

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Kejenuhan belajar adalah suatu kondisi mental seseorang saat mengalami rasa bosan dan lelah yang amat sangat sehingga mengakibatkan timbulnya rasa enggan, lesu, tidak bersemangat melakukan aktivitas belajar. Untuk itu, keterlibatan yang intensif merupakan salah satu kunci untuk memahami dan menjelaskan fenomena kejenuhan belajar (Bildhonny, 2017). Hal demikian dapat terjadi, salah satu faktornya adalah karena metode atau media yang digunakan monoton tidak berganti-ganti. Guru atau pengajar hanya menggunakan satu metode atau media klasik yang membuat siswa merasa bosan dan jenuh.

Aktivitas belajar bagi setiap individu tidak selalu dapat berlangsung secara wajar. Hal ini seringkali dialami oleh anak atau remaja yang sedang menempuh pendidikan formal. Faktor keberhasilan belajar yang memengaruhi belajar antara lain faktor kesehatan, kecerdasan, bakat, minat, kematangan, motivasi, kelelahan, sikap, perhatian, guru, orang tua, teman, dan keadaan lingkungan. Apabila faktor-faktor tersebut tidak berperan secara positif memungkinkan anak akan menolak bahkan menentang untuk belajar. Perilaku seperti menolak atau enggan belajar sering disebut dengan malas belajar.

Anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu di depan layar televisi, komputer maupun telepon genggam, sehingga mengabaikan waktu belajarnya. Anak usia sekolah tentunya perlu untuk belajar, baik belajar disekolah maupun dirumah. Dalam hal ini, aktivitas belajar dapat berupa mengikuti pembelajaran

dikelas, mengerjakan tugas latihan soal yang berikan guru, mengerjakan pekerjaan rumah (PR), membaca ulang materi yang sudah dijelaskan guru, dan belajar materi yang akan diujikan( Megayanti, 2016).

Seorang guru harus dapat menarik perhatian siswa dalam kegiatan belajar mengajar, sebab dengan perhatian yang dimiliki siswa akan timbul keinginan yang tertuju pada suatu hal tertentu. Guru juga harus selalu berusaha untuk memancing dan mendorong siswa agar selalu tertarik dengan penuh perhatian terhadap pelajaran yang diberikan dan merasa nyaman ketika mengikuti pelajaran, seperti membuat variasi metode dalam menyampaikan materi, intonasi suara, penampilan, gaya, dan sebagainya. Karena perhatian bukan merupakan karakter bawaan dasar yang bersifat konstan dan stagnan, tapi perhatian berjalan secara aktif dan dinamis, untuk itu perhatian harus selalu dipupuk dan diperhatikan agar dalam kegiatan belajar mengajar berjalan secara aktif dan dinamis.

Seorang guru atau penagajar juga harus memiliki kreatifitas dalam menyampaikan materi, agar *audience* atau siswa tidak merasa bosan dan jenuh. Kreatifitas dapat berupa media untuk menyampaikan materi atau metode menyampaikan materi. Media dan metode dapat dikaitkan dengan keadaan atau kondisi lingkungan sekitar tempat belajar.

Muhammad Yamin dan Syahrir (2020) mengatakan ada beberapa tren atau kecenderungan terkait dengan pendidikan era globalisasi, belajar pada waktu dan tempat yang berbeda, pembelajaran individual, siswa memiliki pilihan dalam menentukan bagaimana mereka belajar, pembelajaran berbasis proyek, pengalaman lapangan. interpretasi data, penilaian beragam.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaannya bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Teknologi informasi merupakan perkembangan sistem informasi dengan menggabungkan antara teknologi komputer dengan telekomunikasi (Haris Budiman, 2017).

Institusi pendidikan di Indonesia mulai berlomba-lomba memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk pendidikan dengan membangun infrastruktur hardware, jaringan internet, pengadaan *software* dan lain sebagainya, yang semua itu dilakukan dalam usaha memenuhi kebutuhan akan metode pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Media pembelajaran di pandang sebagai salah satu pemanfaatan teknologi, media yang dapat menarik perhatian siswa untuk belajar. Dengan menggunakan media yang baik maka siswa akan antusias untuk mengikuti pelajaran. Media juga sebagai sumber belajar diakui sebagai alat bantu auditif, visual, dan audiovisual. Penggunaan ketiga jenis sumber belajar ini tidak sembarangan, tetapi harus disesuaikan dengan perumusan tujuan instruksional, dan tentu saja dengan kompetensi guru itu sendiri, dan sebagainya.

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses

belajar mengajar terjadi. Pembelajaran menggunakan media visual adalah sebuah cara pembelajaran dengan menggunakan media yang mengandung unsur gambar, dimana dalam proses penyerapan materi melibatkan indra penglihatan.

Menurut Ni Luh Putu Ekayani (2017) media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan prestasi siswa dilihat dari pengertian media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Selain itu media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Manfaat media pembelajaran secara umum mempunyai kegunaan: pertama, memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik. Kedua, mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indera. Ketiga, menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar. Kelima, memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya. Kelima, memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Awal tahun 2020 dunia dihebohkan dengan adanya pandemi virus Corona atau Covid -19. Pandemi corona berdampak pada aspek pendidikan, banyak perubahan-perubahan sistem yang dilakukan oleh pemerintah dan menteri pendidikan. Ujian Nasional yang biasanya diadakan setiap tahun untuk menentukan kelulusan siswa tahun ini ditiadakan. Seluruh sekolah mulai dari taman kanak – kanak hingga perguruan tinggi diliburkan dan dihimbau untuk belajar di rumah. Dalam kondisi seperti ini lembaga pendidikan dan guru harus

mampu merancang proses kegiatan belajar mengajar jarak jauh, agar kegiatan pembelajaran tetap berjalan meski siswa berada dirumah masing-masing.

*Google classroom* menjadi salah satu saran dalam pembelajaran pada masa wabah covid-19 saat ini. *Google Classroom* (bahasa Indonesia: Google Kelas) adalah layanan web gratis, yang dikembangkan oleh Google untuk sekolah, yang bertujuan untuk menyederhanakan membuat, mendistribusikan, dan menilai tugas dengan cara tanpa kertas (Wikipedia). *Google Classroom* dapat membantu lembaga pendidikan menuju sistem paperless Pembuatan tugas belajar dan distribusi materi dilakukan melalui *Google Drive* sementara Gmail digunakan untuk menyediakan komunikasi kelas. Siswa bisa diajak berinteraksi dalam ruang kelas melalui database lembaga atau melalui kode pribadi yang kemudian dapat ditambahkan dalam antarmuka siswa. Setiap kelas yang dibuat dengan Google Kelas menciptakan folder terpisah di produk Google masing-masing di mana siswa dapat mengirimkan pekerjaan yang harus dinilai oleh guru. Komunikasi melalui Gmail memungkinkan guru untuk membuat pengumuman dan mengajukan pertanyaan kepada siswa di setiap kelas (Santosa, Ratu, Negara, & Bahri, 2020)

*Google Classroom* dirancang untuk membantu pengajar membuat dan mengumpulkan tugas tanpa kertas, termasuk fitur yang menghemat waktu seperti kemampuan untuk membuat salinan dokumen secara otomatis bagi setiap siswa. Kelas elektronik ini juga dapat membuat folder penyimpanan untuk setiap tugas dan setiap siswa, agar semuanya tetap teratur. Siswa dapat melacak setiap tugas yang hampir mendekati batas waktu pengumpulan di halaman tugas, dan mulai

mengerjakannya cukup dengan satu klik. Pengajar dapat melihat dengan cepat siapa saja yang belum menyelesaikan tugas, serta memberikan masukan dan nilai langsung di kelas elektronik (Ali, 2018).

Manfaat dan kelebihan *Google Classroom* menurut Utami (2019) yaitu:

a). Penyiapan yang mudah, pengajar dapat menambahkan mahasiswa langsung atau berbagi kode dengan kelasnya untuk bergabung, b). Hemat waktu, alur tugas yang sederhana dan tanpa kertas memungkinkan pengajar membuat, memeriksa dan menilai tugas dengan cepat di satu tempat, c). Meningkatkan pengorganisasian, mahasiswa dapat melihat semua tugasnya dilaman tugas dan semua materi secara otomatis disimpan ke dalam folder di *Google Drive*, d). Meningkatkan komunikasi, kelas memungkinkan dosen untuk mengirim pengumuman dan memulai diskusi secara langsung, e.) Terjangkau dan aman, *Google Classroom* tidak mengandung iklan, tidak pernah menggunakan konten pengguna atau data mahasiswa untuk iklan dan bersifat gratis.

Beberapa kekurangan *Google Classroom* antara lain adalah guru dan peserta didik tidak dapat bertatap muka langsung dalam pembelajaran, Pengeluaran semakin bertambah untuk membeli pulsa, perlu sarana prasarana yang memadai *hand phone*, laptop atau komputer maupun jaringan internet dan apabila sarana kurang terpenuhi dapat menghambat pembelajaran (Marharjono, 2020).

Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah 2 Belik Kabupaten Pemalang merupakan salah satu sekolah yang memanfaatkan aplikasi *Google Classroom*. Terdapat enam mata pelajaran pendidikan Agama Islam yaitu Aqidah, Akhlak, Ibadah, Al-Qur'an Hadis, Tarikh dan Kemuhammadiyah. Mata

pelajaran tersebut menggunakan aplikasi *Google Classroom* dari kelas X, XI dan XII. Berdasarkan observasi awal dengan guru pendidikan agama Islam Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah 2 Belik, guru menggunakan media Aplikasi *Google Classroom* untuk membantu proses belajar mengajar. Dari uraian tersebut penulis ingin melakukan penelitian yang berjudul “Penggunaan media aplikasi *Google Classroom* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah 2 Belik Kabupaten Pemalang”.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan media aplikasi *Google Classroom* di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah 2 Belik Kabupaten Pemalang.
2. Bagaimana efektifitas penggunaan media aplikasi *Google Classroom* di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah 02 Belik Kabupaten Pemalang.
3. Bagaimana bentuk evaluasi penggunaan media aplikasi *Google Classroom* di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah 02 Belik Kabupaten Pemalang.

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui penggunaan media Aplikasi *Google Class* di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah 2 Belik Kabupaten Pemalang.

2. Untuk mengetahui efektifitas penggunaan media aplikasi *Google Classroom* di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah 02 Belik Kabupaten Pemalang.
3. Untuk mengetahui bentuk evaluasi penggunaan aplikasi *Google Classroom* di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah 02 Belik Kabupaten Pemalang.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat secara teoritis. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran dalam bidang pendidikan khususnya tentang pemanfaatan media aplikasi *Google Classroom* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Manfaat secara praktis
  - a. Bagi peneliti, menerapkan ilmu yang selama ini didapat pada perkuliahan dan dapat menambah wawasan pengetahuan tentang media aplikasi *google Classroom* serta dapat digunakan sebagai pengalaman menulis karya ilmiah Pendidikan Agama Islam.
  - b. Bagi guru, dapat memberikan masukan yang berarti sebagai bahan kajian untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas pembelajaran.
  - c. Bagi jurusan Pendidikan Agama Islam, memberikan sebuah sumbangan ilmiah bagi kalangan akademisi yang mengadakan suatu

penelitian berikutnya baik yang bersifat meneruskan maupun mengadakan riser baru.

- d. Bagi peserta didik, meningkat kemampuan belajar melalui media apikasi dan dan meningkatkan kualitas belajar.

