

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada zaman pra sejarah, manusia berkomunikasi dengan berbagai macam cara baik itu dengan pemikiran, pengetahuan, dan gagasan yang kemudian itu semua dituangkan kedalam lingkungan sosial secara verbal melalui berbagai macam media. Kebanyakan manusia pada masa itu selalu berinteraksi dengan menggunakan simbol-simbol material berupa ukiran baik pada abatu, dinding gua, dan lain sebagainya¹.

Setelah berbagai macam teknologi mengalami kemajuan bahkan teknologi dibidang pendidikan sudah berkembang, Ada berbagai macam pendapat bahawa teknologi pendidikan itu adalah sebuah pengembangan, penerapan, dan penilaian sistem, teknik dan alat bantu untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran manusia. Jadi teknologi pendidikan adalah *software* dan *hardware*. *Software* antara lain menganalisis dan

¹ Kasyanto Kasemen, *Agresi Perkembangan Teknologi Informasi*, (Jakarta : Prenada Media Group, 2015), h. 1

mendesain urutan atau langkah-langkah dalam pembelajaran berdasarkan tujuan yang hendak dicapai dengan metode penyajian yang serasi serta penilaian keberhasilannya.²

Sejalan dengan perkembangan ilmu teknologi yang semakin maju sudah memberikan pengaruh pada sektor kehidupan diberbagai kelas ekonomi masyarakat. Oleh karena itu dengan perkembangan teknologi informasi serta komunikasi yang sedemikian pesat tersebut, pantaslah para ahli menyebut gejala ini sebagai sebuah revolusi yaitu perubahan baik yang akan terjadi ataupun sedang terjadi, perubahan-perubahan ini terutama memang disebabkan oleh potensi dan kemampuan berbagai teknologi informasi dan komunikasi yang memungkinkan manusia untuk saling berhubungan dan saling memenuhi kebutuhan mereka. Keterbatasan yang dialami oleh manusia dalam berkomunikasi sebelum adanya teknologi seperti terhambat oleh jarak, waktu, kapasitas, dan lain sebagainya kini telah dapat diatasi dengan perkembangan berbagai bidang dalam teknologi.

² Muchamad Eka Mahmud, *Teknologi Pendidikan Konsep Dasar & Aplikasi*, (Kalimantan Timur: Mulawarman Universitas Press, 2020), hal. 2

Dampak dari adanya kemajuan teknologi terhadap dunia pendidikan adalah adanya model pembelajaran *e-learning*. Dimana model pembelajaran ini menjadi salah satu dari dampak industrialisasi pendidikan yang disebabkan adanya produk teknologi, yaitu komputer dalam berbagai generasi yang dimanfaatkan sehubungan dengan model *e-learning* yang hampir mirip dengan istilah-istilah lain seperti *m-learning*, *web-based learning*, *hybrid/blended learning*, kesemuanya itu bermunculan seakan-akan mengacu pada satu produk yang sama³.

Perkembangan kemajuan berbagai macam teknologi memang mengharuskan orang untuk semakin berinovasi dengan mengadakan berbagai pembaharuan khususnya dalam bidang pendidikan. Salah satu dari inovasi tersebut adanya *e-learning* yang merupakan konsep pendidikan yang memanfaatkan suatu teknologi informasi dalam suatu proses pembelajaran. kegiatan belajar mengajar yang menggunakan multimedia akan dapat menyajikan materi pelajaran dengan

³ Dewi Salma, *et.al*, *Mozaik Teknologi Pendidikan e-learning*, (Jakarta : Prenada Media Group, 2016), h. 2

menarik, tidak dirasakan monoton dalam proses penyampaian.

Pembelajaran yang menggunakan media internet atau juga e-learning pada masa sekarang ini menjadi sebuah pembelajaran yang dapat diandalkan karena dalam pembelajaran tersebut terdapat interaksi antara guru dan murid. Didalam proses kegiatan belajar mengajar khususnya pelajaran Pendidikan Agama Islam, interaksi adalah hal utama yang paling dilakukan diberbagai sekolah dan perguruan tinggi. Tetapi kegiatan belajar mengajar menggunakan interaksi atau tatap muka sesekali cenderung membuat siswa merasa bosan dan berdampak menjadi kurang aktif dalam pembelajaran, sehingga sangat dibutuhkan sekali sebuah pembaharuan, salah satunya dengan menerapkan pembelajaran online dengan perantara internet.

Model pembelajaran ini bertujuan untuk mencapai keefektifan dalam menerapkan pembelajaran online dan face to face. Implementasi dari pembelajaran e-learning dengan menggunakan media pembelajaran *Google Classroom* ini seharusnya perlu didukung dengan berbagai penelitian,

sehingga prosentasi dari model pembelajaran ini dapat diketahui. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Google Classroom* memberikan kesempatan yang luas untuk belajar bukan hanya di kelas tetapi dapat dilakukan di rumah. Metode ini sangat efektif untuk menambah efisiensi dalam proses pembelajaran dengan meninjau informasi dari luar kelas.

Banyak sekali perangkat yang dapat digunakan untuk melakukan pembelajaran e-learning dengan menggunakan *Google Classroom* diantaranya dengan menggunakan komputer, android, tablet, dll. Android adalah salah satu sistem yang terdapat dalam telepon seluler. Android saat sekarang ini sangat digemari oleh masyarakat terutama dikalangan para pelajara atau siswa terlebih siswa yang berada di jenjang sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas. Hal inilah sebetulnya yang menjadi potensi untuk meningkatkan motifasi dalam mengembangkan pembelajaran khususnya pada pelajaran Pendidikan Agama Islam.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat ditentukan beberapa identifikasi masalahnya, sebagai berikut :

1. Yang berkaitan dengan media pembelajaran
2. Yang berkaitan dengan aplikasi *Google Classroom* dan *Zoom Meeting*
3. Masalah yang berkaitan dengan Pendidikan Agama Islam
4. Masalah yang berkaitan dengan Pengembangan Media Pembelajaran *Google Classroom* dan *Zoom Meeting* khususnya pada pelajaran PAI.

Dari identifikasi permasalahan y tersebut pernyataan negatifnya adalah :

1. Guru dan siswa masih kurang faham dengan *Google Classroom* dan *Zoom Meeting*
2. Keterbatasan internet yang ada di sekolah masih menjadi kendala dalam pembelajaran menggunakan *Google Classroom* dan *Zoom Meeting*
3. Sekolah belum mampu menyediakan sarana untuk pembelajaran bebrbasis online dengan menggunakan *Google Classroom* dan *Zoom Meeting*

4. Masih banyak siswa yang terkendala dengan menggunakan pembelajaran *Google Classroom* dan *Zoom Meeting*

C. Rumusan Masalah

Substansi dari rumusan masalah berbeda dengan masalah. Masalah merupakan suatu kesenjangan yang terjadi antara harapan dan kenyataan yang sebenarnya, maka rumusan masalah itu berupa pertanyaan yang harus dicari dan diteliti jawabannya melalui teknik pengumpulan data. Namun demikian terdapat kaitan yang sangat erat antara masalah dan rumusan masalah, karena sebenarnya setiap rumusan masalah yang diteliti harus disesuaikan dengan masalah yang ada⁴.

Dari latar belakang dan identifikasi masalah tersebut diatas dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut :

1. Seperti apa bentuk media pembelajaran PAI yang dibutuhkan sekarang ?
2. Bagaimana hasil validasi media pembelajaran *Google Classroom* dan *Zoom Meeting* ?

⁴ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hal. 35

3. Bagaimana aplikasi media pembelajaran *Google Classroom* dan *Zoom Meeting* ?
4. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran *Google Classroom* dan *Zoom Meeting* ?
5. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *Google Classroom* dan *Zoom Meeting* ?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan yang dilakukan ini tujuannya adalah untuk mengetahui *Google Classroom* dan *Zoom Meeting* di SMP Negeri 11 dan SMP Negeri 16 Kota Serang. Sedangkan secara khusus tujuannya adalah :

1. Mengetahui seperti apa pengembangan media pembelajaran yang diinginkan
2. Mengetahui kualitas media pembelajaran *Google Classroom* dan *Zoom Meeting*
3. Mengetahui implementasi pengembangan media pembelajaran *Google Classroom* dan *Zoom Meeting*
4. Mengetahui respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran *Google Classroom* dan *Zoom Meeting* di SMP Negeri 11 dan SMP Negeri 16 Kota Serang.

5. Mengetahui pengembangan media pembelajaran *Google Classroom* dan *Zoom Meeting*

Manfaat yang diharapkan terhadap pengembangan ini yaitu :

- a. Dalam pengembangan ini sangat diinginkan sekali menjadikan kontribusi terbaik dalam dunia pendidikan tentang pengembangan media pembelajaran *Google Classroom* dan *Zoom Meeting* bagi penulis khususnya dan bagi guru pendidikan agama Islam pada umumnya.
- b. Penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan alternatif lain bagi penggunaan media pembelajaran *Google Classroom* dan *Zoom Meeting*. Penelitian ini diharapkan menjadi bahan masukan bagi para peneliti tentang media pembelajaran *Google Classroom* dan *Zoom Meeting* yang terdapat pada pelajaran PAI.

E. Spesifikasi Produk

Melalui penelitian pengembangan ini, penulis mengharapkan :

1. *Google Classroom* dan *Zoom Meeting* untuk pelajaran PAI dikelas VIII SMP Negeri 11 dan SMP Negeri 16.

2. *Google Classroom* dan *Zoom Meeting* ini berisikan materi PAI yang berbentuk teks, gambar, audio, animasi dan lain-lain.
3. Konten materi yang dihasilkan dapat berbentuk teks, audio, gambar dan animasi bias berjalan pada mode offline setelah di buka melalui online.
4. Aplikasi untuk memfasilitasi pembelajaran tersebut dikembangkan menggunakan *classroom*, dan *Zoom Meeting*.

F. Kepentingan terhadap Penelitian dan Pengembangan

Penelitian yang dikembangkan disini bertujuan untuk menjadi fasilitator yang mampu berperan dalam kegiatan pembelajaran dan mampu menjadi pelengkap bagi peserta didik untuk dapat mengarahkan dan meningkatkan berbagai pemahaman dan ilmu pengetahuan siswa/siswi dengan melakukan latihan soal-soal sehingga kegiatan belajar yang dilakukan siswa akan semakin bermakna dan mudah diingat. Penelitian ini akan menghasilkan berbagai macam manfaat bagi beberapa objek atau khalayak umum.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka kemanfaatan tentang pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran *Google Classroom* dan *Zoom Meeting* pada Mata Pelajaran PAI adalah :

1. Bagi siswa

- a. Dapat menjadi motivasi dalam meningkatkan keilmuan dibidang pendidikan agama Islam yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi.
- b. Melalui individual siswa dapat belajar dirumah masing-masing dengan divasilitasi handphone yang bisa mengakses internet.
- c. Siswa dan siswi dapat mengembangkan pengetahuan awal secara maksimal dalam membangun konsep media pembelajaran *Google Classroom* dan *Zoom Meeting* pada mata PAI.

1. Bagi Pendidik

- a. Melalui media pembelajaran ini para pendidik merasa akan terbantu dalam melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di sekolah.

- b. Pengembangan media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai khazanah dalam rangka turut meningkatkan pengoptimalan pendapatan ilmu dan pengetahuan yang diharapkan guna mecerdaskan peserta didik.
- c. Dapat dijadikan sebagai salah satu pilihan dalam melakukan proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PAI, dengan adanya media pembelajaran *Google Classroom* dan *Zoom Meeting* ini siswa diharapkan semakin termotivasi untuk aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran *Google Classroom* dan *Zoom Meeting* ini akan banyak bermanfaat bagi guru dan peserta didik, walaupun hanya mengkhususkan pada materi sejarah perkembangan ilmu pengetahuan pada masa abbasiyah, namun setelah dipelajari akan mampu dikembangkan pada materi-materi yang lain.

2. Bagi Sekolah

Diharapkan dalam penelitian tentang pengembangan media pembelajaran *Google Classroom*

dan *Zoom Meeting* ini dapat menjadi sebuah inkam dan memberikan pidback dalam menentukan kebijakan demi peningkatan kefektifan kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung terutama dimasa pandemi seperti sekarang ini.

3. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman dan ilmu baru untuk mengembangkan media pembelajaran Media Pembelajaran *Google Classroom* dan *Zoom Meeting* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan mata pelajaran lain pada aumumnya.

4. Bagi para mahasiswa peneliti

Walaupun penggunaan pembelajaran dengan menggunakan internet sangat banyak manfaatnya, tetapi tidak dapat dipungkiri juga bahwa penggunaan internet untuk pembelajaran jarak jauh juga tidak terlepas dari berbagai kekurangan, diantaranya :

- Kurangnya interaksi antara guru dan siswa atau bahkan antara siswa itu sendiri
- Kecenderungan yang selalu mengakibatkan aspek diberbagai bidang baik akademik atau aspek social.

- Kegiatan pembelajaran yang seolah-olah mengarah kepada pelatihan bukan semata-mata pendidikan.
- Perubahan peran seorang guru yang semula hanya sekedar menguasai pembelajaran sistem konvensional sekarang ini dituntut untuk menguasai pembelajaran dengan sistem online⁵.

G. Dugaan terhadap Pengembangan

Terdapat beberapa dugaan sementara terhadap penelitian ini, diantaranya:

1. Dugaan pengembangan
 - a) Media pembelajaran *Google Classroom* ini dapat menjadikan siswa siswi untuk aktif pada setiap kegiatan belajar PAI dan dapat menghasilkan suatu hal yang baru dalam pembelajaran serta dapat membuat siswa siswi belajar mandiri.
 - b) Vasilitator atau para pendidik sudah sangat mumpuni dalam mengampu bidangnya serta sudah sangat cakap

⁵Harjali, *Teknologi Pendidikan*, (Ponorogo: STAIN Po Press, 2011), hal.

dalam menggunakan berbagai macam media pembelajaran.

- c) Point-point yang ada dalam kuisisioner angket memberikan pencerminan terhadap penilaian pada produk secara detail untuk ditentukan layak atau tidaknya.

2. Keterbatasan dalam pengembangan

- a) Penelitian ini menghasilkan produk pengembangan *Google Classroom* dan *Zoom Meeting* pada mata pelajaran PAI dengan sub materi yang dikembangkan yaitu sejarah perkembangan ilmu pengetahuan pada masa bani abbasiyah.
- b) Penelitian pengembangan ini memakai metode riset dan development (R&d).
- c) Pengecekan keabsahan dilakukan oleh para ahli serta pengujian yang dilakukan di lapangan.

H. Penelitian Terdahulu

Hasil dari penelitian yang sudah penulis lakukan terhadap beberapa penelitian, belum ditemukan adanya penelitian tentang Pengembangan Media Pembelajaran *Google*

Classroom dan *Zoom Meeting* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Namun demikian, setidaknya penulis menemukan beberapa penelitian yang relevan yang akan penulis paparkan, diantaranya sebagai berikut :

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Ernawati, penelitiannya berjudul pengaruh penggunaan aplikasi *Google Classroom* terhadap kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI MAN 1 Kota Tangerang Selatan. Sebuah tesis yang memaparkan bahwa terdapat perubahan pada kualitas belajar khususnya pada mata pelajaran ekonomi dengan penggunaan *Google Classroom*. Riset ini menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan teknik sampling. Hasil dari riset ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan aplikasi *Google Classroom* pada pelajaran ekonomi.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Mimi Jamilah, penelitian tersebut berjudul Pengaruh media pembelajaran *Zoom* pada hasil belajar PPKn siswa kelas IV MI Al-Wathoniyah 43 Jakarta Utara. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa pada materi

pancasila menggunakan *Zoom Meeting* terhadap hasil belajar siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen. Sampel yang di ambil adalah siswa Kelas IV MI Al-Wathoniyah 43 Jakarta Utara. Instrument yang digunakan berupa soal pilihan ganda dan non tes berupa angket.

Ketiga, penelitian dari *Abdul Bashith*, dengan judul pengembangan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran pendidikan agama Islam untuk kelas XI di SMA Negeri 2 Malang. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan sebuah prosedur pengembangan media pembelajaran yang berbasis android pada mata pelajaran PAI serta untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran ini terhadap hasil belajar siswa. Hasil dari penelitian ini adalah berhasil menjelaskan dengan terperinci mengenai Pengembangan Media Pembelajaran yang berbasis android.

Keempat, *Junita Monica* dan *Fitriawati*, Efektivitas Penggunaan Aflikasai Zoom sebagai Media Pembelajaran Online pada Mahasiswa saat Pandemic Covid-19. Sebuah jurnal penelitian yang dilakukan di Universitas ARS Bandung,

tujuannya adalah untuk mengatasi dan memahami saat pembelajaran berlangsung dan juga untuk mengetahui bagaimana efektivitas pembelajaran online menggunakan aplikasi zoom di ARS University. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang didasarkan pada paradigma post positivismme. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah melalui wawancara. Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh bahwa pembelajaran online dengan menggunakan aplikasi *Zoom Meeting* sudah efektif. Pembelajaran secara online mendapatkan tanggapan secara baik dari mahasiswa karena dengan pembelajaran online ini lebih bersifat fleksibel saat digunakan. Dengan adanya pembelajaran online menjadikan mahasiswa lebih mandiri dan proses pembelajaran lebih menarik. Sehingga mahasiswa lebih aktif dalam setiap perkuliahan, selain itu banyaknya fitur dalam zoom membuat mahasiswa lebih gampangng memahami apa yang disampaikan oleh dosen sehingga pembelajaran lebih menarik.

Kelima, Hisyam Surya Su'uga, Media E-Learning berbasis Google Classroom untuk meningkatkan hasil belajar

siswa SMK. Penelitian ini bertujuan untuk membuat media e-learning berbasis *Google Classroom* dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMK. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan literasi rewiw, yaitu penelusuran artikel ilmiah dari tahun 2016-2020 dengan menggunakan data base Google Scholar dan sudah melalui tahap identification, screening dan eligibility melalui kriteria inklusi sehingga didapatkan 6 artikel yang memenuhi inklusi. Berdasarkan penelitian ini maka contoh atau model yang digunakan adalah model pengembangan Analysis, Design, Developman, Implementation, and Evaluation (ADDIE). Berdasarkan data yang didapat maka disimpulkan bahwa media e-learning berbasis *Google Classroom* dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMK.

Ke enam, Nisa, Laili Komariyah dan Muliati Syam, dalam judul penelitiannya pengaruh model pembelajaran E-learning berbantuan *Google Classroom* dan zoom claud meeting terhadap hasil belajar siswa di SMK Negeri 6 Samarinda. Penelitian ini bebrtujuan untuk mengetahui sejauh aman respon siswa, dan hasil belajar siswa di SMK tersebut.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan purposive sampling dengan mengambil sample dari siswa sebanyak 30 orang. Metode yang dipakai adalah metode kuantitatif. Data diambil dengan menggunakan angket untuk mengetahui respon siswa yang dilakukan di awal dan akhir. Kesimpulan data yang dihasilkan adalah terdapat pengaruh model e-learning berbantuan *Google Classroom* dan *zoom cloud meeting* terhadap hasil belajar siswa di SMK Negeri 6 Samarinda. Bahkan pembelajaran ini sangat sesuai digunakan pada masa pandemic covid-19 sekarang ini.

Dari berbagai penelitian yang di lihat dan dipelajari ternyata belum terdapat penelitian yang sama dengan yang penulis lakukan. Oleh karena itu pengkajian terhadap penelitian yang sudah dilakukan memberikan porsi untuk melakukan penelitian terhadap media pengembangan *Google Classroom* dan *Zoom Meeting* pada pelajaran PAI khususnya disekolah yang dijadikan tempat penelitian dan umumnya untuk sekolah lain.

I. Kerangka Berfikir

Terdapat beberapa istilah dalam tesis pengembangan ini yaitu :

- a) Pengembangan merupakan sebuah proses sistematis yang diatur melalui prosedur ketetapan dalam pengembangan media pembelajaran sampai mendapatkan hasil berupa pengembangan media pembelajaran *Google Classroom* dan *Zoom Meeting* khususnya pada materi sejarah perkembangan ilmu pengetahuan pada masa bani Abbasiyah.

Berbagai macam metode dalam penelitian sudah banyak digunakan pada berbagai bidang ilmu pengetahuan dan teknologi.

Penelitian dan pengembangan yang menghasilkan produk tertentu untuk bidang administrasi, pendidikan dan sosial lainnya masih sangat rendah, padahal banyak produk yang harus dihasilkan dengan metode *research dan development*. Pada saat ini hanya diberikan metode-metode penelitian dan pengembangan yang dapat digunakan untuk

penelitian sosial, khususnya manajemen, sedangkan dalam bidang pendidikan belum banyak⁶.

b) Media Pembelajaran

Media berasal dari kata “medium”, ata tersebut secara harfiah memiliki arti pengaturan. Kata tersebut digunakan baik untuk jamak ataupun mufrod. Sekarang telah banyak orang dan para pakar dan juga organisasi-organisasi yang memberikan batasan mengenai pengertian media, diantaranya sebagai berikut :

- Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media adalah perluasan dari guru
- Sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk perangkat kerasnya
- Alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar
- Segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan

⁶ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Kuantitatif, Kualitatif dan R&D), (Bandung : Alfabeta, 2011), h. 408

- Berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar
- Ego yang digunakan untuk menyalurkan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar⁷.

Oemair Hamalik dalam syukur mengartikan media itu untuk mengefektifkan komunikasi antara pendidik dan guru dalam proses belajar mengajar di sekolah. Sedangkan *Yusufhadi Miarso* mendefinisikan sebagai sarana dari pesan yang oleh sumber atau penyalurannya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses pembelajaran⁸.

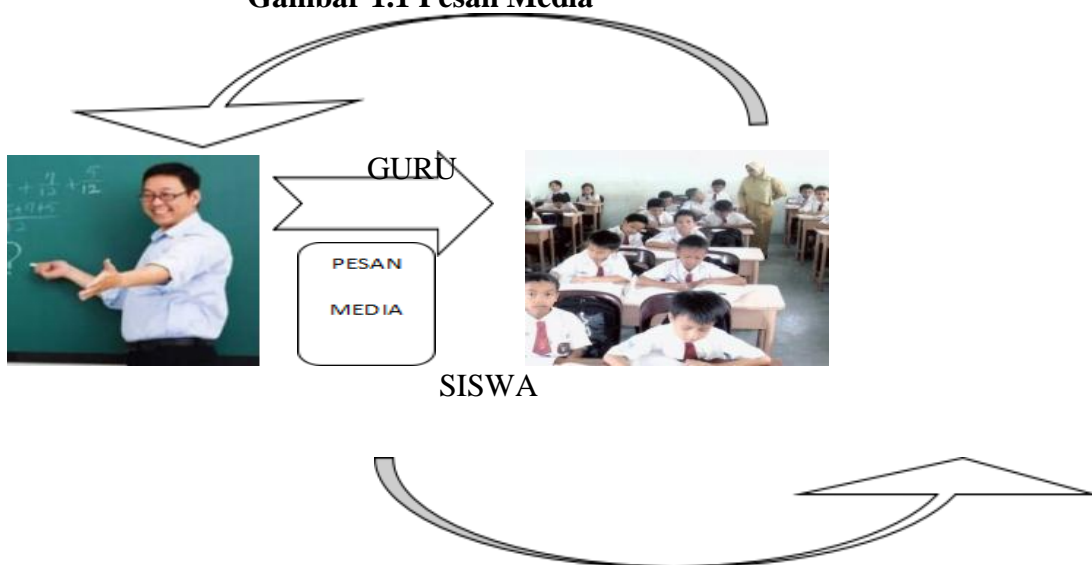
Kesimpulannya adalah media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan untuk membantu terjadinya proses belajar mengajar. Walnya

⁷ Cevi Riana, *Media Pembelajaran*, (Jakarta Pusat: Direktorat Jendral Pendidikan Islam, 2012), hal. 10

⁸ Sutiah, *Pengembangan Media Pembelajaran PAI*, (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2018), hal. 25

media hanya sebagai alat bantu yang digunakan di dikelas, pada perkembangannya tidak hanya digunakan dalam kelas, tetapi juga digunakan di luar kelas. Bahkan sekarang ini searah dengan kecanggihan teknologi media sudah dapat di gunakan didunia maya. Media merupakan bagian dari proses komunikasi, baik buruknya sebuah komunikasi ditunjang oleh penggunaan dari saluran komunikasi tersebut. Saluran atau channel yang dimaksud tersebut adal media, karena pada dasarnya pembelajaran merupakan proses komunikasi, maka media yang dimaksudkan adalah media pembelajaran.

Gambar 1.1 Pesan Media



Gambar diatas menunjukkan bahwa proses pembelajaran adalah pentransferan pesan dari guru kepada murid melalui media dengan ketentuan tertentu yang kemudian disebut dengan metode pembelajaran. pesan itu adalah substansi sebuah pembahasan dalam pembelajaran.⁹

c) *Google Classroom* dan *Zoom Meeting*

Aplikasi *Google Classroom* adalah layanan online yang gratis digunakan untuk instansi sekolah. *Google Classroom* ini memudahkan siapapun untuk tetap terhubung dan melakukan pembelajaran didalam maupun diluar kelas. *Google Classroom* adalah aplikasi yang dikembangkan oleh google untuk instansi pendidikan yang bertujuan untuk menyederhanakan materi dan tugas-tugas tanpa menggunakan kertas.¹⁰

Sistem kerja *Google Classroom* dengan menggunakan *google* dokumen, *google drive* dan *gmail* yang dapat digunakan oleh pendidik untuk memberikan tugas kepada

⁹ Rudi Susilana & Cevi Riana, *Media Pembelajaran Hakekat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*,(Bandung: CV. Wacana Prima, 2009), hal.4

¹⁰ Muhammad imanuddin, *Membuat Kelas Online Berbasais Android dengan Google*, (Yogyakarta : garudhawaca, 2018.), h. 4

peserta didik. Kita dapat melampirkan materi, dokumen, link, dan gambar ke tugas yang dikirim melalui *Google Classroom*.

Pandemik *covid-19* membuat siswa dan guru tidak bias bertatap muka secara langsung. Walaupun demikian, proses pembelajaran harus tetap berjalan. Pasca diterapkannya *social distancing* dan *physical distancing* sebagai salah satu bentuk pencegahan *covid-19*. Proses belajar formal yang seyogyanya dilakukan disekolah kini harus dirumahkan. Para guru mau tidak mau harus belajar menggunakan teknologi agar proses belajar daring bias terlaksana.

Dalam surat edaran kemendikbud RI No. 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan pendidikan dalam masa darurat pandemic covid-19 disebutkan bahwa pembelajaran dari rumah dilakukan dengan ketentuan :

- a) Belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakanj untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani

tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas ataupun kelulusan.

- b) Belajar dari rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai cara bagaimana dapat mencegah *covid-19*, sehingga apa yang dilakukan di rumah adalah sarana untuk menghindari terjadinya kontak langsung dalam proses pembelajaran.
- c) Aktivitas dan tugas pembelajaran dari rumah dapat bervariasi antarsiswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/fasilitas belajar di rumah. bukti pembelajaran dari rumah terdapat umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna bagi guru, tanpa harus menyertakan nilai kuantitatif.¹¹

Jika semua siswa memiliki akses internet dan jaringan yang baik maka pembelajaran online dapat dilakukan. Metode dan media yang menjadi tuntutan kurikulum dapat dilakukan dengan maksimal jika sarana

¹¹ Wijaya Kusumah, *et.al*, *Menciptakan Pola Pembelajaran yang Efektif dari Rumah*, (Jakarta : Tata Akbar, 2020), h. 88

pembelajaran *online* tersedia dan dapat diaplikasikan dengan baik oleh seluruh siswa dan guru yang menggunakan. Sedangkan siswa yang tidak memiliki akses internet bahkan mungkin tidak memiliki handphone android, pembelajaran dapat dilakukan dengan metode luring dengan tetap memberikan fasilitas yang baik untuk siswa tersebut. Pemberian baha-bahan pelajaran harus diberikan seperti buku panduan, LKS, atau meminjamkan buku-buku dipergustakaan sekolah hal ini harus dilakukan semaksimal mungkin¹².

d) Mata pelajaran PAI

Proses Pendidikan adalah pentransformasian sosial dalam masyarakat modern. Ketika masa penjajahan berawal dari mulainya perang dunia II kemudian muncul Negara baru akibat hapusnya kolonialisme, orang-orang mulai melihat bahwa betapa besar pengaruh pendidikan dalam mengubah cara hidup atau budaya suatu bangsa. Pada masa penjajahan tanpak sekali betapa pendidikan

¹² Hery Teguh Wiyono, *et.al, Cerita Pengalaman PJJ Guru Indonesia tentang Menulis Akhit Tahun*, (Bandung:Tata Akbar, 2021), hal. 80

dijadikan politik dalam mencapai keinginan terlebih kepada masyarakat yang.¹³

Pelajaran pendidikan agama Islam adalah sebuah proses kegiatan belajar mengajar yang tujuannya untuk mendidik dan membimbing siswa agar mampu memahami, meyakini dan mengamalkan ajaran agama Islam dalam kehidupan sehari-hari. Peneliti mengharapkan hal ini akan didapatkan khususnya di SMP yang dijadikan penelitian.

Permasalahan yang sering dihadapi oleh pendidik atau guru dalam menerapkan metode pembelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu kurangnya sarana dan prasarana dalam menunjang penerapan kurikulum terutama kurikulum 2013 yang telah menggunakan pendekatan sintifik. Tetapi sebetulnya hal tersebut tidak boleh jadi permasalahan utama dalam memberikan pelajaran kepada siswa agar siswa memahami materi yang disampaikan. Dengan keadaan seperti itulah guru harus mencari cara

¹³ Tilaar, Kekuasaan & Pendidikan, (Magelang : Indonesia Tera, 2003), h. 65

agar Pendidikan Agama Islam dapat tersampaikan kepada siswa dan dapat dipahami.

Sebuah keberhasilan dibidang pendidikan adalah kunci dari suksesnya tujuan nasional. Faktor yang merupakan hambatan dalam pendidikan agama Islam ialah penyusunan program pembelajaran, baik itu silabus yang belum mencakup seluruh komponen dalam PAI, kemudian penyusunan rencana pembelajaran yang kurang melihat adanya sarana dan prasarana penunjang, dan juga sumber materi disekolah, hambatan selanjutnya adalah dalam kegiatan proses belajar mengajar yang masih terfokus dengan metode lama serta jumlah jam yang relative masih minim¹⁴.

Banyak faktor yang mempengaruhi rendahnya minat siswa dalam belajar PAI, antara lain dari faktor guru itu sendiri, misalkan dalam proses kegiatan pembelajaran, pendekatan, strategi, metode atau model serta teknik pembelejaran yang masih bersifat konvensional,

¹⁴ Anis Pauzi, *Ilmu dan Manajemen Pendidikan dalam Perspektif Fenomena*, (Tangerang:Media Edukasi Indonesia, 2020), hal. 445

pembelajaran cenderung masih terfokus pada guru¹⁵. Dengan demikian masih banyak faktor yang menghambat perkembangan pendidikan Islam, yang dalam hal ini membutuhkan pemikiran dan terobosan baru dalam merubah hal tersebut.

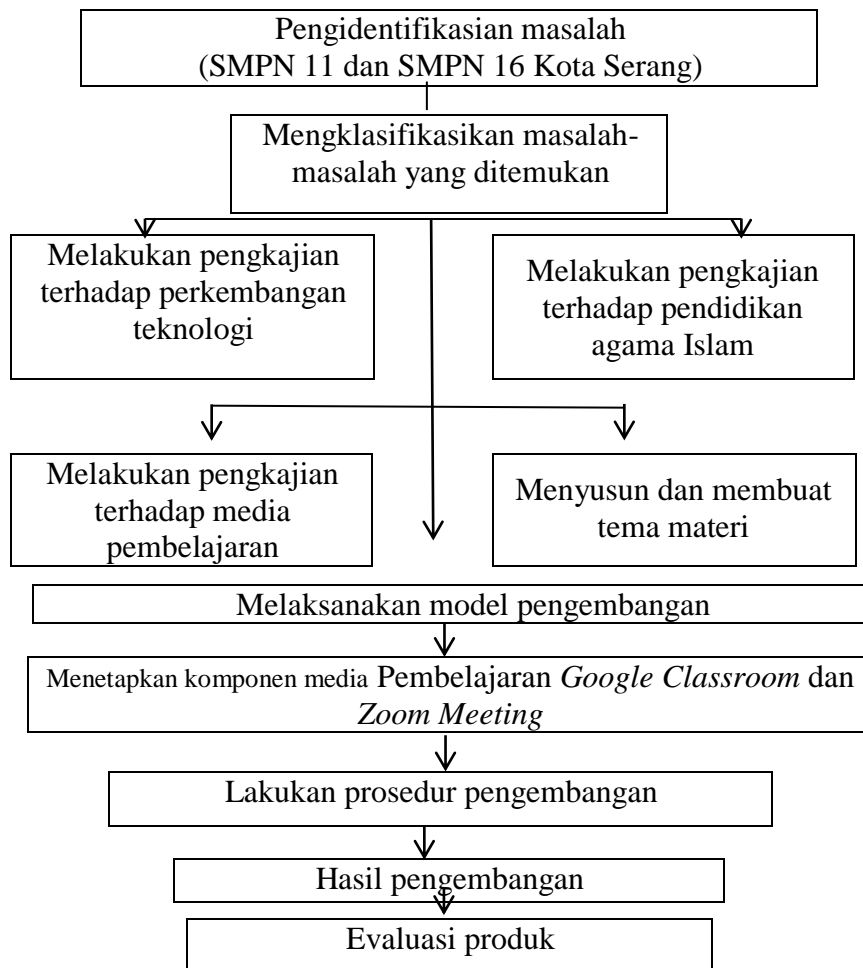
Pembelajaran pendidikan agama Islam memang sangat minim dilakukan terutama di sekolah-sekolah yang notabennya umum, seperti di tingkat SMP atau SMA yang jumlah jam untuk mata pelajaran pendidikan agama Islam masih 3 jam itupun dalam satu pekan, permasalahan inilah yang menyebabkan hasil dari pembelajaran masih sangat kurang sekali. Berbeda dengan pembelajaran di sekolah-sekolah madrasah baik itu madrasah tsanawiyah ataupun madrasah aliyah sampai perkuliahan yang dibawah naungan kementerian agama, pendidikan agama Islam sangat mendominasi. ditingkat madrasah tsanawiyah dan aliyah pembelajaran pai hampir sama dengan pelajaran

¹⁵ Ilhamdi, *Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan pendekatan saintifik*, (<http://ilhamdisintang.blogspot.com/2014/01/implementasi-pembelajaran-pendidikan.html>, 2014), diakses 09 Maret 2021.

umum, karena pelajaran PAI bukan hanya satu pelajaran saja melainkan berada pada satu rumpun yang disebut rumpun PAI diantaranya adalah al-Qur'an Hadits, Fikih, Akidah akhlak, Sejarah kebudayaan Islam, Bahasa Arab, dan juga masih ada sekolah-sekolah yang menambahkan muatan local dengan mata pelajaran agama sepeprti Nahu Shorof ataupun Baca Tulis Qur'an. Perbedaan pelajaran tersebutlah yang membedakan tingkat kualitas lulusan dari madrasah tsanawiyah atau aliyah dengan lulusan sekolah umum terlebih jika siswa sama sekali tidak pernah belajar disekolah yang agama baik dari tingkat Raudhotul Athfal, Madrasah Tsanawiyah, madrasah aliyah dan perkuliahan yang agama, tentunya ini yang sangat menjadi minim sekali siswa dengan pendidikan agama Islamnya.

Bagan 1.2

Kerangka berfikir penelitian



Kerangka berfikir penelitian Media Pembelajaran *Google Classroom* dan *Zoom Meeting* pada mata pelajaran PAI

J. Langkah-langkah Pengembangan

Penelitian ini memakai langkah-langkah pengembangan *Borg & Gall*. Terdapat 10 langkah dalam penelitian yaitu:

- 1) Mengumpulkan informasi dan hasil riset,
- 2) Menyusun rencana penelitian,
- 3) Pengembangan produk awal,
- 4) Uji coba awal
- 5) Revisi hasil ujicoba awal,
- 6) Uji coba utama,
- 7) Revisi hasil uji coba utama,
- 8) Uji coba operasional,
- 9) Revisi produk akhir, dan
- 10) Disiminasi dan implementasi¹⁶.

K. Sistematika Pembahasan

Peneliti mencoba menyajikan pembahasan dengan menggunakan sistematik yang dapat memudahkan pemahaman mengenai pembahasan apa yang sebenarnya akan disajikan dalam tesis pengembangan ini, lalu penulis menjabarkan secara garis besar mengenai tiap-tiap bab yang dibahas :

¹⁶ Abdul Salam Hidayat, *et.al*, *Pengembangan Model Pembelajaran Atletik*. (Jawa Tengah, CV. Sarnu Untung, 2021). Hal.25

BAB KESATU. Terdiri dari pendahuluan, meliputi : latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, spesifikasi produk, pentingnya penelitian dan pengembangan, dugaan sementara, penelitian terdahulu yang relevan, kerangka berfikir, dan langkah-langkah penelitian serta sistematika pembahasan.

BAB KEDUA. Terdiri dari : media dalam pembelajaran, yang terdiri dari pengertian, klasifikasi dan manfaat media pembelajaran serta kriteria pemilihan media pembelajaran. kemudian aplikasi *Google Classroom* dan *Zoom Meeting* yang terdiri dari pengertian dan fungsi *Google Classroom* dan *Zoom Meeting*. yang terakhir dari bab ini adalah membahas pendidikan agama Islam yang terdiri dari, pengertian tujuan dan fungsi pendidikan agama Islam serta ruanglingkup pendidikan agama Islam.

BAB KETIGA, terdiri dari metode penelitian, yang meliputi Model penelitian serta pengembangan, prosedur penelitian serta pengembangan, uji coba produk yang terdiri dari: design uji coba produk, validator dan subjek uji coba,

jenis data, instrument pengumpulan data dan teknik analisis data.

BAB KEEMPAT. Terdiri dari hasil penelitian serta pembahasan, meliputi : deskripsi hasil dari penelitian, penyajian data yang dihasilkan dari uji coba, penganalisisan data, kevalidan hasil penelitian dan pengembangan dari media pembelajaran.

BAB KELIMA. Terdiri dari Penutup yaitu kesimpulan dan saran.