalam menentukan pengumpulan tugas. aplikasi *Google Calendar* memberikan fasilitas dalam kaitan mengelola tanggal yang berkaitan langsung dengan jadwal. *Google Calendar* memudahkan untuk mengelola jadwal, bahkan berbagi jadwal dengan rekan yang lainnya.¹¹¹ Oleh karena itu, sangat mudah dengan adanya *Google Calendar*. Dengan adanya penandaan tanggal pada aplikasi *Google Classroom* mengingatkan dari lupanya peserta didik dalam jadwal dan meningkatkan kedisiplinan peserta didik dalam mengumpulkan tugas. Sesuai fungsinya *Google Calendar* ini sangat dibutuhkan sesuai penjelasan di atas.

Google Calendar ini membedakan dengan aplikasi pembelajaran berbasis *e-learning*. Maka dari itu, dengan kelengkapan ini memberikan fasilitas yang sangat dibutuhkan, terutama dalam kegiatan belajar mengajar. Namun, sekarang dengan terintegrasinya antara *Google Classroom*. Apabila pesan yang berupa *file* materi yang disampaikan dari guru ke peserta didik, belum sampai ke aplikasi *Google Classroom*, Peserta didik

¹¹⁰ Jubile Enterprise, *Google untuk Guru*, h. 37

¹¹¹ PPTI, *Modul Pelatihan GAFE Untuk Mahasiswa*, h. 6

disarankan untuk memeriksanya secara langsung bukan hanya pada aplikasi *Google Classroom*, tapi juga dalam *G-mail*. Bukan hanya tersampainya pesan berupa *file* materi dan tugas. Tetapi bisa dilakukan *video chat*. Dalam arti hubungan komunikasi antara guru PAI dan peserta didik dalam jarak jauh bukan hanya mengandalkan dengan *Hangout*, tetapi bisa melalui *G-Mail*.

Youtube perangkat lunak yang mendukung aplikasi *Google Classroom*. *Youtube* memfasilitasi berbagai *video* untuk pembelajaran PAI, terutama dalam pengembangan bahan ajar dengan *video tutorial*. *Youtube* memberikan layanan untuk mencari *video* tutorial untuk penunjang pembelajaran karena semakin luas.¹¹² Banyak dalam *Youtube video-video* yang bisa digunakan dalam pembelajaran. Karena penampungan *video-video* di seluruh dunia ada dalam *Youtube*. Untuk mencari *video* dari *Youtube*, langsung ketikkan saja di *browser* pencarian *Youtube* maka *video* yang dicari akan muncul. Selanjutnya guru PAI bisa membagikan *video* yang telah dicari dan membagikan langsung ke peserta didik yang tergabung di dalam aplikasi *Google Classroom*. Bahkan bisa juga untuk mengirimkan alamat *Url* ke peserta didik ke dalam aplikasi *Google Classroom*. Jadi tanpa kesulitan lagi dalam mencari dan membagikannya ke peserta didik. Informasi bentuk *video* untuk pembelajaran PAI bisa disampaikan dengan mudah melalui *Youtube*.

Google Docs, merupakan perangkat lunak mendukung aplikasi *Google Classroom*. Aplikasi ini memberikan fasilitas dalam mengoperasikan berbagai dokumen pembelajaran PAI. Untuk mengolah (menulis, *mengedit*, dan menyimpan). Beberapa *fitur* yang bisa digunakan di antaranya, *fitur document* mirip dengan *word prosesor* untuk membuat dokumen *text*. *Fitur presentation* mirip dengan *Microsoft Powerpoint* untuk

¹¹² Dian Wahyuningsih, *E-Learning Teori dan Aplikasi*, h. 146

membuat dokumen presentasi. *Fitur spreadsheet* mirip dengan *Microsoft Excel* untuk membuat pengolah angka dan *doc* lainnya. *Fitur Form* untuk membuat formulir atau *online survey* yang hasilnya kemudian dihubungkan dengan *Spreadsheet form kuesioner online* dalam pilihan *form*. Semuanya memberikan manfaat bagi pengguna yang berkaitan dengan mengolah (menulis, *mengedit*, dan menyimpan) berbagai dokumen, gambar dan lainnya. *Google Docs*, memberikan beberapa manfaat untuk memungkinkan menulis, *mengedit*, dan menyimpan *file* secara *online*, secara garis besar fitur yang di tawarkan oleh *Google Docs* yaitu *word prosesor*, *spreadsheet*, *presentasion*, *Paint*, *Photoshop*, *Corel Draw* dan lainnya.¹¹³

Google Docs, merupakan aplikasi *office* dari *Google* yang berbasis internet atau dalam dunia *Cloud Computing* masuk dalam kategori *SAAS (Software as a Service)*. Apalikasi ini juga sudah terintegrasi dengan aplikasi *Google Classroom*, jadi tanpa kesulitan bagi guru PAI dan peserta didik dalam berbagi dokumen, tanpa harus membuka *word* dan lainnya secara *offline*. Melalui internet, guru PAI dan peserta didik mendapatkan infomasi yang dicari, dimanapun dan kapanpun. Internet merupakan media tersampainya informasi, pesan dan isi pembelajaran.¹¹⁴

Mind Map perangkat lunak mendukung aplikasi *Google Classroom*. *Mind Map* aplikasi pembuat catatan atau ringkasan yang dibuat dengan kata-kata, warna, garis dan gambar. Maka aplikasi ini memudahkan untuk membuat catatan dan ringkasan, sehingga tidak membosankan dan mendorong kreatif. Kesan yang diciptakan membuat peserta didik menjadi lebih mudah mengingatnya. *Mind Map* memberi terobosan yang berbeda. Membuat catatan

¹¹³ Dian Wahyuningsih, *E-Learning Teori Dan Aplikasi*, h. 90

¹¹⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, h. 162

dalam bentuk sketsa yang dapat dilihat dengan cepat dan saling berkaitan. Oleh karena itu perangkat lunak ini bisa digunakan dalam pembelajaran berbasis *e-learning*. *E-learning* merupakan segala aktivitas pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik untuk belajar. Sebuah proses yang dilakukan melalui *network* (jaringan).¹¹⁵ *Mind Map* dapat membantu belajar, membuat catatan, membuat suatu rencana menjadi mudah dan cepat diingat. Adapun langkah-langkah secara sederhana dalam membuat *Mind Map* diawali dengan meletakkan topik utama di tengah-tengah seperti kertas dengan posisi horizontal. Kemudian buatlah kaki/tangkai untuk sub topik yang digambar searah jarum jam. Kemudian bisa ditambahkan kaki lagi sebagai sub dari sub topik. Pembuatannya gampang tinggal klik dan menuliskan ide-ide, memasang gambar yang sesuai saja sudah jadi. Keluwesan dan kreativitas pembuatnya menjadikan *Mind Map* itu tampak indah dan mengesankan sangat membantu dalam mengingat bahan yang sedang dipelajari peserta didik.

Google Crome, merupakan perangkat lunak mendukung aplikasi *Google Classroom*. Fasilitas *Google Crom* yang bisa digunakan sebagai mesin pencari di internet, untuk mencari berbagai informasi. *Google Crom* 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.¹¹⁶ Populer saat ini *Google Crome* merupakan mesin pencari yang banyak dan biasa digunakan sekarang. Menggunakan *Google Crome* untuk menelusuri informasi cukup praktis dan cepat. Hanya dengan mengetikkan kata kunci yang diinginkan pada kotak

¹¹⁵ Dian Wahyuningsih, *E-Learning Teori dan Aplikasi*, h. 3

¹¹⁶ Jubile Enterprise, *Google untuk Guru*, h. 1

pencarian, maka seketika akan muncul berbagai informasi. Pemanfaatannya sebagai sumber belajar mendapatkan berbagai ilmu pengetahuan dan informasi. *Google Crome* dapat mencari berbagai sumber berbagai format seperti *PPT*, *PDF*, *docx*, *video*, *gambar* dan lainnya. Semuanya bisa bermanfaat untuk sumber pembelajaran PAI.

Google Books perangkat lunak mendukung aplikasi *Google Classroom*. Fasilitas yang ditawarkan secara khusus dalam menemukan buku lebih khusus dari *Google Crome*, hanya yang ditampilkan berupa buku-buku sumber saja. *Google Books*, memberikan akses untuk *user* secara *online*, dalam melakukan pencarian *text book*.¹¹⁷ Dengan adanya aplikasi *Google Books*, jutaan buku yang dapat dicari dan ditelusuri. Menggunakan kata kunci yang spesifik misal buku pembelajaran PAI untuk SMP. Ketika mengakses kolom pencarian untuk mencari referensi yang diinginkan. Dari hasil pencarian buku ditampilkan dalam bentuk gambar/*image*.

Kendala yang harus dihadapi, bagaimana cara buku yang sudah ditelusuri dapat disimpan secara *offline* dan dapat dipergunakan sewaktu-waktu saat koneksi internet tidak. Solusi dari masalah di atas tiada lain bisa langsung memilih pilihan dalam menu *Google Books* untuk *downloader*. Bukan hanya itu, kemudahan dari aplikasi *Google Books* guru PAI bisa berbagi dan menunjukkan langsung ke alamat *url* dari buku yang harus dibaca dan ditelaah oleh peserta didik. Selanjutnya, peserta didik pun bisa mencari dari sumber buku lain dalam kolom pencarian *Google Books*. *Google Earth* dan *Google Maps* merupakan perangkat lunak mendukung aplikasi *Google Classroom*. Kedua aplikasi ini bisa digunakan dalam mencari lokasi yang diinginkan. Memiliki layanan intuitif untuk *menavigasi* suatu peta wilayah secara global.

¹¹⁷ Dian Wahyuningsih, *E-Learning Teori Dan Aplikasi*, h. 86

Tempat di seluruh dunia bisa ditelusuri dengan mudah karena ada sambungan internet. Bukan hal yang sulit lagi dalam mencari wilayah yang hendak ditemukan. Terutama ketika pembelajaran PAI dengan menunjukkan wilayah dan negara yang hendak dicari yang bersangkutan dengan sejarah Islam dan wilayah perkembangannya. *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.¹¹⁸ Bukan hanya itu, dengan kedua aplikasi di atas, memiliki berbagai jenis tampilan yang dapat membantu mempelajari lokasi tertentu. Bahkan seolah-olah kita itu menyusuri wilayah yang di butuhkan. Ditambah dengan gambar yang jelas dari tampilan kedua aplikasi di atas, sangat berbeda jauh dari peta dalam *globe* maupun gambar peta yang biasa digunakan. Oleh karena itu, pembelajaran PAI mengenai sejarah, yang berhubungan dengan pencarian lokasi lebih menarik dan menyenangkan.

Google Translate, merupakan perangkat lunak mendukung aplikasi *Google Classroom*. Aplikasi ini bisa digunakan oleh guru PAI dan peserta didik dalam menerjemahkan kata perkata maupun perkaliamat bahkan perparagraf. *Google Translate*, memberikan manfaat mencari terjemahan kata perkata atau perkaliamat dan perparagraf.¹¹⁹ Layanan ini terintegrasi dengan aplikasi *Google Classroom*. Membantu menerjemahkan dengan berbagai bahasa yang ada di dunia. Terutama ketika berkaitan dengan pembelajaran PAI diperlukan untuk menerjemahkan kata dalam bahasa Arab ke dalam bahasa Indonesia. Dengan kemudahan ini membantu peserta didik dan guru PAI tanpa

¹¹⁸ Jubile Enterprise, *Google untuk Guru*, h. 161 dan 199

¹¹⁹ Dian Wahyuningsih, *E-Learning Teori Dan Aplikasi*, h. 90

harus mencari dan menelusuri kata dalam kamus bahasa Arab. Dalam menggunakannya tinggal buka aplikasi *Google Translite* pada menu (*fitur*) yang ada dalam *wiget*. Karena salah satu fasilitas yang diatratanya *Google Translite*. Pilih *Google Translite* lalu akan terbuka kolom pilhan bahasa yang diinginkan dan kolom terjemahan. Jikalau sebelah kanan untuk kata yang diterjemahkan dan sebelah kiri untuk hasil terjemahan. Pilihan bahasa pun bisa dipilih sesuai dengan kebutuhan apa yang diterjemah dan ke dalam bahasa apa diterjemahnya.

Google Picture, merupakan perangkat lunak mendukung aplikasi *Google Classroom*. Dalam menu-menu yang ada di *wiget* tiada lain *Google Picture*. *Google Picture* untuk mencari sebuah gambar dan digunakan untuk gambar untuk mendesain penampilan dalam *slide*. *Google Picture* ini lebih dikhususkan mencari gambar, karena jika mencari gambar dalam *Google Crome* akan cukup kesulitan, terbilang cukup ribet. Aplikasi ini bisa digunakan sebagai perangkat lunak sebagai media *e-learning* dengan aktivitas elektronik dan juga secara *online*. *E-learning* merupakan segala aktivitas pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik untuk belajar. Sebuah proses yang dilakukan melalui *network* (jaringan).¹²⁰

Perbedaannya langsung dalam *Google Picture* dengan mudahnya hanya gambar secara langsung muncul dari yang ditelusuri. Untuk mencari dan menelusuri gambar yang dibutuhkan tinggal klik pilih *Google Picture*. Masukkan dan ketikan gambar apa yang hendak ditelusuri. Maka seketika hany gambar-gamabar saja yang muncul tanpa ada tampilan alamat yang berkaitan dengan berbagai alamat *web* yang menunjukkan berbagai artikel bacaan. Jadi dengan adanya

¹²⁰ Dian Wahyuningsih, *E-Learning Teori dan Aplikasi*, h. 3

Google Picture lebih cepat dan ringkas dalam pencarian sebuah gambar yang dibutuhkan karena terfokus dengan berbagai gambar hasil yang dibutuhkan. Selain itu guru PAI dan peserta didik, setelah mencari dan telah ada tampilan gambar tinggal mengambil dengan *caracopy* dan *paste* pada aplikasi lainnya yang membutuhkan gambar.

Google keep, merupakan perangkat lunak mendukung aplikasi *Google Classroom*. Pada saat diskusi dalam pembelajaran PAI berbasis *e-learning*. Diskusi online pun bisa dilakukan. Biasanya dilakukan oleh guru PAI sebagai moderator diskusi peserta didik. setelah diskusi selesai biasa harus ada catatan, nah aplikasi yang bisa digunakan untuk catatan tiada lain aplikasi *Google keep*. *Google keep* memberikan catatan *resume* pada saat diskusi *online* yang berfungsi sebagai *notepad online*.¹²¹ Untuk dapat menyimpan hal-hal penting seperti catatan, teks, daftar, gambar, *audio* dan lainnya salah satunya bisa dengan *Google Keep*.

Google Keep bisa digunakan melalui *operating system* baik *android* maupun lainnya. Melalui berbagai penyempurnaan untuk mempermudah pengguna seperti yang terkini *Google Keep*, layanan sekali klik hanya dengan menginstal *add on* di layar *browser chrome*. *Google keep* dengan berbagai layanan fitur-fiturnya yang bermanfaat. Pengguna *Google* sekarang sudah bisa menggunakannya walaupun tanpa akun yang tersertifikasi oleh *GAFE (Google Apps for Education)*. Kemudahan ini memberikan banyak manfaat karena segala aplikasi yang ada di *Google* sudah terintegrasi semuanya.

Demikian penjelasan dari berbagai faktor pendukung aplikasi *Google Classroom*. Ternyata faktor pendukung tersebut terbagi ke dalam dua kelompok. Ada yang menyangkut

¹²¹ Dian Wahyuningsih, *E-Learning Teori Dan Aplikasi*, h. 89

perangkat keras dan perangkat lunak. Dari perangkat keras diantaranya, *Crome Book*, *Wi-Fi*, *Proyektor*, *Sound System*, *Warles HDMI*, dan *Handphone Android*. Sedangkan perangkat lunak diantaranya, *Widget*, *Google Drive*, *Google Calender*, *Google Hangout*, *G-Mail*, *Youtube*, *Google Docs*, *Mind Map*, *Google Crome*, *Google Book*, *Google Earth* dan *Maps*, *Google Translite*, *Google Picture*, *Google Keep*. Faktor pendukung tersebut, memudahkan dan sangat membantu aplikasi *Google Clasroom* dalam implementasinya. Tanpa adanya perangkat keras dan lunak, cukup sulit juga untuk menerapkan aplikasi *Google Clasroom* dalam pembelajaran PAI berbasis *e-learning*. Jikalau suatu sekolah ada keinginan dalam menggunakan aplikasi *Google Clasroom* sebagai media pembelajaran *online*. Jadi berbagai media yang menjadi faktor pendukung perlu untuk diperhatikan sebagai media yang mendukung aplikasi *Google Clasroom*. Sehingga pembelajaran PAI yang dilakukan baik satu ruang maupun dalam jarak jauh tetap bisa terlaksana. Bukan hanya itu komunikasi pun bisa terjalin dengan mudahnya antara guru dan peserta didik. Adapun faktor penghambat dalam aplikasi *Google Clasroom* yang dapat menghambat dalam keberlangsungan pembelajaran PAI berbasis *e-learning*. Diantara yang dapat menghambat aplikasi *Google Clasroom* yaitu, buruk koneksi internet, aliran listrik padam, virus terhadap *file* apabila sekolah tersebut tidak terlindungi dengan *G-Suite*, perawatan alat elektronik, dan penilaian ranah afektif dan psikomotorik.

Buruk Koneksi Internet, merupakan faktor penghambat aplikasi *Google Classroom*. Karena aplikasi *Google Classroom* bagian media *online* pembelajaran berbasis *e-learning*. Maka sangat membutuhkan keberadaan dari koneksi internet. Baik koneksi internet terganggu oleh cuaca buruk atau tidak adanya kuota internet. Buruknya jaringan *wi-fi*, menyebabkan koneksi internet yang buruk akan

memperlambat dan mempersulit kegiatan belajar mengajar.

122

Pembelajaran PAI pun akan terganggu dalam berbagai hal. Dari mulai masuk, membuat kelas, berbagai materi, penugasan dan lain sebagainya. Secanggih apapun media berbasis *online* tetap kalau hambatan pasti terganggu. Jikalau koneksi internet terganggu oleh kuota kosong bisa saja untuk mengisi kembali. Namun apabila berkaitan dengan cuaca buruk sulit untuk mencari solusi dari masalah ini. Karena cuaca sendiri bagian dari alam bukan ciptaan manusia yang bisa berubah sekehendak. Oleh karena itu, apabila ada hambatan yang menyangkut kegiatan belajar dengan aplikasi *Google Classroom*. Selaku guru PAI jangan kehabisan solusi dengan berpindahya kegiatan belajar dengan *offline*.

Perawatan alat elektronik, merupakan faktor penghambat aplikasi *Google Classroom*. Sama halnya dengan koneksi internet yang buruk menjadi penghambat aplikasi *Google Classroom*. Sebab pembelajaran PAI dengan aplikasi *Google Classroom*, salah satu dari kegiatan belajar mengajar *e-learning* yang butuh berbagai alat elektronik dan jaringan internet. *E-learning* merupakan segala aktivitas pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik untuk belajar. Sebuah proses yang dilakukan melalui *network* (jaringan).¹²³

Alat-alat elektronik tersebut menjadikan faktor pendukung yang tidak terelakkan untuk menggungkannya. Beberapa alat elektronik sebagai faktor pendukung aplikasi *Google Classroom* yang telah dijelaskan dalam faktor pendukung. Alat elektronik dibutuhkan perananannya sangat

¹²²Abd. Rozak dan Azkia Muharom Albantani, *Desain Perkuliahan Bahasa Arab Melalui Google Classroom*, (Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban Vol. 5 No. 1, Juni 2018), h. 83-102 diakses 23 Maret 2019, Jam 00.00

¹²³ Dian Wahyuningsih, *E-Learning Teori dan Aplikasi*, h. 3

penting. Oleh sebab itu, kemudahan komunikasi akan terganggu oleh kurangnya terperhatikan alat-alat elektronik. Jadi segala alat elektronik yang dibutuhkan dalam menerapkan aplikasi *Google Classroom*. Perlu untuk diperhatikan oleh pengguna aplikasi *Google Classroom*. Karena tidak mungkin terlaksana dengan baik dalam menerapkan aplikasi *Google Classroom*.

Padam aliran listrik, merupakan faktor penghambat aplikasi *Google Classroom*. Sama halnya dengan perawatan alat elektronik yang buruk menjadi penghambat aplikasi *Google Classroom*. Diketahui bahwa perangkat keras yang digunakan dalam menerapkan aplikasi *Google Classroom* membutuhkan aliran listrik. Seperti kebutuhan untuk laptop, *wi-fi*, *infocus*, *sound system*, dan media lain. Bilamana terganggu aliran listrik maka seluruh kegiatan belajar akan mengalami gangguan. Sebenarnya aliran listrik merupakan media yang memudahkan dalam penerapan aplikasi *Google Classroom*, kategori alat pembelajaran atau pendidikan. Alat pembelajaran, merupakan semua yang digunakan guru dan peserta didik dalam pembelajaran ataupun pendidikan supaya mempermudahnya.¹²⁴ Sebagai solusi, walaupun peralatan yang menghasilkan aliran listrik tidak maksimal setidaknya ada aliran listrik, diantaranya bisa menggunakan *Genset* sebagai mesin penghantar listrik. Oleh karena itu, aliran listrik sangat urgen dalam pengoprasian alat elektronik yang mendukung aplikasi *Google Classroom*. Maka bagi sekolah tetap harus mempersiapkan segalanya terutama berkaitan dengan aliran listrik untuk menunjang pembelajaran PAI berbasis *e-learning*.

Virus terhadap *file*, merupakan penghambat aplikasi *Google Classroom*. Sama hal dengan padamnya aliran listrik,

¹²⁴ Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan dalam Persepektif Islam*, h. 90

virus dapat menghambat dalam aplikasi *Google Classroom* karena bisa menghilangkan *file*. Terutama apabila sekolah tersebut tidak terlindungi dengan *G-Suite*. Bukan hanya virus ternyata bila laptop hilang maka akan menjadi suatu ancaman juga dalam arti hilang semua. Hilang satu hilang seribu, disaat laptop yang digunakan mengakses aplikasi ini hilang atau virus, maka akan hilang semua dokumen dan tugas-tugas yang sudah disimpan oleh *Google Drive*.¹²⁵

Perlu hati-hati bagi pengguna yang menyimpain *file*, jangan sekali-kali dan seenaknya mengambil dari internet computer terlindungi oleh antivirus. Namun ada terobosan dari *Google* bagi sekolah yang sudah tersertifikat *G-Suite* untuk pendidikan juga dikenal dengan *Google Apps for Education*, tidak perlu khawatir lagi dalam kehilangan *file* terkena virus yang disimpan dalam ruang penyimpanan. Bukan hanya virus akan tetapi bilamana laptop juga hilang maka akses untuk membuka tidak bisa dilakukan, menuntut bagi pengguna selalu memegang dan memiliki laptop, dan lainnya. Menuntut peserta didik untuk memiliki ponsel, laptop, atau tablet.¹²⁶

Penilaian afektif dan psikomotorik, faktor penghambat aplikasi *Google Classroom*. Penilaian dari sisi afektif dan psikomotorik menuntut ada hubungan secara langsung. Dengan penilain dari sisi observasi sikap sosial peserta didik dan segala yang berhubungan dengan praktek dalam pembelajaran PAI, tetapi kalau penilaian dari sisi

¹²⁵Abd. Rozak dan Azkia Muharom Albantani, *Desain Perkuliahan Bahasa Arab Melalui Google Classroom*, (Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban Vol. 5 No. 1, Juni 2018), h. 83-102 diakses 23 Maret 2019, Jam 00.00

¹²⁶Abd. Rozak dan Azkia Muharom Albantani, *Desain Perkuliahan Bahasa Arab Melalui Google Classroom*, (Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban Vol. 5 No. 1, Juni 2018), h. 83-102 diakses 23 Maret 2019, Jam 00.00

lainnya, masih dilakukan yang berkaitan dengan penilaian keterampilan dan tes tertulis dari afektif. Seperti penilaian berbagai praktek dalam kegiatan Agama Islam seperti mempraktekkan wudlu, shalat baik shalat fardu maupun shalat sunat, bacaan surat pendek dan lainnya yang berkaitan dengan penilaian terkatgori keterampilan. Dari penilaian sikap peserta didik, dalam bersikap dengan teman dan guru (sikap sosial), yang seluruhnya memerlukan observasi secara langsung. Namun kemudahannya dari penilaian dari aspek pengetahuan peserta didik dengan tes tulis, tes lisan, dan penugasan.

Penilaian kompetensi sikap melalui observasi, penilaian diri, penilaian teman sejawat, (*peer evaluation*) oleh peserta didik, dan jurnal. Instrumen yang digunakan untuk observasi, penilaian diri, dan penilaian antar peserta didik adalah daftar cek/skala penilaian (*rating scale*) yang disertai rubrik, sedangkan pada jurnal berupa catatan pendidik. Penilaian kompetensi pengetahuan, melalui tes tulis, tes lisan, dan penugasan. Instrumen tes tulis yang bisa digunakan guru berupa soal pilihan ganda, isian, jawaban singkat, benar salah menjodohkan dan uraian yang dilengkapi pedoman penskoran, instrumen tes lisan berupa daftar pertanyaan dan instrumen penugasan berupa proyek dikerjakan secara individu atau kelompok sesuai karakteristik tugas. Penilaian kompetensi keterampilan melalui penilaian kinerja, penilaian menuntut peserta didik mendemonstrasikan suatu kompetensi tertentu menggunakan tes praktik dan penilaian portofolio. Instrumen yang digunakan berupa daftar cek atau skala penilaian (*rating scale*) yang dilengkapi rubrik.¹²⁷

¹²⁷ Yunus Abidin, *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*, h. 98-102

Demikian penjelasan tentang faktor penghambat aplikasi *Google Classroom* dalam pembelajaran PAI berbasis *e-learning*. Faktor penghambat meliputi buruk koneksi internet, aliran listrik padam, virus terhadap *file* apabila sekolah tersebut tidak terlindungi dengan *G-Suite*, perawatan alat elektronik, dan penilaian ranah afektif dan psikomotorik. Dengan adanya faktor penghambat sangat perlu diperhatikan bagi siapa saja yang menggunakan aplikasi *Google Classroom*. Oleh karena itu, bilamana ada hambatan akan mempersulit dalam menerapkan aplikasi *Google Classroom*.

Evaluasi dengan Aplikasi *Google Classroom* dalam Pembelajaran PAI Berbasis *E-Learning*

Evaluasi merupakan tahapan akhir dalam sebuah kegiatan untuk meninjau dari sejauh mana hasil pembelajaran PAI. Maka diperlukan sebuah penilaian baik bagi guru PAI maupun peserta didik. Sehingga diketahui berbagai kekurangan yang harus diperbaiki baik dari peserta didik maupun guru PAI. Evaluasi adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan data tentang sejauh mana keberhasilan peserta didik dalam belajar dan keberhasilan guru dalam mengajar. Evaluasi pembelajaran PAI adalah penilaian/penaksiran terhadap pertumbuhan dan kemajuan peserta didik ke arah tujuan-tujuan yang telah ditetapkan.¹²⁸

Dengan memiliki tujuan melihat dan meninjau dari sisi hasil kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Tujuan evaluasi pembelajaran PAI peserta didik, melihat dan meninjau hasil belajar yang dicapainya dari proses pembelajaran PAI. Hasil evaluasi pembelajaran PAI dapat memberikan umpan balik kepada guru/pendidik sebagai dasar untuk memperbaiki proses belajar mengajar,

¹²⁸ Teguh Triwiyanto, *Manajemen Kurikulum dan Pembelajaran*, h. 183

atau untuk remedial bagi peserta didik.¹²⁹ Evaluasi yang dilakukan guru PAI di SMP Ar Rafi' dalam aplikasi *Google Classroom* pada kompetensi memahami dalil/dasar dan tatacara mandi janabat. Dilakukan dengan aplikasi *Quizizz* dan *Google Form*. Penilaian tersebut dengan bentuk tes isian dengan pilihan ganda dan esai. Tugas pilihan berganda adalah merancang formulir tugas berbentuk pilihan berganda (*multiple choice*). Persiapan membuat tugas pada *classwork*, tahap ini bertujuan untuk membuat formulir tugas pilihan berganda yang akan diberikan kepada peserta didik di suatu kelas.¹³⁰ Merancang tugas berbentuk esai (*essay*), yakni tugas yang jawabannya berbentuk karangan, bukan pilihan ganda. Persiapan membuat tugas esai, tahap ini bertujuan untuk membuat formulir tugas esai yang akan diberikan kepada peserta didik di suatu kelas.¹³¹

Penilaiannya hampir sama pada kegiatan belajar mengajar secara manual, tetapi yang membedakan melalui soal *online* dan tanpa kertas. Maka dari itu, lebih memudahkan dan tanpa kesulitan untuk memperbanyak melalui kertas. Memudahkan penilaian dengan aplikasi *Quizizz* dan *Google Form*.¹³² Dari sisi pengelolaannya pun sederhana ketika peserta didik telah menyelesaikan tes maka nilai dapat di input langsung langsung dan diberikan kembali hasilnya kepada peserta didik. Bukan hanya itu, terutama soal pilihan ganda dapat langsung keluar dari persentasi dan rata-rata dari respon peserta didik. Penilaian kompetensi

¹²⁹ Manab, *Manajemen Kurikulum Pembelajaran di Madrasah: Pemetaan Pengajaran*, h. 94

¹³⁰ Muhammmad Imanudin, *Membuat Kelas Online Berbasis Android dengan Google Classroom Trobosan Pembelajaran Era Revolusi 4. 0*, h. 47

¹³¹ Muhammmad Imanudin, *Membuat Kelas Online Berbasis Android dengan Google Classroom Trobosan Pembelajaran Era Revolusi 4. 0*, h. 35

¹³² Muhammmad Imanudin, *Membuat Kelas Online Berbasis Android dengan Google Classroom Trobosan Pembelajaran Era Revolusi 4. 0*, h. 94-95

pengetahuan, melalui tes tulis, tes lisan, dan penugasan. Instrumen tes tulis yang bisa digunakan guru berupa soal pilihan ganda, isian, jawaban singkat, benar salah menjodohkan dan uraian yang dilengkapi pedoman penskoran, instrumen tes lisan berupa daftar pertanyaan dan instrumen penugasan berupa proyek dikerjakan secara individu atau kelompok sesuai karakteristik tugas.¹³³ Pada penilaian yang diberikan guru PAI peserta didik dengan latihan dan ulangan. Berupa sepuluh pertanyaan esai pada dua kali pertemuan dan sepuluh pertanyaan pada pilihan ganda, sedangkan pada uji kompetensi diberikan soal pilihan ganda sepuluh dan esai lima soal. Soal-soal tersebut dilakukan dengan dua aplikasi tiada lain *Quizizz* dan *Google Form* melalui *Classwork* dan *Google Drive*.

Demikian, di atas penjabaran evaluasi yang digunakan dalam aplikasi *Google Classroom*. Bentuk dari penilaian peserta didik, berupa penilaian tes tertulis. Bisa dilakukan dengan kedua aplikasi penilaian di atas. Kedua aplikasi ini, sangat mudah untuk dilakukan tinggal membuat soal, membubuhi nilai dan menentukan waktu juga jawaban, sebagai tes tertulis bagi peserta didik dari guru PAI. Dalam bentuk soal yang diujikan kepada peserta didik, berupa esai dan pilihan ganda. Setelah menentukan pertanyaan yang diberikan berupa esai atau pilihan ganda sesuai kebutuhan yang diujikan kepada peserta didik, yang telah ditetapkan oleh guru PAI. Bukan hanya itu, guru PAI menentukan waktu pengumpulan baik tanggal maupun berapa jam yang diberikan kepada peserta didik tergantung tugas dan pertanyaan yang diujikan. Evaluasi yang dilakukan meliputi tugas harian, uji kompetensi atau ulangan *Google Form* dan *Quizizz*. dan juga biasa digunakan tengah semester dan akhir semester melalui *Google Form*.

¹³³ Yunus Abidin, *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*, h. 98-102



BAB 3 PENUTUP

Kesimpulan

Tujuan pendidikan bahwa, pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan, dan membentuk watak serta membentuk peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

E-learning merupakan pembelajaran dengan elektronik. Segala aktivitas pembelajarannya memanfaatkan media elektronik untuk belajar. Sebuah proses pembelajaran yang dilakukan melalui *network* (jaringan) baik dalam satu ruangan maupun dalam jarak jauh. aplikasi *Google Classroom* merupakan perangkat lunak dari *Google* sebagai aplikasi dan media pembelajaran PAI. Dapat digunakan memindahkan kelas dunia nyata ke dunia maya. Sehingga mudah menyampaikan informasi juga komunikasi antara guru PAI dan peserta didik. Walaupun keduanya dalam satu ruang kelas nyata maupun dalam jarak jauh. Kategori pembelajaran PAI dengan perangkat lunak ini pembelajaran secara *online* atau melalui internet. Pembelajaran PAI berbasis *e-learning* dilakukan melalui jaringan internet dalam jarak dekat maupun jarak jauh. Sehingga tersampainya materi ajar dan materi uji.

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. 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. Pembelajaran sendiri merupakan akumulasi dari konsep mengajar (*teaching*) dan konsep belajar (*learning*)



DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Manab, 2015. *Manajemen Kurikulum Pembelajaran di Madrasah: Pemetaan Pengajaran* (Yogyakarta: Kalimedia)
- Abdul Hamid Al-Jantani, 1993. *Ususu tarbiyatil Islamiyah Fi Sunnatinnabawiyah* (Libiya: Darull 'arabiyah al Kitab)
- Abdul Kosim dan Fathurahman, 2018. *Pendidikan Agama Islam sebagai Core Ethical Values* (Bandung: Remaja Rosdakarya)
- Ahmad Tafsir, 2011. *Ilmu Pendidikan dalam Persepektif Islam* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya)
- Alice Keeler dan Libbi Miller, 2015. *Praise for 50 Things You Can Do with Google Classroom* (Sandiago: Dave Burgess Consultin)
- Anidi, 2017. *Evaluasi Program Pembelajaran*(Yogyakarta: Parama Publhising)
- Azhar Arsyad, 2014. *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers)
- Arsyad Azhar, 2014. *Bahasa Arab dan Metode Pembelajarannya* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar)
- Abd. Rozak dan Azkia Muharom Albantani, *Desain Perkuliahan Bahasa Arab Melalui Google Classroom*, (Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban Vol. 5 No. 1, Juni 2018), h. 83-102 diakses 23 Maret 2019, Jam 00.00
- Anderson dan Kathwohl, 2017. *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen Terjemahan Prihantoro* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar)
- Azuar Juliandi, 2018. *Google Classroom Mendesain Kelas Online untuk Mendukung Pembelajaran dan Penelitian* (Medan: Lembaga Penelitian dan Penulisan Ilmiah Aqli)

- Dian Wahyuningsih, 2017. *E-Learning Teori dan Aplikasi* (Bandung: Informatika)
- Hasan Basri, 2009. *Filsafat Pendidikan Islam* (Bandung: Pustaka Setia)
- Hasbullah, 2012. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers)
- Jamaludin, dkk, 2015. *Pembelajaran Persepektif Islam* (Bandung: Rosdakarya)
- Karman, 2018. *Tafsir Ayat Pendidikan* (Bandung: Rosdakarya)
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013. *Kurikulum 2013; Rasional, Kerangka Dasar, Struktur, Implementasi, dan Evaluasi Kurikulum* (Jakarta: Kemendikbud).
- 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
- Muhammad Imanudin, 2018. *Membuat Kelas Online Berbasis Android dengan Google Classroom Trobosan Pembelajaran Era Revolusi 4. 0* (Yogyakarta: Garudhawaca)
- Muhaimin, 2014. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: PT Raja Grafindo)
- Munir, 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Bandung: Alfabeta)
- Uus Ruswandi dan Badrudin, 2008. *Media Pembelajaran* (Bandung: Insan Mandiri)
- PPTI, 2016. *Modul Pelatihan GAFE Untuk Mahasiswa*, (Surabaya: Stikom)
- Yunus Abidin, 2016. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013* (Bandung: PT Refika Aditama)
- Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003, pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Ramayulis, 2013. *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kalam Mulia)
- Saiful Anwar, 2014. *Desain Pendidikan Agama Islam Konsepsi dan Aplikasinya dalam Pembelajaran di Sekolah* (Yogyakarta: CV. Idea Sejahtera)
- S. Iftakhar, 2016. "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

- Tim Pengembang MKDP, 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Press)
- Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran, 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers)
- Teguh Triwiyanto, 2015. *Manajemen Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara)
- Yeskel, Zach (12 Agustus 2014). "More teaching, Lesstech-ing: Google Classroom Launches Today". *Google Blog. blogspot.co. nz*. Diakses 23 Maret 2019 Jam 15. 00
- Wina Sanjaya, 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana)
- Winastwan Gora, dkk, 2009. *PakemaTIK: Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK* (Jakarta: Elex Media Komputindo)



BIODATA PENULIS

Dr. Ade Jamarudin, MAg. lahir di Sumedang tanggal 12 Maret 1980. Aktivitas sehari-hari adalah sebagai dosen tetap di UIN Bandung. Adapun publikasi ilmiah: *Konsepsi Alam semesta Menurut Al-Qur'an, Akad Ijarah dalam hukum Islam. Konstruksi Epistemologi Tafsir Pergerakan Syiah. Islamic Education and The Formation of Qur'an. AICIS-EUDL. The Prospect of Human in the Exegetical Work: a Study of Buya Hamka's Tafsir al-Azhar. Implementasi Hukum Islam Perspektif Al-Quran. Pengalaman Lapangan: Presenter International Conference Moderate Islam Malay in Southeast Asia. Presenter International on Qur'an Hadits, Information Tekhnologi and Media. Presenter International Conference Asian African Muslims Conference Scholars. Presenter Sharia and Law International Conference "Rethinking Islamic Law Roles In Sustainable Development Goals. Participant "The First International Conference on Indigenous Religions- CRCS UGM. Presenter AICIS. Speaker Kuliah Umum STEI Bina Muda Bandung "Tantangan dan Peluang Perguruan Tinggi di Era Industri 4. 0. Narasumber Seminar Nasional " Nation Character Building Melalui Pendidikan Islam di Era Industri 4. 0. Presenter International Conference on Religion, Humanity and Development (ICRHD) IAIN Pontianak Kalimantan Barat. Pembicara "Seminar Nasional Al-Qur'an - PKTQ "Pandemi dalam Pandangan Al-Qur'an: Memahami Wabah Corona dan Solusinya". Narasumber Webinar Nasional IPNU "Peran Generasi Muda dalam Membangun Harmoni Keislaman dan Kebangsaan di Indonesia.*

Anwar Sanusi, M. Pd, lahir di kp. Sindang sari 004/009, ds ciluluk, kec. Cikancung. Kab Bandung. SDN Sindang Sari, MTs. Sunan Cipancar Limbangan, MA. Sunan rahmat Limbangan, s1 STAI Al-falah (PAI), s2 UIN pasca sarjana, Sunan Gunung Djati bandung. Menjadi guru di MTs. Al-falah sejak 2016-sekerang, STAI Al-Falah sejak 2019-sekarang



APLIKASI GOOGLE CLASSROOM :

sebuah metode belajar PAI berbasis e-learning

Sebuah 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 tuntuan 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.

Pemakaian aplikasi *Google Clasroom* memiliki tujuan tertentu. Utamanya untuk menyesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Dengan aplikasi *Google Classroom*, 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, mengupload materi, memberikan tugas, mengerjakan tes, dan melihat hasil pencapaian pembelajaran PAI peserta didik. Bahkan membuat peserta didik tertarik dan termotivasi untuk belajar.



Penerbit:
Yayasan Sahabat Alam Rafflesia (Anggota IKAPI)
Kontak: +62 852 33833 290
Email: penerbit.salamrafflesia@gmail.com

ISBN 978-623-6415-67-2 (PDF)



9 786236 415672