

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Media Pembelajaran *Google Classroom*

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan.¹

Media dalam arti sempit berarti komponen bahan dan komponen alat dalam sistem pembelajaran. Dalam arti luas media berarti pemanfaatan secara maksimum semua komponen sistem dan sumber belajar di atas untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.²

Kata media berasal dari bahasa Latin “medius” yang secara harfiah berarti tengah atau perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah pengantar (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami

¹ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), 120

² M. Miftah, *Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*, Vol. 1 No. 2, (Desember :2013), 97

secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.³

Pengertian media pembelajaran adalah segala alat pengajaran yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi pelajaran dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan. Sedangkan, NEA (*National Education Associaton*) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras. Dengan demikian dapat dipahami bahwa media pembelajaran adalah alat, metodik dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah. Kriteria yang paling utama dalam pemilihan media bahwa media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai.⁴

³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Rajawali Pers: Jakarta, 2019), 3

⁴ Umar, *MEDIA PENDIDIKAN: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran*, Vol. 11, No. 1, (Januari:2014), 134.

AECT (*Assosiation of Education and Communication Technology*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Disamping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata *mediator*. Dengan istilah *mediator* media menunjukkan fungsi atau perannya yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran.⁵

Media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif dapat memungkinkan siswa untuk belajar lebih banyak, mencamkan apa yang dipelajarinya lebih baik, dan meningkatkan performa mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Pada proses belajar mengajar, seorang guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan mengoptimalkan proses dan berorientasi pada prestasi belajar. Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat kita temukan dalam Alquran. Firman Allah Swt. dalam surah An-Nahl ayat 44, yaitu:⁶

⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Rajawali Pers: Jakarta, 2019), 3

⁶ Abdul Haris Pito, *Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran*, Jurnal Diklat Teknis, Vol. 6, No. 2 (Juli – Desember: 2018), 100-102

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ
يَنْفَكِرُونَ

Artinya:

“(Mereka kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan kami turunkan az-zikr (Al-Quran) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.”(Q.S An-Nahl: 44)⁷

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada peserta didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Dengan demikian, anak didik lebih mudah mencerna bahan dengan bantuan media. Namun perlu diingat, bahwa peranan media tidak akan terlihat bila penggunaannya tidak sejalan dengan isi dari tujuan pengajaran yang telah dirumuskan. Karena itu, tujuan pengajaran harus dijadikan sebagai pangkal acuan untuk menggunakan media.⁸

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang

⁷ Al-Quran dan Terjemah Al- Fattah, Q.S An-Nahl: 44, 137

⁸ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2015),

pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sehingga proses belajar mengajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, dan memberi instruksi. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para peserta didik untuk bertindak (turut memikul tanggung jawab, melayani secara sukarela, atau memberikan sumbangan materil). Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai dan emosi.⁹

Menurut pendapat lain ada beberapa fungsi dalam beberapa jenis yaitu sebagai berikut:

- a. Fungsi komunikatif media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi dan interaksi antara pengirim pesan dan penerima pesan.
- b. Fungsi motivasi, dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi juga memudahkan siswa

⁹ Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Kencana, 2017), 68

mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah belajar siswa.

- c. Fungsi kebermaknaan, melalui penggunaan media, pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis sebagai aspek kognitif tahap tinggi. Bahkan lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.
- d. Fungsi penyamaan persepsi, melalui pemanfaatan media pembelajaran diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.
- e. Fungsi individualitas, pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.¹⁰

Menurut pendapat lain fungsi media adalah sebagai berikut:

- a. Mengubah titik berat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi kongkret atau benar adanya, pembelajaran yang tadinya teoritis menjadi fungsional praktis.

¹⁰ Rizqi Ilyasa Aghni, *Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi*, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. XVI, No. 1, (2018), 100

- b. Membangkitkan motivasi belajar, dalam hal ini media menjadi motivasi ekstrinsik bagi peserta didik, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian peserta didik serta membuat peserta didik lebih semangat.
- c. Memberikan kejelasan, agar pengetahuan yang disampaikan dan pengalaman belajar dapat lebih jelas dan mudah dimengerti oleh penerima pesan (peserta didik) maka media dapat memperjelas hal itu.
- d. Memberikan stimulasi belajar, terutama rasa ingin tahu peserta didik. Daya ingin tahu perlu dirangsang agar selalu timbul rasa keingintahuan yang harus dipenuhi melalui penyediaan media.¹¹

Dari beberapa pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa fungsi media pembelajaran adalah untuk merangsang peserta didik agar memiliki rasa ingin tahu yang mendalam terkait materi pembelajaran dan membantu meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis atau menafsirkan materi yang disampaikan serta membantu peserta didik agar memiliki persepsi yang sama dari materi yang didapat.

3. Kegunaan Media Pembelajaran

Berbagai kegiatan atau manfaat media pembelajaran telah dibahas oleh banyak ahli. Kegunaan media pembelajaran secara umum yaitu sebagai berikut:

¹¹ M. Miftah, *Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*, Vol. 1, No. 2, (Desember :2013), 100

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang waktu, dan daya indra, seperti objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung diruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model. Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, dan lainnya.
- c. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif atau sikap diam peserta didik. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik, memungkinkan peserta didik belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya, dan memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan.
- d. Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran.¹²

Menurut pendapat lain kegunaan media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik yaitu:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

¹² Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Kencana, 2017), 69

- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya memahami dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode belajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penurutan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan.
- d. Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.¹³

Menurut pendapat lain kegunaan media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik yaitu:

- a. Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa untuk menguasai tujuan pengajaran yang lebih baik.
- b. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga dalam memberikan materi pelajaran.
- c. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan keterangan guru, tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain- lain.
- d. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- e. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas.
- f. Mengatasi keterbatasan ruang waktu dan daya indera seperti: terlalu besar, terlalu kecil, gerak terlalu lambat, gerak terlalu cepat, peristiwa masa lalu, kompleks, dan konsep yang terlalu luas.¹⁴

¹³ Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Kencana, 2017), 71

¹⁴ Abdul Haris Pito, *Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran*, Jurnal Diklat Teknis, Vol. 6, No. 2 (Juli – Desember: 2018), 114

Dari beberapa pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa kegunaan media pembelajaran adalah untuk memperjelas penyampaian materi atau informasi yang akan disampaikan pendidik kepada peserta didik, membantu peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan biaya, serta supaya proses belajar mengajar dapat menarik perhatian peserta didik.

4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Ada banyak pendapat yang dikemukakan oleh para ahli. Jenis-jenis media pembelajaran secara umum dapat dibagi menjadi:

- a. Media Visual : media visual adalah media yang bisa dilihat, media ini mengandalkan indra penglihatan, contoh: media foto, gambar, komik, gambar tempel, poster, majalah, buku, miniatur, alat peraga dan sebagainya.
- b. Media Audio : media audio adalah media yang bisa didengar. Media ini mengandalkan indra telinga sebagai salurannya. Contohnya: suara, musik, lagu, alat musik, siaran radio, dan kaset suara, atau CD dan sebagainya.
- c. Media Audio Visual : media audio visual adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Contohnya: media drama, pementasan, film, televisi, dan sebagainya.

- d. Multimedia : multimedia adalah semua jenis media yang terangkum menjadi satu. Contohnya: internet, belajar dengan menggunakan internet artinya mengaplikasikan semua media yang ada, termasuk pembelajaran jarak jauh.¹⁵

Menurut pendapat lain jenis-jenis media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a. Media Audio: media audio merupakan media yang menggunakan indera pendengaran sebagai perantara dalam menyampaikan isi media atau mengandalkan suara saja dalam penggunaannya. Contohnya radio, rekaman suara, dll.
- b. Media Visual: media visual merupakan media yang menggunakan indera penglihatan sebagai perantara dalam menyampaikan isi media. Media visual terbagi menjadi dua dimensi dan tiga dimensi. Media visual dua dimensi adalah media yang hanya memiliki ukuran dimensional panjang dan lebar atau media yang hanya dapat dilihat dalam bidang datar, contonya foto, gambar, lukisan, dll. Media tiga dimensi adalah media yang penyajiannya tidak hanya dapat dilihat namun bisa disentuh secara nyata. Contohnya media tiga dimensi yaitu globe, hewan, tumbuhan, dll.

¹⁵ Satrianawati, *Media dan Sumber Belajar*, (Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2018), 10

- c. Media Audio Visual: media audio visual adalah media yang menggunakan indera penglihatan dan pendengaran sebagai perantara dalam menyampaikan isi. Contohnya video, film, televisi, dll.¹⁶
- d. Media pembelajaran Modern: media pembelajaran modern memiliki sifat elektronik dan kompleks, dalam penggunaannya diperlukan keahlian khusus yang sesuai. Contohnya Handphone, Komputer/Laptop, Video Game, dll.¹⁷
- e. Media Pembelajaran Online: Media pembelajaran online dapat diartikan sebagai media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat mengendalikan dan mengakses apa yang menjadi kebutuhan pengguna. Contoh dari media online yaitu aplikasi *whatsapp*, *google classroom*, *edmodo*, *zoom*, dll.¹⁸

Dari beberapa pendapat di atas jenis-jenis media terbagi menjadi media audio (menggunakan indera pendengaran), media visual (menggunakan indera penglihatan), media audio visual (menggunakan indera pendengaran dan penglihatan), media multimedia atau media pembelajaran online (menggunakan indera pendengaran dan penglihatan serta pembelajaran yang menggunakan jaringan internet).

¹⁶ Andrew Fernando Pakpahan dkk, *Pengembangan Medi Pembelajaran*, (Yayasan Kita Menulis: Medan, 2020), 64-66

¹⁷ Andrew Fernando Pakpahan dkk, *Pengembangan Medi Pembelajaran*, (Yayasan Kita Menulis: Medan, 2020), 69

¹⁸ KH. Lalu Gede Muhammad Zainuddin Atsani, *Jurnal Studi Islam, Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19*, Vol. 1, No. 1, (Maret 2020), 85

5. Faktor-Faktor Yang Perlu Diperhatikan Dalam Memilih Media Pembelajaran

Ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, diantaranya yaitu:

- a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan, yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Tujuan ini dapat digambarkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan/ dipertunjukkan oleh siswa, seperti menghafal, atau melakukan kegiatan yang melibatkan kegiatan fisik.
- b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Media yang berbeda, misalnya film dan grafik memerlukan simbol dan kode yang berbeda, dan oleh karena itu memerlukan proses dan keterampilan yang berbeda untuk memahaminya. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.
- c. Praktis, luwes, dan bertahan. Jika tidak tersedia waktu, dana, atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan. Dalam memilih media para pendidik harus mengusahakan yang mudah diperoleh atau mudah dibuat sendiri oleh pendidik. Media

yang dipilih sebaiknya dapat digunakan di mana pun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana.

- d. Pendidik terampil menggunakannya. Apa pun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya.
- e. Pengelompokkan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan.
- f. Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. misalnya, visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang.¹⁹

Menurut pendapat lain, dalam memilih media harus memperhatikan beberapa faktor berikut ini:

- a. Ketepatannya dengan tujuan pembelajaran, artinya media pengajaran dipilih atas dasar indikator pencapaian hasil belajar yang telah ditetapkan.

¹⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Rajawali Pers: Jakarta, 2019), 74-76

- b. Dukungan terhadap isi bahan pengajaran, artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan media agar mudah dipahami siswa.
- c. Kemudahan memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh guru.
- d. Tersedia waktu yang cukup untuk menggunakannya.
- e. Keterampilan guru dalam menggunakannya, apapun jenis media yang digunakan syarat utamanya adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran.
- f. Sesuai dengan taraf berpikir siswa.²⁰

Dari beberapa pendapat di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa dalam memilih media harus memperhatikan beberapa faktor yaitu, tepat untuk mendukung tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, media pembelajaran mudah untuk didapat dan gunakan, tersedia waktu yang cukup untuk menggunakannya, dan guru harus mampu menggunakan media tersebut sebaik mungkin.

6. Pengertian Aplikasi *Google Classroom*

Google classroom adalah aplikasi yang berbentuk ruang kelas yang terhubung melalui koneksi internet dan terjadi di dunia maya. Aplikasi *google classroom* memiliki beberapa fitur yang mendukung proses pembelajaran *e-learning*, menurut Wikipedia ada beberapa fitur yang

²⁰ Rahmah Johar dan Latifah Hanum, *Strategi Belajar Mengajar*, (CV. Budi Utama: Yogyakarta. 2016), 157

ditawarkan, antara lain adanya fitur assignments (pemberian tugas), adanya proses pengukuran (*grading*), dengan skema penilaian yang berbeda, komunikasi dua arah antara guru dengan siswa yang didukung *google drive*, adanya fitur arsip program dan fitur aplikasi *google classroom* dapat diakses dengan menggunakan perangkat android dan *Ios*. Semua fitur tersebut tersedia di *google classroom* dan dapat digunakan oleh guru selama proses pembelajaran.²¹

Google classroom merupakan layanan web gratis yang dikembangkan oleh *google*. Layanan web ini diperuntukkan bagi sekolah yang bertujuan untuk membuat proses belajar mengajar menjadi lebih produktif dan efisien. Ada beberapa fitur di dalam aplikasi *google classroom* yang dapat digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar, diantaranya yaitu penugasan, penilaian, komunikasi, arsip pembelajaran, aplikasi seluler, dan keamanan pribadi.²²

Menurut beberapa pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pengertian *google classroom* adalah suatu aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan di mana pun dan kapan pun secara gratis, yang di dalamnya terdapat berbagai macam fitur, seperti penugasan, penilaian, komunikasi, arsip pembelajaran, aplikasi seluler, dan keamanan pribadi.

²¹ Lidia Simanihuruk dkk, *E-learning: Implementasi, Strategi dan Inovasinya*, (Yayasan Kita Menulis, 2019), 47

²² Hendrik Pandu Paksi dan Lita Ariyanti, *Sekolah Dalam Jaringan*, (Scopindo Media Pustaka: Surabaya, 2020), 3

7. Kelebihan Dan Kekurangan Aplikasi *Google Classroom*.

Berikut kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan aplikasi *google classroom*:

a. Kelebihan

- 1) *Mobile Friendly*. Orang yang pertama kali menggunakan *google classroom* pasti tidak mengalami kesulitan saat menggunakannya karena *google* sendiri sangat memperhatikan kenyamanan pengguna.
- 2) Pengelolaan tugas yang mudah. Saat guru memberikan tugas pada siswa, dengan mudahnya siswa bisa melihat pada satu halaman penyedia tugas.
- 3) *File google classroom* tersimpan di *google drive*.
- 4) *Paperless*. sistem online dapat mengurangi penggunaan kertas. Artinya, sudah membantu pelestarian lingkungan alam.

b. Kekurangan

- 1) Butuh gawai. Membutuhkan gawai atau PC untuk menyambung internet yang stabil.
- 2) Tidak dapat berkomunikasi secara verbal. Guru dengan siswa atau siswa dengan siswa yang lain tidak dapat berkomunikasi

secara verbal, hanya bisa dengan komunikasi dalam bentuk tulisan.²³

Menurut pendapat lain kelebihan dan kekurangan aplikasi *google classroom* yaitu sebagai berikut:

Kelebihan	Kekurangan
<ul style="list-style-type: none"> • Tidak memerlukan server • Aplikasi gratis/tidak berbayar • Tampilan sederhana dan mudah digunakan • Terintegrasi langsung dengan berbagai layanan <i>Google</i> • Fleksibel, dapat dibuka menggunakan browser atau aplikasi android • Kapasitas kelas cukup besar 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplikasi mandiri, tidak bisa digunakan sebagai <i>e-learning</i> institusi • Tidak ada fasilitas menambahkan akun orang tua • pTampilan standar²⁴

Tabel 2.1 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Google Classroom*

Keuntungan menggunakan *google classroom* yaitu *google classroom* memiliki potensi untuk menyederhanakan satu jalur akses komunikasi dalam forum diskusi sekaligus tugas yang diberikan oleh guru kepada

²³ Hendrik Pandu Paksi dan Lita Ariyanti, *Sekolah Dalam Jaringan*, (Scopindo Media Pustaka: Surabaya, 2020), 13-14

²⁴ Meda Yuliani dkk, *Pembelajaran Daring untuk Pendidikan: Teori dan Penerapan*, (Yayasan Kita Menulis, 2020), 77

siswa, *google classroom* dapat membantu siswa untuk mengarsip semua *file* lebih teratur karena semua pekerjaan dapat disimpan tanpa kertas dalam satu program, guru dapat lebih cepat mengidentifikasi siswa mana yang mungkin kesulitan dengan tugas mereka, serta proses penilaian dapat disederhanakan dengan fitur penilaian tugas, terkait dengan pengiriman dari masing-masing siswa.²⁵

Menurut beberapa pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa kelebihan dari aplikasi *google Classroom* yaitu mudah untuk digunakan, aplikasi gratis, serta fleksibel. Kekurangan dari aplikasi *google Classroom* yaitu penggunaannya menggunakan internet sehingga membutuhkan jaringan yang stabil, dan hanya dapat berkomunikasi melalui tulisan.

8. Langkah-Langkah Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Google Classroom*

Untuk menggunakan aplikasi *google classroom*, pengguna diwajibkan memiliki akun gmail sebagai salah satu syarat untuk masuk ke dalam halaman utama. Setelah masuk dengan akun gmail, maka pengguna dapat membentuk kelas belajar. pengguna dapat membentuk beberapa kelas belajar dengan menggunakan kode kelas sebagai keterangan kelas pembelajaran. Setelah terbentuk kelas belajar, pengguna dapat mengelola kelas dengan memberikan materi pembelajaran, video pembelajaran, mengumpulkan tugas belajar dan memberikan kuis. Selanjutnya siswa dapat

²⁵ Yo Ceng Giap dkk, Pembelajaran E-Learning di Masa Pandemi Covid-19, (CV. Budi Utama: Yogyakarta, 2020),196-297

masuk ke *google classroom* dengan kode kelas yang diberikan guru dan setelah itu dapat mengikuti kelas belajar dan instruksi dari guru sesuai konten pembelajaran yang diberikan.²⁶

Langkah-langkah pembelajaran dalam menggunakan aplikasi *google classroom* sebagai berikut:

- a. Buka halaman *google* lewat halaman *mozilla firefox* atau *google chrome*, lalu buka tautan *google classroom*. Jika melalui *android* atau *Ios google classroom* dapat di *download* atay diunduh melalui *play store*.
- b. Pastikan guru dan siswa telah memiliki akun *g-mail*. Selanjutnya masuk ke aplikasi *google classroom*. Guru selaku pengatur kelas itu bisa meng-klik tulisan guru untuk membuat kelas. Pun sebaliknya, jika siswa, maka klik tulisan siswa agar bisa bergabung dengan kelas yang dibuat guru dengan menggunakan kode yang telah didapatkan.
- c. Guru menambahkan siswa secara langsung atau berbagi kode. Langkah ini dilakukan didalam kelas dengan memberitahukan kepada siswa agar bisa bergabung dengan kelas yang dibuat oleh guru.
- d. Guru memberikan tugas mandiri. Tugas ini diberikan oleh guru sebagai pendidik untuk mengirimkannya secara mandiri untuk dikerjakan dirumah masing-masing atau waktu belajar kelompok.

²⁶ Lidia Simanihuruk dkk, *E-learning: Implementasi, Strategi dan Inovasinya*, (Yayasan Kita Menulis, 2019), 48

Tugas-tugas yang dikirim oleh guru melalui *google classroom*, secara otomatis akan disimpan ke dalam *google drive*.

- e. Guru memberikan informasi mengenai diskusi. Selain memberikan tugas-tugas yang bersifat individu ataupun kelompok. Aplikasi *google classroom* bisa memberikan informasi sesuai tema pelajaran PAI yang disampaikan kepada para siswa sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).²⁷

Dari beberapa pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa langkah-langkah pembelajaran dalam menggunakan aplikasi *google classroom* yaitu pastikan pendidik dan peserta didik memiliki akun *g-mail* untuk *login* ke aplikasi *google classroom* serta sudah *men-download* aplikasi *google classroom*, kemudian pendidik membuat kelas belajar dan mengirim kode masuk kelas agar peserta didik dapat bergabung ke kelas belajar yang sudah dibuat oleh pendidik, kemudian pendidik dapat memulai pembelajaran dengan salam pembuka, mengabsen, dan mengirim materi pembelajaran berupa gambar, *power point*, dokumen, ataupun video, kemudian pendidik dan peserta didik dapat berdiskusi mengenai materi pembelajaran .

9. Manfaat Menggunakan Aplikasi *Google Classroom*

Berikut manfaat menggunakan aplikasi *google classroom*:

²⁷ Eko Purnomo S. dan Rahmatullah, Jurnal Piwulang, *OPTIMALISASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) MELALUI GOOGLE CLASSROOM*, Vol. 2, No. 2, (Maret: 2020), 133-134

- a. Dapat disiapkan dengan mudah. Guru dapat menyiapkan kelas dan mengundang siswa. Di halaman tugas kelas, guru maupun kelas dapat berbagi informasi, pertanyaan, dan materi.
- b. Penyempurnaan komunikasi dan masukan. Guru dapat membuat tugas, mengirim pengumuman, dan memulai diskusi kelas secara langsung. Siswa dapat berbagi materi antara satu sama lain dan berinteraksi dalam aliran kelas atau melalui *email*. Guru juga dapat melihat dengan cepat siapa saja yang sudah dan belum menyelesaikan tugas, serta langsung memberikan nilai dan masukan *real-time*.
- c. Terjangkau dan aman. aplikasi *google classroom* disediakan gratis untuk sekolah, lembaga nonprofit, dan perorangan. *google classroom* tidak berisi iklan dan tidak pernah menggunakan konten anda atau data siswa untuk tujuan periklanan.²⁸

Menurut pendapat lain manfaat menggunakan aplikasi *google classroom* yaitu sebagai berikut:

- a. Proses *setting* yang cepat dan nyaman.
- b. Hemat waktu. Peserta didik tidak lagi harus men-*download* tugas yang diberikan guru. Guru pun tinggal membuat dan mendistribusikan dokumen untuk peserta didik secara online.

²⁸ Yoyok Rahayu Basuki, *Panduan Mudah Google Classroom*, (3Basuki Publisher), 10

- c. Meningkatkan kerjasama dan komunikasi. Salah satu manfaat paling penting dari menggunakan *google classroom* adalah sangat dimungkinkan untuk melakukan kolaborasi *online* yang efisien.²⁹

Dari beberapa pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa manfaat menggunakan aplikasi *google classroom* yaitu dapat digunakan dengan mudah, biaya yang terjangkau, hemat waktu, aman untuk digunakan, serta dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan murid-murid melalui aplikasi *google classroom*.

B. Materi PAI di SMP

1. Pengertian PAI

Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar untuk membimbing ke arah pembentukan kepribadian peserta didik secara sistematis dan pragmatis, supaya hidup sesuai dengan ajaran Islam, sehingga terjadinya kebahagiaan dunia akhirat. Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati hingga mengimani, bertaqwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci Alquran dan Hadits, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman. Dibarengi tuntunan untuk menghormati penganut

²⁹ Hironymus Ghodang dan Hantono, *Step by Step Learning Management System (LSM) Belajar dengan Google*, (Penerbit Mitra Group: Medan, 2020), 83-84

agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa.³⁰

2. Ruang Lingkup Materi PAI

Ruang lingkup pendidikan agama Islam meliputi hubungan manusia dengan Allah SWT, manusia dengan manusia, manusia dengan dirinya sendiri, serta hubungan manusia dengan lingkungan dan makhluk lainnya. Berdasarkan hal tersebut PAI berusaha menyalurkan dan menyeimbangkan antara Iman, Islam, dan Ihsan yang diwujudkan dalam bentuk hubungan manusia dengan *al-khaliq*, hubungan manusia dengan diri sendiri, hubungan manusia dengan sesama, dan hubungan manusia dengan lingkungan alam. Hubungan manusia dengan *al-khaliq* bertujuan untuk membentuk manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT. Hubungan manusia dengan dirinya sendiri bertujuan untuk menghargai dan menghormati diri sendiri yang berlandaskan pada nilai-nilai keimanan dan ketakwaan. Hubungan manusia dengan sesama berusaha menjaga kedamaian dan kerukunan hubungan antar umat beragama. Sedangkan hubungan manusia dengan lingkungan alam berusaha untuk menyesuaikan mental keislaman terhadap lingkungan fisik dan sosial.³¹

³⁰ Haris Zubaidillah dan Ahim Sulthan Nuruddaroini, *Analisis Karakteristik Materi Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Jenjang SD, SMP dan SMA*, Jurnal Pendidikan Agama Islam Vol. 2, No. 1, (Februari-Juni: 2019), 3

³¹ Asep Nurjaman, *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Implementasi Desain Pembelajaran "ASSURE"*, (CV. Adanu Abimata: Indramayu, 2020), 63-64.

Keempat hubungan tersebut tercakup dalam kurikulum PAI yang tersusun dalam beberapa materi, yaitu sebagai berikut:

1. Quran hadits, menekankan pada kemampuan membaca, menulis, dan menerjemahkan serta menampilkan dan mengamalkan isi kandungan ayat Al-Quran dan Hadits pilihan dengan baik dan benar dalam kehidupan sehari-hari melalui keteladanan dan pembiasaan.
2. Akidah akhlak, menekankan pada kemampuan memahami, menghayati, mempertahankan keyakinan, serta meneladani dan mengamalkan sifat-sifat Allah SWT yang menjadi pondasi amalan yang diperbuatnya dan nilai-nilai keimanan dalam kehidupan sehari-hari yang ditampilkan dengan sikap terpuji dan menghindari akhlak tercela.
3. Fikih, menekankan pada kompetensi untuk mengenal, memahami, menghayati dan mengamalkan hukum Islam sebagai dasar pandangan hidup peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan penggunaan, pengamalan, dan pembiasaan.
4. Sejarah kebudayaan Islam, menekankan pada kemampuan mengambil *ibrah* dari peristiwa bersejarah dalam perkembangan peradaban Islam, meneladani tokoh-tokoh muslim yang berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial dan perkembangan IPTEK dalam rangka melestarikan kebudayaan dan peradaban

Islam, sehingga peserta didik semakin kenal dan cinta terhadap islam sebagai agamanya.³²

Menurut pendapat lain ruang lingkup atau materi pokok pendidikan agama Islam dapat diklasifikasikan menjadi lima aspek kajian, yaitu:

No	Aspek	Keterangan
1.	Alquran dan Hadits Dalam	Aspek ini menjelaskan beberapa ayat dalam Alquran dan sekaligus juga menjelaskan beberapa hukum bacaannya yang terkait dengan ilmu tajwid dan juga menjelaskan beberapa hadist Nabi Muhammad Saw
2.	Keimanan dan aqidah Islam	Dalam aspek ini menjelaskan berbagai konsep keimanan yang meliputi enam rukun iman dalam Islam.
3.	Akhlak	Dalam aspek ini menjelaskan berbagai sifat- sifat terpuji (akhlak karimah) yang harus diikuti dan sifat- sifat tercela yang harus dijahui.
4.	Hukum Islam atau Syari'ah	Dalam aspek ini menjelaskan berbagai

³² Asep Nurjaman, *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Implementasi Desain Pembelajaran "ASSURE"*, (CV. Adanu Abimata: Indramayu, 2020), 64-65.

	Islam.	konsep keagamaan yang terkait dengan masalah ibadah dan mu'amalah.
5.	Tarikh Islam	Dalam aspek ini menjelaskan sejarah perkembangan atau peradaban Islam yang bisa diambil manfaatnya untuk diterapkan di masa sekarang. ³³

Tabel 2.2 Ruang Lingkup Materi PAI

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup materi PAI terbagi menjadi 5 yaitu Al-Quran hadits, Akidah Islam, Akidah Akhlah, Fiqih, dan Sejarah Kebudayaan Islam atau Tarikh Islam.

C. PEMBELAJARAN

1. Pengertian Pembelajaran

Istilah pembelajaran berhubungan erat dengan pengertian belajar dan mengajar. Belajar, mengajar, dan pembelajaran terjadi bersama-sama. Belajar dapat terjadi tanpa guru atau tanpa kegiatan mengajar dan pembelajaran formal lain. Sedangkan mengajar meliputi segala hal yang guru lakukan di dalam kelas atau di luar kelas yang pada dasarnya mengatakan apa yang dilakukan guru agar proses belajar mengajar berjalan lancar, bermoral dan membuat siswa merasa nyaman merupakan bagian

³³ Haris Zubaidillah dan Ahim Sulthan Nuruddaroini, *Analisis Karakteristik Materi Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Jenjang SD, SMP dan SMA*, Jurnal Pendidikan Agama Islam Vol. 2, No. 1, (Februari-Juni: 2019), 5

dari aktivitas mengajar, juga secara khusus mencoba dan berusaha untuk mengimplementasikan kurikulum dalam kelas.³⁴

Pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum serta proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.³⁵

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan perolehan ilmu yang diberikan pendidik kepada peserta didik dalam lingkungan belajar untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi keberhasilan Belajar

a. Tujuan

Tujuan adalah pedoman sekaligus sebagai sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan belajar mengajar. Perumusan tujuan akan mempengaruhi kegiatan pengajaran yang dilakukan oleh guru sekaligus mempengaruhi kegiatan belajar siswa.³⁶

³⁴ Moh Suardi, *Belajar dan Pembelajaran*, (CV. Budi Utama: Yogyakarta, 2018), 6

³⁵ Moh Suardi, *Belajar dan Pembelajaran*, (CV. Budi Utama: Yogyakarta, 2018), 7

³⁶ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zein, *Strategi Belajar Mengajar*, (Rineka Cipta: Jakarta, 2015), 111

b. Guru

Guru adalah tenaga pendidik yang memberikan sejumlah ilmu pengetahuan pada peserta didik disekolah. Dengan keilmuan yang dimilikinya, guru dapat membuat peserta didik paham terkait materi yang akan disampaikan. Setiap guru mempunyai kepribadian masing-masing, kepribadian diakui sebagai aspek yang tidak bisa dikesampingkan dari kerangka keberhasilan belajar mengajar untuk mengantarkan peserta didik menjadi paham terkait ilmu pengetahuan.³⁷

c. Peserta didik

Peserta didik adalah orang yang dengan sengaja datang ke sekolah untuk belajar bersama guru dan teman sebayanya. Mereka memiliki latar belakang yang berbeda, bakat, minat dan potensi yang berbeda pula. Sehingga dalam satu kelas pasti terdiri dari peserta didik yang bervariasi karakteristik dan kepribadiannya.³⁸

d. Kegiatan pengajaran

Pola umum kegiatan pengajaran adalah terjadinya interaksi antara guru dengan siswa. Guru adalah orang yang menciptakan lingkungan belajar bagi kepentingan belajar siswa. Kegiatan pengajaran adalah proses terjadinya interaksi antara guru dengan peserta didik dalam

³⁷ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zein, *Strategi Belajar Mengajar*, (Rineka Cipta: Jakarta, 2015), 112

³⁸ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zein, *Strategi Belajar Mengajar*, (Rineka Cipta: Jakarta, 2015), 114

kegiatan belajar mengajar. Kegiatan pengajaran ini merujuk pada proses pembelajaran yang diciptakan guru dan sangat dipengaruhi oleh bagaimana keterampilan guru dalam mengelola kelas. Strategi belajar mengajar, seperti pemilihan media atau metode mengajar amat menentukan kualitas belajar mengajar.³⁹

e. Bahan dan alat evaluasi

Bahan dan alat evaluasi adalah salah satu komponen yang terdapat dalam kurikulum yang digunakan untuk mengukur pemahaman siswa. Alat evaluasi meliputi cara-cara dalam menyajikan bahan evaluasi, misalnya dengan memberikan butir soal bentuk benar-salah (*true-false*), pilihan ganda (*multiple-choice*), menjodohkan (*matching*), melengkapi (*completation*), dan *essay*. Dalam penggunaannya, guru tidak harus Penguasaan secara penuh (pemahaman) siswa tergantung pula pada bahan evaluasi atau soal yang di berikan guru kepada siswa. Jika siswa telah mampu mengerjakan atau menjawab bahan evaluasi dengan baik, maka siswa dapat dikatakan paham terhadap materi yang telah diberikan.⁴⁰

Dapat diambil kesimpulan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar adalah, tujuan yang akan dicapai dalam proses belajar mengajar, guru yang berpengalaman dalam bidang profesinya, peserta didik,

³⁹ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zein, *Strategi Belajar Mengajar*, (Rineka Cipta: Jakarta, 2015), 115

⁴⁰ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zein, *Strategi Belajar Mengajar*, (Rineka Cipta: Jakarta, 2015), 116-117

kegiatan pembelajaran yang kreatif, serta bahan dan alat evaluasi yang memadai.

D. KERANGKA PEMIKIRAN

Virus korona yang menyebar sejak Maret 2020 ini membuat masyarakat panik dan risau, penularan lewat kontak antar manusia yang sulit diprediksi karena kegiatan sosial yang tidak bisa dihindari merupakan penyebab terbesar menyebarnya *covid-19* ini. Pembatasan interaksi sosial masyarakat dapat menghambat laju pertumbuhan dan kemajuan dalam berbagai bidang kehidupan. Kebijakan social distancing berakibat fatal terhadap roda kehidupan manusia, banyak masalah-masalah yang muncul akibat pandemi *covid-19* salah satunya yaitu bidang pendidikan, yang mulanya proses belajar-mengajar dilakukan secara interaksi langsung atau tatap muka di sekolah namun saat ini dirubah menjadi sistem belajar dari Rumah atau daring (dalam jaringan).

Peralihan cara pembelajaran ini dilakukan agar proses belajar-mengajar tetap berlangsung, walaupun tidak secara tatap muka. Proses pembelajaran secara daring menggunakan media pembelajaran aplikasi, banyak sekali media aplikasi-aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan pendidik dan peserta didik dalam menunjang proses belajar-mengajar. Contohnya seperti, media *aplikasi zoom, whatsapp, edmodo, google classroom* dan lainnya. Dalam penelitian ini media aplikasi yang digunakan adalah *google classroom*.

Aplikasi *google classroom* adalah aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik dimanapun dan kapanpun. Mulanya banyak kendala-kendala yang dirasakan oleh pendidik dan peserta didik seperti penguasaan teknologi yang masih rendah ataupun biaya kuota internet. Namun seiring berjalannya waktu penguasaan teknologi semakin bagus dan meningkat, serta permasalahan biaya kini pemerintah memberikan anggaran biaya kuota internet kepada pendidik ataupun peserta didik. Dalam penggunaan media aplikasi *google classroom* guru memiliki keleluasaan waktu atau kesempatan yang lebih untuk membagikan ilmu pengetahuan dan memberikan tugas-tugas yang dapat dikerjakan diluar sekolah.

Penggunaan media aplikasi *google classroom* dapat memudahkan pendidik dalam mengirim materi pelajaran baik berupa *file, power point, video*, ataupun lainnya yang dapat membuat kegiatan proses belajar mengajar tetap berjalan serta pendidik dan peserta didik dapat saling berkomunikasi dan berdiskusi mengenai materi pelajaran PAI dan BP. Oleh karena itu di SMPN 2 Bojonegara Serang pada materi pelajaran PAI dan BP menggunakan media pembelajaran aplikasi *google classroom* untuk memudahkan pendidik maupun peserta didik dalam melaksanakan proses belajar mengajar.

E. HASIL PENELITIAN TERDAHULU

1. Implementasi Penggunaan *Google Classroom* Pada Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Di Kelas Vi Sekolah Dasar. (Ima Febrianti)

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka dapat disimpulkan bahwa implementasi penggunaan Google Classroom sangat membantu dalam proses pembelajaran daring masa pandemi Covid-19 sekarang ini, adapun dengan menggunakan aplikasi Google Classroom ini guru bisa memantau kegiatan – kegiatan belajar siswa, seperti absen, penjelasan materi dan pengiriman tugas – tugas yang diberikan. Adapun perencanaan yang disusun guru dalam melangsungkan kegiatan pembelajaran daring ini tentu saja guru menyiapkan silabus, RPP, LKPD, hingga tugas – tugas yang akan diberikan nanti. Bahkan guru juga menyiapkan video pembelajaran. Untuk media yang digunakan guru, biasanya guru menggunakan media pembelajaran berupa video, gambar dan PPT.

2. Keefektifan *Google Classroom* Sebagai Media Pembelajaran. (Sabran dan Edy Sabara)

Berdasarkan hasil analisis keefektifan e-learning dengan *google classroom* sebagai media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa: Aspek perencanaan pembelajaran *google classroom* termasuk dalam kategori cukup efektif dengan persentase tingkat kecenderungan sebesar 77,57%. b. Aspek perancangan dan pembuatan materi menunjukkan kategori cukup efektif dengan persentase tingkat kecenderungan sebesar 75,14%. c. Aspek penyampaian atau metode penyampaian pembelajaran *google classroom* menunjukkan kategori cukup efektif dengan tingkat kecenderungan 75%.

d. Aspek interaksi pembelajaran menunjukkan kategori cukup efektif dengan tingkat kecenderungan 66,10%. e. Aspek evaluasi pelaksanaan pembelajaran *google classroom* menunjukkan kategori cukup efektif dengan kecenderungan sebesar 69,01%. f. Kriteria pelaksanaan pembelajaran *google classroom* sebagai media pembelajaran secara keseluruhan cukup efektif dengan tingkat kecenderungan sebesar 77,27%.

3. Optimalisasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Melalui *Google Classroom*. (Eko Purnomo Susanto dan Rahmatullah)

Dalam mengaplikasikan pembelajaran melalui *google classroom* ini tentunya harus melalui langkah-langkah yang diperlukan dalam menjalankan proses pembelajaran di dalam kelas maupun diluar kelas. Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran dalam harus mengikuti aturan yang telah ditentukan dalam pengoperasian aplikasi ini. Antara lain merencanakan, mengatur dan menjadwal pengajaran; mengevaluasi siswa; mengumpulkan data mengenai siswa; menganalisis statistik data pembelajaran; Membuat catatan perkembangan pembelajaran kelompok atau perorangan. Bagi pemula dalam menerapkan langkah-langkah ini bukanlah pekerjaan yang mudah, akan tetapi dengan latihan secara intens penerapan pembelajaran melalui *google classroom* bisa dijalankan dengan mudah.