

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan komponen terpenting dalam kehidupan di masyarakat. Pendidikan bagi generasi muda dapat menentukan keberlangsungan masa depan bangsa. Namun, Pendidikan di Indonesia masih menunjukkan kualitas rendah. Pernyataan tersebut dibuktikan antara lain dengan data *United Nations Development Programme* (UNDP), Indonesia menempati posisi 121 dari 186 negara dalam pemeringkatan *human development index* (HDI) 2012 (UNDP, 2013).

Berbagai macam cara guna meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia senantiasa dilakukan oleh pemerintah. Hal ini dapat dilihat dengan perbaikan dari segi kurikulum maupun strategi belajar mengajar. Namun dalam kehidupan nyata belum menunjukkan hasil yang sesuai dengan harapan, baik ditinjau dari proses pembelajarannya maupun dari hasil belajarnya. Hal tersebut membuktikan bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam melaksanakan pembelajaran sekolah di Indonesia.

Demi keberlangsungan proses pendidikan pada masa pandemi ini, proses belajar mengajar dilakukan dengan jarak jauh sebagaimana anjuran dari pemerintah. Kegiatan tersebut dilakukan secara mandiri melalui *online*. Untuk itu, guru harus memiliki solusi pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan media dan memaksimalkan metode dalam belajar. Metode yang dapat dilakukan guru adalah dengan *e-learning* yaitu pembelajaran

memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat komputer (PC) atau laptop yang terhubung dengan koneksi jaringan internet, guru akan memanfaatkan waktu secara efisien dengan penggunaan beberapa program atau aplikasi sosial seperti Whatsapp (WA), telegram, aplikasi Zoom ataupun yang lainnya serta dapat tetap melakukan pemantauan terhadap kegiatan belajar siswa secara bersamaan. Guru bahkan dapat memberikan tugas dengan terstruktur dan sistematis sesuai kebutuhan pembelajaran dan memastikan tujuan pembelajaran tercapai. Hal ini membantu guru untuk tetap memberi pembelajaran secara intensif dan terukur serta siswa dapat mencapai hasil pembelajaran yang selaras dengan kurikulum yang telah disusun pemerintah.

Tujuan pembelajaran dapat diukur dan erat kaitannya dengan penilaian hasil belajar. Salah satu aplikasi daring yang dapat digunakan dalam penilaian pendidikan adalah aplikasi *Google Classroom*. *Google Classroom* (GC) merupakan aplikasi yang bertujuan untuk mempermudah kegiatan belajar mengajar baik dalam hal pemberian tugas, efisiensi kelas secara daring, penyampaian umpan balik baik dari siswa maupun guru, serta tidak ada batasan untuk melakukan komunikasi antara guru dan siswa. GC sendiri dinilai dapat meningkatkan dan mempermudah evaluasi kinerja guru. GC dapat dimanfaatkan oleh siswa sebagai fasilitas media komunikasi yang efektif selama pembelajaran daring. GC juga dapat memfasilitasi guru untuk memanfaatkan waktu, mengatur kelas dengan sistematis dan menjaga kualitas bentuk komunikasi yang lebih baik dengan peserta didik (Latif, 2016).

Google Classroom adalah aplikasi daring yang memfokuskan pada kemudahan pembelajaran sehingga interaksi pendidik dan peserta didik dapat terlaksana secara baik dan mudah. Aplikasi ini juga membantu guru untuk melakukan eksplorasi kemampuan maupun keilmuan untuk disajikan kepada peserta didik yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Guru lebih mudah berkreasi dalam memberikan ilmu pengetahuan serta memberikan tugas secara mandiri (*take home*) yang dapat dikerjakan di luar sekolah kepada para peserta didik. Selain itu, guru juga berkontribusi dalam meningkatkan pengalaman peserta didik dalam penggunaan teknologi (IT) (Susanto dan Rahmatullah, 2020). Seharusnya *Google Classroom* dapat diterapkan sebagai media pembelajaran yang lebih efisien, karena kebermanfaatan media ini sangatlah kompleks yang mampu menunjang kualitas pendidikan khususnya pada bidang pembelajaran akidah akhlak.

Penerapan pembelajaran daring berbasis *Google Classroom* dalam pembelajaran akidah akhlak diupayakan untuk dilakukan secara efisien supaya mampu mengoptimalkan tujuan yang telah ditetapkan dalam pembelajaran. Efisiensi dalam pembelajaran akidah akhlak sangat dibutuhkan untuk membuat materi yang diajarkan semakin mudah dipahami dan diamalkan oleh para peserta didik.

Dengan menggunakan media *Google Classroom* secara efisien dalam pembelajaran akidah akhlak telah membantu para peserta didik meningkatkan dan mengaktifkan unsur-unsur psikologis yang ada dalam diri mereka seperti motivasi. Sikap jiwa mereka yang tenang dengan minat belajar yang besar sangat potensial sekali untuk dikembangkan sebagai dasar materi keimanan,

ibadah, sikap sosial, pembentukan akhlak karimah dan sebagainya (Megahantara, 2017). Pesan-pesan agama yang dibantu dengan media pembelajaran seperti *Google Classroom* dapat membangkitkan minat belajar siswa.

Penelitian ini dilakukan di SMK Muhammadiyah 1 Purwokerto. Lokasi ini dipilih karena SMK Muhammadiyah 1 Purwokerto merupakan salah satu SMK di Kabupaten Purwokerto yang menerapkan metode *Google Classroom* dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Kendati demikian, berdasarkan wawancara awal yang dilakukan dengan guru Akidah Akhlak pada tanggal 13 Mei 2021 di SMK Muhammadiyah 1 Purwokerto menyebutkan bahwa proses pembelajaran daring di masa pandemi ini sangat cocok menggunakan *Google Classroom*, namun masih terdapat beberapa siswa yang kurang memiliki minat belajar. Contohnya adalah siswa tidak mendownload dan mempelajari terlebih dahulu materi yang telah disiapkan guru, sehingga proses pembelajaran kurang optimal. Sehingga inovasi pembelajaran Akidah Akhlak melalui *Google Classroom* untuk meningkatkan minat belajar menjadi penting dilakukan.

Selanjutnya, kelas XII dipilih untuk menjadi fokus subjek dalam penelitian ini karena kelas XII akan segera lulus dan akan turun langsung bekerja di masyarakat. Untuk itu bekal keilmuan dalam pembelajaran akidah akhlak sangat diperlukan untuk menyiapkan lulusan yang cerdas dan berakhlakul karimah. Sehingga studi terkait pengaruh sehingga penerapan pembelajaran akidah akhlak melalui *Google Classroom* untuk meningkatkan minat belajar menjadi penting untuk dilakukan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimana penerapan pembelajaran Akidah Akhlak melalui *Google Classroom* pada siswa kelas XII SMK Muhammadiyah 1 Purwokerto?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah “untuk mengetahui penerapan pembelajaran Akidah Akhlak melalui *Google Classroom* pada siswa kelas XII SMK Muhammadiyah 1 Purwokerto?”

D. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu kegunaan teoritis dan kegunaan praktis:

1. kegunaan teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan yang berkaitan tentang pembelajaran Akidah Akhlak melalui *Google Classroom* terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas XII SMK Muhammadiyah 1 Purwokerto.

2. kegunaan praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat bermanfaat bagi pihak sekolah, siswa, dan pemerintah.

- a. Bagi pihak sekolah, penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber informasi pada penerapan pembelajaran Akidah Akhlak melalui *Google Classroom*, sehingga minat belajar siswa bisa meningkat, utamanya kelas XII SMK Muhammadiyah 1 Purwokerto.
- b. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat semakin meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak melalui *Google Classroom*.
- c. Bagi pemerintah, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan landasan bagi perumusan kebijakan, utamanya selama pembelajaran daring, sehingga penggunaan *Google Classroom* dalam pembelajaran bisa semakin efisien, dan dampaknya dapat meningkatkan minat belajar siswa.

E. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

1. Pembelajaran Akidah Akhlak

Maksud dari pembelajaran akidah akhlak dalam penelitian ini adalah tentang materi yang diajarkan kepada siswa SMK kelas XII pada Kompetensi inti Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan, dengan Kompetensi Dasar sebagai berikut,

- 4.1 Menyajikan contoh perilaku berkompetisi (*fastabiqul khairat*), optimis, dinamis, inovatif dan kreatif dan

4.2 Mempresentasikan pengertian dan bahaya perilaku tercela: fitnah namimah dan ghibah

2. *Google Classroom*

Google Classroom yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa media pembelajaran serta media komunikasi dalam memperlancar proses pembelajaran secara daring. Dengan demikian, aplikasi ini dapat membantu memudahkan guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses belajar dengan lebih mendalam.

