

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Hasil belajar adalah sesuatu yang dapat diperoleh dari dua guru dan satu siswa. Menurut sisi siswa, hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pertumbuhan otak sekarang lebih tinggi daripada sebelum pembelajaran dimulai. Laju pertumbuhan mental yang nyata mempengaruhi berbagai kondisi kognitif aktif, efektif, dan fisik. Namun menurut sang guru, hasil siswa tersebut merupakan hari ketiga dari teks buku yang direvisi. (Mudjiono, 1999).

Ketika seorang siswa mengalami pertumbuhan mental setelah belajar, hasil belajarnya dapat diungkapkan oleh pengajarnya. Begitu seseorang mulai belajar, akan terjadi perubahan tingkat pemahamannya, baik dari tidak paham menjadi paham, atau dari tidak paham menjadi paham (Purwanto, 2016).

Setiap kegiatan pembelajaran memiliki tujuan, tetapi tujuan utama dari semua kegiatan pembelajaran adalah untuk mengembangkan keterampilan yang diperlukan dan menghasilkan hasil belajar yang berhasil setelah siswa mempelajari bahasa yang relevan di kelas tertentu. Proses pengajaran tidak selalu berjalan mulus; terkadang terkendala masalah seperti yang terjadi saat ini yang mengharuskan guru dan siswa melakukan proses belajar mengajar di ruang kelas (sekolah) atau di rumah masing-masing (Dimiyati, 2010).

Ketidakmampuan guru dalam menciptakan suasana yang menarik saat pembelajaran karena diharuskan di rumah saja karena pandemi COVID-19 menyebabkan situasi belajar tidak efektif dan materi pelajaran yang disampaikan tidak bisa diserap oleh peserta didik. Sebagaimana disebutkan diatas, pendidikan Pendidikan Agama Islam (PAI) dilakukan sepenuhnya secara daring, dan selama

proses pengajaran, seorang guru terkadang tidak memberikan dorongan yang cukup kepada siswa untuk berpartisipasi aktif. Biasanya proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan pada kemampuan peserta didik untuk menghafal informasi, otak peserta didik dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut memahaminya (Sanjaya, 2006).

Alhasil, ilmu yang diberikan oleh materi-materi PAI memberi kita sarana yang kita butuhkan untuk memahami berbagai pandangan tentang Islam yang sering diungkapkan oleh warga negara Indonesia, baik dari sudut pandang akhlak, fiqih, sejarah, maupun beribadah. Selain itu, pendidikan Islam memiliki fungsi penting dalam pembangunan karakter bangsa, sumber daya manusia, dan kependudukan Indonesia. Tidak hanya itu, pendidikan agama Islam juga dapat menanamkan rasa religiusitas dalam diri setiap individu.

Hasil dari penelitian memiliki pertimbangan penting selama proses pembelajaran. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh oleh peserta didik Untuk digunakan bersamaan dengan TES yang diberikan oleh guru setiap kali mereka selesai mengajar satu bagian bahasa asing. Untuk meningkatkan kinerja siswa dalam pembelajaran Islam, guru menyarankan untuk menggunakan strategi pengajaran yang efektif dan beragam ketika menyajikan materi dan aplikasi pembelajaran Islam dalam kegiatan kelas. Faktor Internal merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar: Berbeda dengan kedua faktor internal tersebut, faktor eksternal masing-masing adalah: Faktor Lingkungan dan Instrumental (Arifin, 1987).

Selain hasil belajar, siswa harus menyadari satu sama lain selama proses pembelajaran. Tanpa keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, proses pembelajaran akan cukup sulit. Keaktifan siswa dalam belajar, seperti salah satu tokoh tersebut, merupakan prinsip yang sangat penting dan harus dipahami dan diterapkan oleh satu guru selama proses pembelajaran. Akibatnya, untuk memenuhi tujuan pendidikan mereka, potensi peserta didik harus diwujudkan. Mereka melakukan ini dengan terlibat dalam kegiatan (Annurahman, 2009).

Salah satu media yang dapat menopang pembelajaran siswa saat masa pandemi COVID-19 adalah aplikasi-aplikasi yang dapat memfasilitasi kegiatan

pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar para siswa yaitu media yang akan peneliti jadikan bahan penelitian adalah *Google Classroom*. *Google Classroom* adalah layanan gratis yang ditawarkan oleh Google untuk sekolah yang dimaksudkan untuk meningkatkan cara tugas didistribusikan dan diselesaikan tanpa menggunakan rubrik kertas. Tujuan utamanya adalah untuk mendorong pertukaran file antara siswa dan guru.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan bahwa terdapat masalah yang dialami oleh para siswa tentang pembelajaran melalui aplikasi *Google Classroom* karena tidak mengertinya menggunakan aplikasi tersebut sampai terjadi penerunan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) siswa di kelas IX SMP Negeri 1 Solokanjeruk Kabupaten Bandung yang sebelum menggunakan aplikasi *Google Classroom* atau sebelum diberlakukannya Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) 80% di atas rata-rata dan 20% di bawah KKM, lalu setelah diberlakukannya daring KKM siswa hampir 75% di bawah rata-rata karena ketidakpahaman dan monotonnya pembelajaran dari guru. Berdasarkan data tersebut dapat dikatakan bahwa pembelajaran sebelum menggunakan aplikasi *Google Classroom* sangatlah sukses atau lancar, oleh karena itu peneliti sangatlah tertarik untuk meneliti pengaruh dari aplikasi ini ketika diterapkan saat pembelajaran, yang dituangkan ke dalam judul “PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI GOOGLE CLASSROOM TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (Penelitian pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Solokanjeruk Kabupaten Bandung)”.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana realitas penggunaan *Google Classroom* di kelas IX SMP Negeri 1 Solokanjeruk Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa di kelas IX SMP Negeri 1 Solokanjeruk Kabupaten Bandung?

3. Sejauhmana pengaruh penggunaan aplikasi *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas IX SMP Negeri 1 Solokanjeruk Kabupaten Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui:

1. Realitas penggunaan *Google Classroom* siswa di kelas IX SMP Negeri 1 Solokanjeruk Kabupaten Bandung.
2. Realitas hasil belajar siswa di kelas IX SMP Negeri 1 Solokanjeruk Kabupaten Bandung.
3. Sejauhmana pengaruh penggunaan aplikasi *Google Classroom* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas IX SMP Negeri 1 Solokanjeruk Kabupaten Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian ini yang dilakukan penulis, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat diantaranya hasil dari pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat yang sangat berarti bagi:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi studi literatur dalam pengembangan Pendidikan Agama Islam dan dapat menjadi suatu wawasan yang baru.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan baru, dan dapat menjadi rujukan oleh peneliti lain dengan memiliki maksud dan metode penelitian yang sama.
2. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru maupun bagi siswa dalam meningkatkan hasil belajar kognitif dimasa pandemi yang pada gilirannya akan meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dan tentunya sangat bermanfaat juga bagi penelitiannya.
 - a. Peserta Didik
 - 1) Menumbuhkan minat belajar meskipun melalui daring atau media *Google Classroom*.

2) Meningkatkan hasil belajar melalui *Google Classroom* baik secara kognitif afektif dan psikomotor.

b. Guru

1) Mendapat strategi yang tepat pada saat menyampaikan proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam Ketika menggunakan aplikasi *Google Classroom*.

2) Meningkatkan kinerja dan profesionalisme guru.

c. SMP Negeri 1 Solokanjeruk

Bagi sekolah, penelitian mengenai penggunaan *Google Classroom* hubungannya dengan hasil belajar kognitif siswa SMP Negeri 1 Solokanjeruk sebagai salah satu factor untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Penulis

1) Dapat menguji perbedaan hasil belajar menggunakan media *Google Classroom* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

2) Sebagai persiapan sebelum menghadapi proses pembelajaran yang sesungguhnya.

E. Kerangka Berpikir

Pengaruh dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah hal yang ada atau muncul dari sumber tertentu (individu atau sekelompok individu) dan bermaksud untuk menyampaikan kepercayaan, kesetiaan, atau sumpah palsu kepada individu lain (Prasetya, 2003). Mungkin ada definisi atau kepercayaan tentang pengaruh dari beberapa orang, tetapi menurut W.J.S. Poewadarmita, pengaruh adalah daya yang ada dalam suatu situasi dan memiliki potensi untuk mengubah sesuatu bagi orang lain (Poewadarmita, 1996). Pengaruh adalah hal yang menyebabkan sesuatu terjadi, dan dalam konteks sesuatu, dapat menyebabkan atau mencegah terjadinya hal yang diinginkan. Dengan kata lain, itu dapat menyebabkan sesuatu berjalan ke arah yang kita inginkan (Zain, 1996).

Belajar adalah salah satu proses yang melibatkan perubahan tingkah laku seseorang berdasarkan hasil interaksi. Ada benarnya pernyataan salah seorang ahli tertentu bahwa “mengajar adalah suatu proses usaha tertentu yang dilakukan oleh

seseorang dalam rangka menerapkan perubahan tingkah laku baru secara hati-hati sebagai hasil interaksinya dengan lingkungan setempat” (Sanjaya, 2006). Seseorang harus terlibat dalam usaha agar apa yang mereka inginkan terjadi dapat terwujud. Praktik ini dapat berupa pekerjaan bergaji atau per jam selama interaksi tertentu (Syah, 2010).

Perubahan yang disadari terjadi pada berbagai perilaku dari tingkat kognitif, afektif, dan psikologis. Setelah proses pembelajaran selesai, perubahan tingkah laku yang ditemukan dapat dipahami dengan menggunakan tiga ranah, yaitu meliputi.:

1. Memfokuskan terhadap bagaimana siswa mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi.
2. Menghasilkan perubahan tingkah laku, baik pada segi kognitif
3. Memiliki keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan kognitif (Musfiyyah, 2022).

Google Classroom (Ruang Kelas Google) adalah aplikasi web gratis khusus untuk mengajar mata pelajaran campuran. Pendidik memiliki kemampuan untuk membuat sekolah sendiri, memberikan kode sekolah, atau mengubah perilaku siswa.

Untuk mulai menggunakan *Google Classroom*, pertama-tama Anda harus masuk ke akun Google pribadi Anda dan mencari produk Google yang relevan. Begitu Anda berada di situs web *Google Classroom*, Anda akan melihat tiga opsi navigasi utama: aliran, tugas kelas (kegiatan siswa), dan individu (orang). Fitur *Google Classroom* yang disebut "*Stream*" memungkinkan pengguna membuat tugas, mendiskusikan ide, atau melihat daftar tugas, materi, dan kuis dari topik yang diajarkan (Mudamayanti, 2020).

Classwork dapat digunakan oleh guru untuk membuat tugas, tes, kuis, review materi, dan memberikan umpan balik. Berbeda dengan guru lain yang harus dihubungi melalui email, bagian person memungkinkan guru untuk berkomunikasi dengan siswa menggunakan kode akses yang sudah tersedia di sana. Materi yang diungkapkan selama tugas kelas dapat berupa file Word, Excel, Powerpoint, PDF, atau film. Hal ini dilakukan oleh instruktur untuk mengakui adanya perbedaan gaya

belajar bagi perempuan dan perbedaan kecepatan belajar bagi orang dengan gaya belajar yang berbeda (Iskandar, 2020).

Tujuan utama *Google Classroom* adalah untuk mempercepat pertukaran file antara guru dan siswa. *Google Classroom* mengintegrasikan Google Drive untuk membuat dan berbagi dokumen, Google Docs, Sheets, dan Slides untuk menulis, Gmail untuk komunikasi, dan Google Calendar untuk penjadwalan. Siswa dapat diundang untuk berkelas dengan kode pribadi atau secara otomatis diimpor dari domain sekolah.

Menggunakan *Google Classroom* adalah metode pengajaran yang dilakukan oleh instruktur dan siswa yang tidak dapat melakukannya di ruang kelas, seperti amanah Covid-19 saat ini bahwa semua sekolah melakukan KBM di luar kelas atau di rumah.

Berdasarkan pembahasan di atas, indikator yang digunakan dalam penelitian penggunaan aplikasi *Google Classroom* dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Memiliki pengetahuan atau kemampuan mengoperasikan *Google Classroom*
2. Memiliki dampak positif saat menerapkan *Google Classroom* pada pembelajaran
3. Memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah saat menggunakan *Google Classroom* (Mudamayanti, 2020)

Penggunaan media *Google Classroom* secara umum seharusnya memberikan keleluasan kepada setiap siswa untuk berpendapat karena hanya dengan mengetik apa yang ingin disampaikan, yang nantinya dapat mengali ide-ide yang sebelumnya malu di sampaikan dikelas, makanya nanti peneliti akan menyajikan masalah-masalah seputar sabar, ikhlas dan pemaaf.

Hasil proses pembelajaran sangat penting bagi guru untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran yang sedang berlangsung dan juga dapat dijadikan indikator untuk memahami kegagalan setiap siswa yang selama ini menjadi beban guru. Data tentang hasil pembelajaran dapat diperoleh dengan berbagai cara, termasuk melalui penyelesaian TES oleh guru selama satu semester (Hammi, 2017).

Adapun Pendidikan dapat dikatakan sebagai “bimbingan” oleh para pendidik jika mengacu pada perkembangan siswa didik Jasmani dan Rohani dalam fokus utama kurikulumnya. Akibatnya, pendidikan dipandang sebagai satu-satunya faktor yang berpotensi mempengaruhi secara positif perkembangan generasi penerus umat manusia. Pendidikan Islam disebut sebagai “ta’dib” dalam Islam sejak awal (Marimba, 1989).

Kata "Ta'dib" mengacu pada pengertian yang tinggi, meliputi unsur-unsur pengetahuan ('ilm), pengajaran (ta'lim), dan pengasuhan yang baik. (tarbiyah) (Marimba, 1989). Ahli pendidik Islam bertemu dengan istilah At-Tarbiyah atau Tarbiyah, sehingga sering disebut dengan Tarbiyah. Namun pada tahun-tahun berikutnya, praktik penggunaan huruf Ta'dib sebagai metode pengajaran tidak lagi dikenal dan tidak dipraktikkan lagi. Kata “Robba-yurabbi-Tarbiyatan” yang menjadi dasar frasa ini berarti “tumbuh dan berkembang” tentunya. Untuk mempromosikan akademi Islam untuk pendidikan agama, "Tarbiyah" adalah doktrin Islam yang dipraktikkan secara luas di seluruh dunia Muslim (Marimba, 1989).

Terdapat beberapa pengertian mengenai Pendidikan Agama Islam diantaranya sebagai berikut:

1. Pendidikan Agama Islam adalah bimbingan atau pimpinan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan (Jaelani A. H., 2017). Jasmani dan rohani peserta didik menuju terbentuknya kepribadian yang utama (insan kamil) (Nizar, 2002).
2. Menurut Abdul Majid Pendidikan agama Islam adalah strategi untuk mempersatukan dan mencerahkan pemeluknya agar dapat memahami ajaran Islam dari segala sudut. Setelah menyelesaikan tugas, langkah selanjutnya adalah menjadikan Islam sebagai standar hidup (Majid, 2004).

Ranah kognitif adalah jenis ranah yang memusatkan aktivitas otak seperti kemampuan menalar, memahami, menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi (Arikunto, 2009). Dan setiap keadaan yang mengurangi aktivitas, khususnya, berada dalam jangkauan kognisi. Ada enam tahapan proses berpikir dalam ranah kognitif, mulai dari yang paling tinggi hingga

yang paling rendah. Mengingat, Memahami, Mengaplikasikan, Menganalisis, Mengevaluasi (Evaluate), dan Menciptakan adalah kata kunci dalam kalimat ini. (membuat) (Annurahman, 2009).

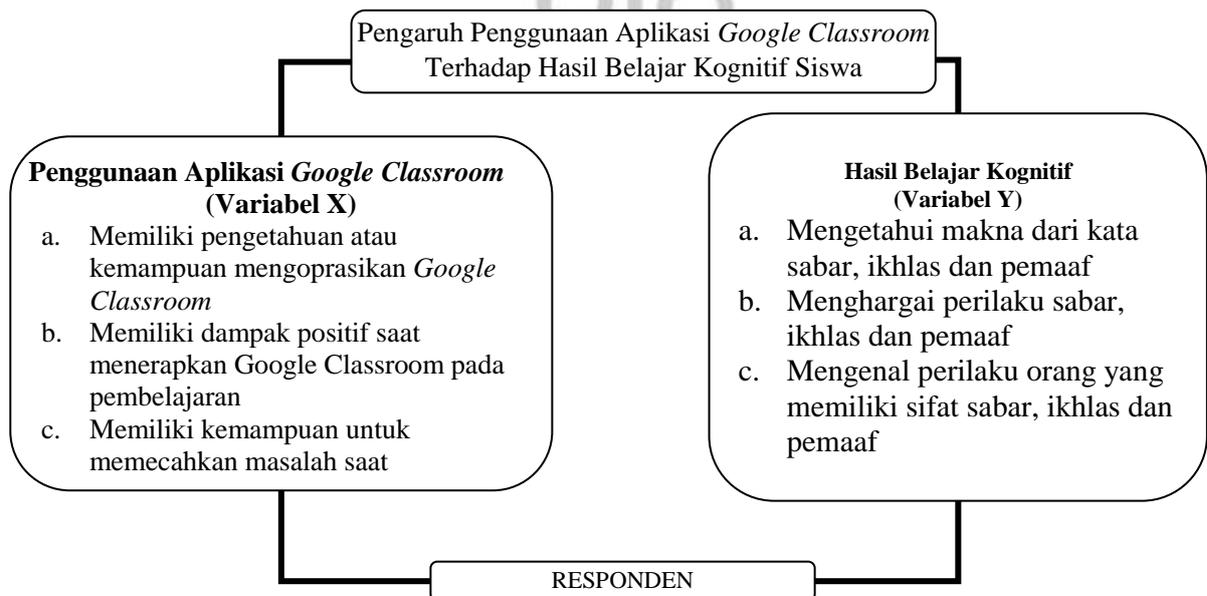
Adapun Apabila hasil setiap tes yang diambil selama semester pertama mengalami peningkatan, sampai dengan hasil tes yang diambil pada semester itu sendiri, hasil belajar kognitif dapat dikatakan berhasil (Jaya, 2009). Pada dasarnya berkaitan dengan perkembangan kognitif siswa. Indikator hasil belajar kognitif menurut Taksonomi Bloom yang meliputi:

Materi yang digunakan dalam penelitian ini diambil dari buku paket siswa tentang Hidup Lebih Indah dengan Sabar, Ikhlas, dan Pemaaf. Diambilnya materi ini karena materi ini sangat krusial karena diperlukannya contoh dari guru agar dapat tersampaikan dengan baik pesan yang ingin disampaikan. Adapun indikator nya sebagai berikut:

1. Mengetahui makna dari kata sabar, ikhlas dan pemaaf
2. Menghargai perilaku sabar, ikhlas dan pemaaf
3. Mengenal perilaku orang yang memiliki sifat sabar, ikhlas dan pemaaf

(Jaelani A. H., 2017).

Gambar 1. 1 Skema Kerangka Berpikir



F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari gabungan kata "*hypo*" dan "*thesa*", yang masing-masing berarti "dibawah" dan "kebenaran". Dengan demikian, hipotesis yang kemudian diajukan sesuai dengan fatwa bahwa bahasa Indonesia menjadi hipotesa dan kemudian menjadi hipotesis. (Arikunto, 2009). Dalam sumber yang sama terdapat keterangan hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah H_0 : Tidak terdapat korelasi positif yang signifikan antara Penggunaan Aplikasi Google Classroom (Variabel X) dengan Hasil Belajar Kognitif Siswa (variabel Y). Untuk mengetahui hipotesis tersebut, dilakukan dengan cara membandingkan nilai r_{hitung} dengan r_{tabel} . Bila r_{hitung} lebih besar dari pada r_{tabel} maka hipotesis Nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Sebaliknya jika r_{hitung} lebih kecil dari pada r_{tabel} , maka hipotesis Nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_1) ditolak.

Dari kajian hipotesis diatas, penulis mengemukakan hipotesis penelitian ini yaitu penulis menduga dengan statmen sementara bahwa semakin tinggi penggunaan aplikasi *Google Classroom* akan semakin tinggi pula hasil belajar kognitif siswa pada materi Pendidikan Agama Islam yang bersangkutan. Hal ini didasari bahwa penggunaan aplikasi *Google Classroom* terhadap pebelajaran pada masa pandemi sangat berpengaruh terhadap pembelajaran siswa karena pada dasarnya ketika semua orang dihapakan dengan pandemi COVID-19 semua kegiatan diharuskan atau dialihkan kepada *online*. Sangatlah penting bagi guru bersifat kreatif ketika semua pembelajaran dihadapkan pada pembelajaran *online* agar hasil belajar kognitif siswa dapat mendapatkan hasil yang sangat memuaskan.

G. Hasil Penelitian Terdahulu Yang Relevan

1. Penelitian Yuda Darmawan

Sesuai dengan kesimpulan disertasi Yuda Darmawan tahun 2013, "Menurut "Penggunaan Aplikasi Google Classroom Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas X SMA Jurusan IPS", setiap langkah proses pembelajaran mengalami perkembangan dari

langkah sebelum Tindakan ke langkah kedua. Peningkatan ini menghormat 10% dari setiap kuantitas yang dicatat.

2. Penelitian Wa Linda

Penelitian yang dilakukan Wa Linda pada tahun 2020 “Efektivitas Penggunaan *Google Classroom* Sebagai Media Pembelajaran” menyatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Google Classroom* sangat efektif tetapi tidak terlalu efisien atau efektif. Efektivitas ditunjukkan oleh proses penciptaan, tarik tambang, dan pembelian material.

Selain itu, ada beberapa kendala teknik yang disebabkan karena beberapa mahasiswa dari masing-masing kohort tidak semuanya mendaftar pada rekening yang sudah disediakan oleh dosen. Selain itu, ada guru yang tidak memiliki ponsel Android, guru yang tidak memiliki paket data saat diskusi daring sedang berlangsung, dan guru yang memberikan tugas menggunakan akun email guru.

3. Penelitian Nurfiyanti dan Nurbaeti

"PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *GOOGLE CLASSROOM* DALAM PEMBELAJARAN ANALISIS REAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA" adalah judul makalah tahun 2019 oleh Nurfiyanti dan Nurbaeti yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan yang berkaitan dengan media yang digunakan di *Google Classroom* untuk Semester V Pembelajaran Pembelajaran Matematika di Universitas Muslim Maros. Hal ini didukung dengan ambang statistik yang menunjukkan bahwa H_0 adalah tolak. Selain itu juga dapat dilihat rata-rata hasil belajar mahasiswa S2 (78,31) yang termasuk kategori menantang, dan tingkat respon mahasiswa S2 (83,72%).

Berbeda dengan 3 (tiga) penelitian di atas penelitian ini akan membahas tentang sejauhmana pengaruh yang akan didapat oleh para siswa ketika menggunakan aplikasi *Google Classroom* ini. Maka dapat diketahui bagaimana efektivitas penggunaan *Google Classroom* pada penyampaian materi Pendidikan Agama Islam kepada peserta didik.