

**PENGARUH PEMBELAJARAN *ONLINE* BERBASIS APLIKASI
GOOGLE CLASSROOM TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM SISWA KELAS XI DI SMA NEGERI 11 KOTA
BENGKULU**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Ilmu Tarbiyah



Oleh :

Nila Farida
NIM. 1711210111

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
TAHUN 2021**



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Bengkulu 38211

NOTA PEMBIMBING

Hari ini : Skripsi Sdr/i Nila Farida

NIM : 1711210111

Kepada,

Yth, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu

Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb setelah membaca dan memberi arahan dan perbaikan
seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Sdr/i :

Nama : Nila Farida

NIM : 1711210111

Judul Skripsi : Pengaruh Pembelajaran Online Berbasis Aplikasi

Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Pendidikan

Agama Islam Siswa kelas XI di SMAN 11 Kota

Bengkulu

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munoqosah skripsi guna
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd) dalam bidang ilmu Tarbiyah.

Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih. Wassalamu'alaikum

Warahmatullahi Wabarakatuh.

Bengkulu, 07-09-2021

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Samsudin, M.Pd.

NIP.196606051997021003

Dr. Basinun, M.Pd.

NIP. 19771005200710200



**KEMENTERIAN AGAMA ISLAM
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu Telp. (0736) 51276,51171 Fax
(0736) 51171 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul **“Pengaruh Pembelajaran Online Berbasis Aplikasi Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas XI di SMA Negeri 11 Kota Bengkulu”** yang disusun oleh **Nila Farida, NIM. 1711210111** telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari, Jum’at 20 Agustus 2021 dan dinyatakan **LULUS**, dapat diterima dan disahkan sebagai syarat guna memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd) dalam bidang Pendidikan Agama Islam.

Ketua

Dra. Khermarinah, M.Pd.I

NIP. 196312231993032002

Sekretaris

Kurniawan, M.Pd

NIDN. 2022098301

Penguji I

Drs. Sukarno, M.Pd

NIP. 196102052000031002

Penguji II

Salamah, S.E, M.Pd

NIP. 197305052000032004

Bengkulu, Agustus 2021

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris



D. Zubaedi, M.Ag, M.Pd.

NIP. 196903081996031005

PERSEMBAHAN

Dengan nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Segala puji bagi Allah yang telah memberikan penulis kekuatan, kesabaran dan keikhlasan untuk menyelesaikan skripsi ini. Sebuah bukti bahwa selesai sudah perjuanganku sebagai Mahasiswa Sarjana Pendidikan Agama Islam (PAI) Insitut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu, Skripsi ini saya persembahkan Untuk:

1. Kedua orang tuaku ayahanda Johan Susandi dan ibunda Hidayati Rohmah yang telah membimbing, memberi motivasi, kekuatan, mendukung dan mendoakan kami dengan penuh kasih sayang dan kesabaran.
2. Kakak ku Heri Setiawan dan Adik ku Iqbal Hidayat serta seluruh keluarga besar yang senantiasa memberi dukungan, semangat dan doa sehingga mencapai keberhasilan ku.
3. Sahabat ku tercinta Nugrahesti Ika Sanda, Suryo Bela Pratama, Nada Karisma dan teman-teman seperjuangan.
4. Nila farida (Diriku) terimakasih telah berjuang samai akhir, selalu bersemangat dan selalu berusaha hingga selesai.
5. Almater yang kubanggakan.

MOTTO

وَأَطِيعُوا اللَّهَ وَرَسُولَهُ وَلَا تَنَازَعُوا فَتَفْشَلُوا وَتَذْهَبَ رِيحُكُمْ وَاصْبِرُوا ۚ إِنَّ اللَّهَ مَعَ الصَّابِرِينَ

(Q.S Al-Anfal:46)

“Dan taatlah kepada Allah dan Rasul-Nya dan janganlah kamu berbantah-bantahan, yang menyebabkan kamu menjadi gentar dan hilang kekuatanmu dan bersabarlah. Sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar.”

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Nila Farida

NIM : 1711210111

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengaruh pembelajaran Online Berbasis Aplikasi Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas XI di SMA Negeri 11 kota Bengkulu” adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari di ketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, 2021

Yang menyatakan



Nila Farida
NIM. 1711210111

ABSTRAK

Nama: Nila Farida, Nim: 1711210111, Judul Skripsi:”Pengaruh Pembelajaran Online Berbasis Aplikasi *Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas XI SMA Negeri 11 Kota Bengkulu”, Skripsi: Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, IAIN Bengkulu: 1. Dr. Samsudin, M.Pd, 2. Dr. Basinun, M.Pd

Katakunci : *Google Classroom*, Hasil Belajar PAI

Google Classroom merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya dan sarana interaksi antara guru dengan siswa saat kegiatan belajar mengajar. Dengan Aplikasi *Google Classroom* dalam pembelajaran *Online* bertujuan belajar akan lebih mudah selama belajar jarak jauh dan tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Dengan demikian penulis berupaya untuk mengetahui bagaimana penggunaan aplikasi *google classroom* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan adakah pengaruh penggunaan aplikasi *google classroom* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMA Negeri 11 Kota Bengkulu. Pendekatan yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Metode kuantitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data berupa angka dan bilangan. Pendekatan kuantitatif merupakan suatu pendekatan yang memandang kenyataan (relitas). Objek yang diteliti lepas dari konteks waktu. Penggunaan pengukuran disertai analisis secara statistik. Hasil penelitian untuk generalisasi dan prediksi. Adapun teknik yang digunakan penulis untuk mendapatkan data yaitu melalui observasi, koesioner dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka penulis menemukan beberapa kesimpulan yaitu Penggunaan aplikasi *google classroom* di SMA Negeri 11 Kota Bengkulu pada mata pelajaran PAI sangat kecil yaitu 0,96%. Respon siswa dalam pembelajaran *online* menggunakan aplikasi *google classroom* kurang baik. Tidak terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *google classrom* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMA Negeri 11 Kota Bengkulu. Hal ini dapat diketahui persentase yang sangat kecil yaitu 0,96%, karena penggunaan aplikasi *google classrom* dalam pembelajaran online yang diterapkan di di SMA Negeri 11 Kota Bengkulu juga sangat kecil dengan kisaran 0,96% saja, sehingga dengan demikian pengaruh penggunaan aplikasi *google classroom* terhadap hasil belajar siswa di kategorikan “kurang baik”.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kami ucapkan kehadiran Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan proposal dengan judul “ **Pengaruh Pembelajaran Online Berbasis Aplikasi Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas XI Di SMA Negeri 11 Kota Bengkulu**”, Shalawat dan slam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan Uswatun Hasanah kita, Nabi Muhammad SAW beserta sahabat dan keluarganya. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu kami menghaturkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Sirjuddin M,M.Ag,M.H. Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang telah memberikan fasilitas untuk menambah ilmu.
2. Dr. Zubaedi, M.Ag,M.Pd. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu beserta staf-staf yang selalu memberikan motivasi dan dorongan demi keberhasilan penulis.
3. Adi Saputra,M.Pd.I selaku ketua Jurusan Prodi Pendidikan Agama Islam (PAI).
4. Pimpinan dan staf perpustakaan IAIN Bengkulu yang telah memberikan fasilitas baik itu berupa referensi atau literatur yang lainnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Dr. Samsudin, M.Pd selaku pembimbing I dalam penulisan skripsi ini, yang telah besungguh-sungguh dan sabar dalam membimbing dan mengarahkan penulis selama penulisan sripsi.
6. Dr. Basinun, M.Pd_selaku pembimbing II dalam penulisan skripsi ini yang dengan sepenuh hati dan ikhlas membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi.
7. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, semoga jasa baik yang telah diberikan kepada penulis senantiasa menjadi amal ibadah dan mendapat pahala dari Allah SWT.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda atas mereka yang telah memberikan bantuan kepada penulis untuk menyusun skripsi ini. Penulis menyadari bahwa pembuatan dan penyusunan skripsi ini masih banyak kesalahan dan kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk kesempurnaan skripsi ini.

Bengkulu, 2021
Penulis

Nila Farida

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSEMBAHAN	ii
MOTTO	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR BAGAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat	4
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori	6
1. Pembelajaran Online	6
a. Pengertian Pembelajaran.....	6
b. Pengertian Pembelajaran Online	10
2. Aplikasi Google Classroom	13
a. Pengertian Aplikasi Google Classroom	13
b. Fitur-fitur Google Classroom.....	17
3. Hasil Belajar	24

a. Pengertian Belajar	24
b. Pengertian Hasil Belajar.....	27
c. Indikator Hasil Belajar	28
d. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	29
4. Pendidikan Agama Islam	30
a. Pengertian Pendidikan Agama Islam	30
b. Fungsi Pendidikan Agama Islam	32
B. Kajian Hasil Penelitian.....	33
C. Kerangka Berfikir.....	38
D. Hipotesis	39

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	40
B. Definisi Operasional Variabel.....	40
C. Tempat dan Waktu Penelitian	41
D. Populasi dan Sampel	42
E. Teknik Pengumpulan Data.....	44
F. Teknik Analisa Data.....	53

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi wilayah penelitian	59
1. Profile SMAN 11 Kota Bengkulu	59
2. Visi, Misi dan Tujuan SMAN 11 Kota Bengkulu.....	60
3. Tugas Guru dan Tenaga Pendidik	61
4. Keadaan Siswa SMAN 11 Kota Bengkulu	63
5. Sarana dan Prasarana SMAN 11 kota Bengkulu.....	64
B. Penyajian Data Hasil Penelitian	65
1. Deskripsi Data.....	65
2. Uji Prasyarat Analisis Data	70
3. Pengujian Hipotesis Penelitian.....	74
C. Pembahasan	79

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	82
B. Saran	82

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	tabel sampel penelitian	43
Tabel 3.2	Tabel kisi-kisi Angket	45
Tabel 3.3	Tabel Hasil Coba Validitas Angket Penggunaan Aplikasi Google Classroom (item No.1)	47
Tabel 3.4	tabel Hasil Uji Validitas Angket Keseluruhan Penggunaan Aplikasi Google Classroom	51
Tabel 4.1	Tabel Data Guru SMAN 11 Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2020/2021	62
Tabel 4.2	Tabel Data Siswa SMAN 11 Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2020/2021	63
Tabel 4.3	Hasil Data Sarana dan Prasarana SMAN 11 Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2020/2021	64
Tabel 4.4	Tabel Frekuensi Penggunaan Google Classroom variabel X	65
Tabel 4.5	Tabel Presentase Tingkat Penggunaan Aplikasi Google Classroom	68
Tabel 4.6	Tabel Frekuensi Hasil Belajar (nilai mid) variabel Y	68
Tabel 4.7	Tabel Presentase Tingkat Hasil Belajar	70
Tabel 4.8	Tabel kerja koefisien Korelasi Penggunaan Aplikasi Google Classroom dan Hasil Belajar	75

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1	Bagan Kerangka Berfikir	38
-----------	-------------------------------	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran *online* pada dasarnya adalah pembelajaran jarak jauh yang dilakukan melalui jaringan internet. Di zaman sekarang sudah tidak asing lagi dengan adanya internet. Saat ini internet dijadikan sumber utama setiap manusia untuk mengakses segala hal yang di perlukan. Pembelajaran online juga bisa disebut dalam bahasa indonesia adalah pembelajaran dalam jaringan atau pembelajaran daring.

Pembelajaran online tidak sekedar membagikan materi pembelajaran dalam jaringan internet. Dalam *online learning*, selain ada materi pembelajaran *online* juga ada proses kegiatan belajar mengajar secara online. Jadi, perbedaan pokok antara pembelajaran *online* dengan sekedar materi pembelajaran online adalah adanya interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran. Interaksi dalam pembelajaran terdiri dari interaksi antara pembelajar dengan pengajar dan atau fasilitator (pengajar), dengan sesama pembelajar lainnya, dan dengan materi pembelajarannya itu sendiri. Ketiga jenis interaksi yang terjadi dalam pembelajaran online itulah yang akan menciptakan pengalaman belajar.

Aplikasi *Google Classroom* saat ini merupakan salah satu media pembelajaran daring yang banyak di gunakan disekolah-sekolah untuk berlangsungnya proses belajar mengajar. Berbagai fitur yang ada di dalamnya dapat mempermudah siswa dan guru melakukan proses belajar mengajar melalui jaringan. Guru dapat memberikan materi kepada siswa dalam bentuk file, video ataupun powerpoint. Selain memberi materi didalam aplikasi tersebut juga dapat mengisi daftar kehadiran siswa, mengumpulkan tugas dan dapat berdiskusi atau melemparkan pertanyaan kepada guru ataupun teman-teman yang ada digrup kelas tersebut. dengan ini proses belajar mengajar secara daring tetap berjalan dengan lancar.

Aplikasi *google classroom* dapat di akses melalui laptop ataupun handpone (gawai) dan membutuhkan jaringan internet yang bagus. Tetapi adapun kendala yang sering terjadi apabila proses belajar menggunakan aplikasi *google classroom* yaitu masih terdapat siswa yang tidak memiliki gawai sendiri. pada akhirnya terjadi siswa tidak mengumpulkan tugas, siswa telat mengumpulkan tugas. Disamping itu sekolah tetap memfasilitasi kepada siswa yang tidak memiliki gawai untuk mengerjakan tugas-tugas nya, menggunakan fasilitas yang tersedia di sekolah seperti laptop dan wifi.

Dengan adanya kesempatan belajar itu, pertumbuhan dan perkembangan siswa diarahkan dan didorong dalam suatu kurikulum yang pada gilirannya dilaksanakan dalam bentuk proses pembelajaran. Dalam hal ini peneliti lebih dominan kepada keefektifan penggunaan aplikasi *google classroom* dalam proses belajar mengajar. Sedangkan hasil belajar itu menjadi tiga bagian, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar kognitif adalah hasil belajar yang ada kaitannya dengan ingatan, kemampuan berfikir atau intelektual. Hasil belajar afektif, yaitu merujuk pada hasil belajar yang berupa kepekaan rasa atau emosi. Sedangkan hasil belajar psikomotorik, yaitu berupa kemampuan gerak tertentu. Dalam hal ini peneliti lebih dominan kepada hasil belajar kognitif (kemampuan), yaitu hasil belajar yang ada kaitannya dengan ingatan, kemampuan berfikir atau intelektual. Sehingga, peneliti tertarik untuk meneliti masalah yang berkaitan dengan penggunaan aplikasi *google classroom* dan hasil belajar, dalam hal ini aplikasi *google classroom* terhadap hasil belajar.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMA Negeri 11 Kota Bengkulu, pelaksanaan belajar mengajar di situasi pandemi *covid-19* saat ini dilaksanakan secara jarak jauh, dimulai dari bulan Maret sampai Desember proses belajar mengajar menggunakan sistem daring melalui Whatshapp grup (WAG) dan aplikasi *google classroom*. Siswa dan guru dituntut dapat menggunakan aplikasi tersebut agar proses belajar mengajar tetap berlangsung walaupun melalui jarak jauh atau daring (dalam jaringan). Selama proses

belajar mengajar menggunakan sistem daring (dalam jaringan) peneliti melihat masih terdapat kekurangan, seperti respon siswa selama belajar menggunakan *google classroom*, siswa masih banyak yang tidak mengumpulkan tugas, fasilitas yang disediakan sekolah (komputer dan jaringan internet) yang kurang.¹

penulis tertarik untuk meneliti proses pembelajaran di SMAN 11 Kota Bengkulu berbasis online yang menggunakan aplikasi *google classroom* dan respon peserta didik saat pembelajaran berlangsung melalui daring (dalam jaringan) dalam penyampaian pesan atau materi pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam menggunakan *google classroom*. Dari permasalahan yang di atas peneliti mengadakan penelitian di SMAN 11 Kota Bengkulu dengan judul “pengaruh desain pembelajaran online berbasis aplikasi *google classroom* terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada pelajaran pendidikan agama islam di SMA Negeri 11 kota Bengkulu”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Adanya kendala jaringan internet saat proses pembelajaran menggunakan aplikasi *google classroom*.
2. Kurangnya respon siswa saat proses belajar berlangsung menggunakan aplikasi *google classroom*.
3. Masih banyak siswa yang tidak mengumpulkan tugas yang telah diberikan oleh guru.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas yang telah dipaparkan dan mengingat adanya keterbatasan agar penelitian ini tidak melebar ke arah yang

¹Berdasarkan observasi awal pada tanggal 20 Oktober 2020 di Sekolah Menengah Atas Negeri 11 Kota Bengkulu.

lain, maka penulis membatasi masalah penelitian fokus pada proses dan respon belajar siswa menggunakan aplikasi *google classroom*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut : Apakah ada pengaruh pembelajaran *online* berbasis aplikasi *google classroom* terhadap hasil belajar siswa kelas XI pelajaran pendidikan agama islam di SMA Negeri 11 Kota Bengkulu?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pelaksanaan pembelajaran berbasis *online* menggunakan aplikasi *google classroom* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas XI SMAN 11 Kota Bengkulu.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat, baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis mengenai pembelajaran *online* yang menarik dalam upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Standar Kompetensi Pendidikan Agama Islam.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini digunakan sebagai salah satu persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan peningkatan dalam proses pembelajaran, sehingga penyajian materi tidak monoton serta pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat meningkatkan pemanfaatan internet sebagai alat bantu pembelajaran dan memotivasi siswa dalam mempelajari materi pendidikan agama islam, sehingga mampu meningkatkan kualitas belajar menjadi lebih baik lagi.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran *Online*

a. Pengertian pembelajaran

pembelajaran merupakan kegiatan fundamental dalam proses pendidikan yang mana terjadinya proses belajar yang tidak terlepas dari proses mengajar. Proses pengajaran dan pembelajaran dalam konteks formal merupakan usaha sadar dan sengaja serta terorganisir secara baik, guna untuk lembaga yang menjalankan misi pendidikan.² Pembelajaran adalah seperangkat kegiatan belajar yang dilakukan siswa (peserta didik). Kegiatan belajar yang dilaksanakan siswa dibawah bimbingan guru. Guru bertugas merumuskan tujuan-tujuan yang hendak dicapai pada saat mengajar. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru dituntut untuk merancang sejumlah pengalaman belajar. Yang dimaksud dengan pengalaman belajar (*learning experience*). Belajar ditandai dengan mengalami perubahan tingkah laku, karena mengalami pengalaman baru.³

Menurut Imam Al-Ghazali Pembelajaran ialah proses dua arah, di mana mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. Seorang guru membelajarkan siswa dengan menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Istilah pembelajaran lebih populer dan lebih tepat ketimbang proses belajar mengajar yang tekanannya pada motivasi peserta didik untuk aktif agar mereka dapat menemukan sendiri cara belajar yang tepat baginya (*learn how to learn*). Kalau secara filosofi dalam proses pembelajaran dinyatakan berilah pancing dan ajari cara memancing dan jangan diberikan kepada

² Mukhtar dan Iskandar, *Desain Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi* (Jakarta:Gaung Persada, 2010), hlm. 76

mereka ikan yang telah siap dimakan. Maka di sini akhirnya para peserta didik harus mampu mencari dan membangun sendiri pengetahuannya.⁴

Pembelajaran harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendorong seoptimal mungkin berkembangnya potensi diri, kelas harus mempresentasikan masyarakat kecil, di mana siswa berinteraksi. Bentuk-bentuk kegiatan belajar kolaboratif, bekerja dalam tim dalam melakukan eksplorasi alam, inkuiri dan tugas-tugas proyek berbasis masalah, merupakan aktivitas belajar yang dapat menghidupkan kelas dan memberi kontribusi terhadap pembentukan kepribadian anak secara utuh.⁵ Artinya proses belajar mengajar merupakan proses interaksi yang terikat, terarah pada tujuan, dan dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Allah SWT berfirman dalam surat An-nahl ayat 125 yang berbunyi:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ
أَنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: “(Wahai Nabi Muhammad SAW) Serulah (semua manusia) kepada jalan (yang ditunjukkan) Tuhan Pemelihara kamu dengan hikmah (dengan kata-kata bijak sesuai dengan tingkat kepandaian mereka) dan pengajaran yang baik dan bantalah mereka dengan (cara) yang terbaik. Sesungguhnya Tuhan pemelihara kamu, Dialah yang lebih mengetahui

⁴ Hermawan, Asep. "Konsep Belajar dan Pembelajaran Menurut Al-Ghazali." *Qathrunâ* 1.01 (2017): 84-98.

⁵ Mukhtar dan Iskandar, *Desain Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, hlm. 78

(tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk). (Q.s An-Nahl:125)⁶

Berdasarkan tafsir Quraisy Shihab bahwasanya: wahai nabi Muhammad, serulah yakni lanjutkan usahamu untuk menyeru semua yang engkau sanggup seru kepada jalan yang ditunjukkan Tuhanmu yakni ajaran islam dengan hikmah dan pengajaran yang baik dan bantahlah mereka, siapapun yang menolak atau meragukan ajaran islam dengan cara yang terbaik, itulah tiga cara berdakwah yang hendaknya tempuh menghadapi manusia yang beraneka ragam peringkat dan kecenderungannya, jangan hiraukan cemoohan, atau tuduhan-tuduhan tidak berdasar kaum musyrikin dan serahkan urusanmu dan urusan mereka pada Allah, karena sesungguhnya Tuhanmu yang selalu membimbing dan berbuat baik padamu Dialah sendiri yang lebih mengetahui dari siapa pun yang menduga tahu tentang siapa yang bejat jiwanya sehingga terseat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang sehat jiwanya sehingga mendapat petunjuk.⁷

Dari penjelasan ayat diatas Q.S An-nahl ayat 125 itu terdapat tiga pembelajaran yaitu hikmah, pengajaran, dan diskusi. *hikmah* adalah mengajak kepada jalan Allah dengan cara keadilan dan kebijaksanaan, selalu mempertimbangkan berbagai faktor dalam proses belajar mengajar, baik faktor subjek, obyek, sarana, media dan lingkungan pengajaran. Pertimbangan pemilihan metode dengan memperhatikan peserta didik diperlukan kearifan agar tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal. Selain itu dalam penyampaian materi maupun bimbingan terhadap peserta didik hendaknya dilakukuan dengan cara yang baik yaitu dengan lemah lembut, tutur kata yang baik, serta dengan cara yang bijak. Proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan lancar manakala ada interaksi yang kondusif antara guru dan peserta didik. Komunikasi yang arif dan

⁶ Departemen Agama RI, "Al-qur'an terjemah dan asbabunuzul" (Jakarta: PT, 2011), hlm.281

⁷ M. Quraish Shihab, "Tafsir Al-misbah" (Jakarta: Lentera Hati, 2002), hlm.385

bijaksana memberikan kesan mendalam kepada para siswa sehingga “*teacher oriented*” akan berubah menjadi “*student oriented*”. Guru yang bijaksana akan selalu memberikan peluang dan kesempatan kepada siswanya untuk berkembang. Dan Pengajaran yang tepat seorang guru kepada siswa akan memberikan dampak positif terhadap pembelajaran dikelas. Sama halnya dengan yang dijelaskan dalam surat An-nisa ayat 58:

إِنَّ اللَّهَ يَأْمُرُكُمْ أَنْ تُؤَدُّوا الْأَمَانَاتِ إِلَىٰ أَهْلِهَا وَإِذَا حَكَمْتُمْ بَيْنَ النَّاسِ أَنْ تَحْكُمُوا بِالْعَدْلِ ۗ

إِنَّ اللَّهَ نِعْمًا يَعْظُمُ بِهِ ۗ إِنَّ اللَّهَ كَانَ سَمِيعًا بَصِيرًا

Artinya:” sesungguhnya Allah menyuruh kamu menyampaikan amanat kepada yang berhak menerimanya. Dan (menyuruh kamu) apabila menetapkan hukum diantara manusia supaya kamu menetapkan dengan adil. Sesungguhnya memberi ppengajaran yang sebaik-baiknya kepadamu. Sesungguhnya Allah adalah Maha mendengar lagi Maha melihat”.(Q.S An-nisa:58)⁸

Ayat ini memerintahkan agar menyampaikan "amanat" kepada yang berhak. Pengertian "amanat" dalam ayat ini, ialah sesuatu yang dipercayakan kepada seseorang untuk dilaksanakan dengan sebaik-baiknya. Kata "amanat" dengan pengertian ini sangat luas, meliputi "amanat" Allah kepada hamba-Nya, amanat seseorang kepada sesamanya dan terhadap dirinya sendiri. Amanat Allah terhadap hamba-Nya yang harus dilaksanakan antara lain: melaksanakan apa yang diperintahkan-Nya dan menjauhi larangan-Nya. Semua nikmat Allah berupa apa saja hendaklah kita manfaatkan untuk taqarrub (mendekatkan diri) kepada-Nya. Amanat seseorang terhadap sesamanya yang harus dilaksanakan antara lain: mengembalikan titipan kepada yang punya dengan tidak kurang suatu apa pun, tidak menipunya, memelihara rahasia dan lain sebagainya.

⁸ Departemen Agama RI, “*Al-qur’an terjemah dan asbabunuzul*” (Jakarta: PT, 2011), hlm.87

b. Pengertian pembelajaran Online

Pembelajaran *online* adalah pada dasarnya pembelajaran jarak jauh (PJJ). Sistem pembelajaran jarak jauh merupakan sistem yang sudah ada sejak pertengahan abad 18. Sejak awal, pembelajaran jarak jauh selalu menggunakan teknologi untuk pelaksanaan pembelajarannya, mulai dari teknologi paling sederhana hingga yang terkini. Secara singkat, sejarah perkembangan pembelajaran jarak jauh dapat dikelompokkan berdasarkan teknologi dominan yang digunakannya. Taylor misalnya, mengelompokkan generasi pembelajaran jarak jauh ke dalam lima (5) generasi, yaitu: (1) model korespondensi, (2) model multi media, (3) model tele-learning, (4) model pembelajaran fleksibel, dan (5) model pembelajaran fleksibel yang lebih cerdas (The Intelligent Flexible Learning Model). Pada generasi PTJJ keempat dan kelima lahir jargon-jargon yang sangat populer di masyarakat seperti e-learning, online learning, dan mobile learning yang lebih memasyarakatkan lagi fenomena PJJ.⁹

Seperti disebutkan, pembelajaran *online* lahir mulai generasi keempat setelah adanya Internet. Jadi, pembelajaran *online* adalah pembelajaran yang dilakukan melalui jaringan internet. Oleh karena itu, dalam Bahasa Indonesia pembelajaran *online* diterjemahkan sebagai ‘pembelajaran dalam jaringan’ atau ‘pembelajaran daring’. Istilah online learning banyak disinonimkan dengan istilah lainnya seperti *e-learning*, *internet learning*, *web-based learning*, *tele-learning*, *dis-tributed learning* dan lain sebagainya. Dalam beberapa tahun terakhir, pembelajaran online juga sering dikaitkan dan di-gunakan sebagai padanan istilah mobile learning atau m-learning, yang merupakan pembelajaran online melalui

⁹ Belawati, Tian. "*Pembelajaran online*." Jakarta, Universitas Terbuka (2019).hlm. 6

perangkat komunikasi bergerak (mobile communication devices) seperti computer tablet dan smart phone.¹⁰

Tafiardi mendefinisikan “*E-learning* sebagai pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronika”. Fokus utama adalah proses belajarnya (learning) bukan pada “e” (electronic), karena perangkat elektronik hanya berperan sebagai alat bantu saja. Peterson (Learnframe, 2000:6) menjelaskan bahwa: “*define the e in E-learning from the perspective of the user is exploration, experience, engagement, ease of use, and empowerment*”¹¹

Secara sederhana, Horton mendefinisikan “*E-learning is the use of information and computer technologies to create learning experiences*”. Pendapat Horton tersebut dapat diartikan *E-learning* sebagai segala bentuk penggunaan informasi dan teknologi komputer untuk menciptakan pengalaman belajar. Definisi ini menekankan bagaimana pengalaman belajar diformulasikan, diorganisir, dan diciptakan melalui perangkat *E-learning*”.¹²

Salah satu definisi yang cukup dapat diterima banyak pihak misalnya dari Darin E. Hartley yang menyatakan “*E-learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media Internet, Intranet atau media jaringan komputer lain”.¹³

Pembelajaran dengan model e-learning tidak hanya sekedar belajar secara *online*, namun sebenarnya lebih dari itu. *E-learning* memiliki karakteristik open alias terbuka, fleksibel dan distibuted. Disamping itu, e-

¹⁰ Belawati, Tian. "Pembelajaran online.....hlm.7

¹¹ Ashsiddiqi, Hasbi. "Kompetensi sosial guru dalam pembelajaran dan pengembangannya." *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam* 17.01 (2012): 61-71.

¹² Ashsiddiqi, Hasbi. "Kompetensi sosial guru dalam pembelajaran dan pengembangannya."hlm. 61-71.

¹³ Ashsiddiqi, Hasbi. "Kompetensi sosial guru dalam pembelajaran dan pengembangannya."hlm. 61-71.

learning bisa terjadi secara *online*, *offline* (walau dengan hanya satu stand alone komputer), *sinkronous* (*chatting*, *vidio conference*), *asinkronous* (*e-mail*, *milist*, *forum*) baik secara individu maupun kelompok. Pada dasarnya, model pembelajaran *e-learning* bersifat *self-faced* dengan kata lain *e-learning* mencirikan pembelajaran dengan sistem belajar mandiri. Lebih bersifat *student-centered*, karena mahasiswa yang memiliki otonomi untuk menentukan apa yang akan ia pelajari, bagaimana mempelajarinya (secara kelompok atau individual, melalui apa belajarnya (*offline*, *online*, *chatting*, *e-mail*, *forum diskusi*), dan dimana belajarnya.¹⁴

Adapun tugas penyelenggara, khususnya guru sebagai fasilitator atau manajer pembelajaran agar semua kombinasi model pembelajaran dapat optimal berjalan sehingga menjadi efektif, efisien, dan juga menarik tentunya. Adapun bentuk aktivitas pembelajaran berbasis *e-learning*, sebagai berikut:¹⁵

- a. *Individualized self-paced e-learning online* yaitu pembelajar dapat belajar secara mandiri dengan cara mengakses informasi atau materi pelajaran secara *online* via internet atau internet. Dimana sekolah, warnet, di rumah memiliki fasilitas internet. Guru menyediakan sumber belajar, baik dalam bentuk teks (*text-based content*) seperti pdf, ppt, doc, atau sejenisnya, atau dalam format multimedia (*multimedia-based content*) seperti video steaming, animasi, game dan lain-lain dalam server internet tersebut. ppeserta didik kemudian dapat mempelajarinya kapan saja, materi apa saja yang sesuai dengan minatnya, dimana saja (tidak harus dalam kelas, yang jelas bisa mengakses internet tersebut) secara individu.
- b. *Individualized self-paced e-learning offline* yaitu situasi dimana mahasiswa atau siswa mempelajari materi belajar melalui paket-paket pembelajaran seperti video pembelajaran, CD-interaktif (multimedia

¹⁴ Mukhtar dan Iskandar, *Desain Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, hlm. 327

pembelajaran), e-book, dan lain-lain yang tidak dilakukan melalui jaringan internet atau internet.

- c. *Group-basede learningsynchronousely* yaitu peserta didik secara berkelompok mengikuti pembelajaran dalam waktu yang sama walau dari tempat yang berbeda melalui tool komunikasi sinkronous seperti chatting (*text-based conferencing*), konferensi audio dua arah (*two way audio conferencing*), konferensi video (*video conferencing*) baik melauai intra atau internet.
- d. *Group-basede learningsynchronousely* yaitu peserta didik secara berkelompok/grup mengikuti proses pembelajaran melalui intra atau internet tapi komunikasinya tidak real time, tapi tertunda (*delayed*) dengan e-mail, forum diskusi, mailing list, atau asynchronous (offline) chatting.

2. *Google Classroom*

a. **Pengertian Aplikasi *Google Classroom***

Perkembangan *google classroom* awalnya dirancang untuk mempermudah interaksi guru dan siswa dalam dunia maya. Adanya kolaborasi antara guru dan siswa pada aplikasi ini pada dasarnya untuk mengeksplorasi ide atau pendapat sehingga terbangun komunikasi yang baik dan efektif. Pemanfaatan *Google Classroom* dirancang untuk mempermudah guru dalam mengumpulkan tugas, memberikan materi pembelajaran dengan waktu yang fleksibel dan didukung dengan salinan google dokumen secara otomatis kepada setiap siswa. Pada tahun 2017 *google classroom* dapat diakses setiap pengguna dengan menggunakan *google* pribadi. Aplikasi berbasis *open sources* ini membantu guru untuk memonitoring sekuruh aktivitas siswa selama pembelajaran.¹⁶

Menurut Herman *Google Classroom* merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Selain itu, *google*

¹⁶ Lida simanihuruk, janner simarmata, dkk. *E-learning: Implementasi, strategi dan Inovasinya* (yayasan kita menulis, 2019) hlm. 47

classroom bisa menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan. Dengan demikian, aplikasi ini dapat membantu memudahkan dosen dan mahasiswa dalam melaksanakan proses belajar dengan lebih mendalam. Hal ini disebabkan karena baik mahasiswa maupun dosen dapat mengumpulkan tugas, mendistribusikan tugas, menilai tugas di rumah atau dimanapun tanpa terikat batas waktu atau jam pelajaran. *Google classroom* pada dasarnya dirancang untuk mempermudah interaksi dosen dan mahasiswa dalam dunia maya. Aplikasi ini memberikan kesempatan kepada para dosen untuk mengeksplorasi gagasan keilmuan yang dimilikinya kepada mahasiswa. Dosen memiliki keleluasaan waktu untuk membagikan kajian keilmuan dan memberikan tugas mandiri kepada mahasiswa. Selain itu, dosen juga dapat membuka ruang diskusi bagi para mahasiswa secara online. Namun demikian, terdapat syarat mutlak dalam mengaplikasikan *google classroom* yaitu membutuhkan akses internet yang mumpuni¹⁷

Aplikasi *google classroom* dapat digunakan oleh siapa saja yang tergabung dengan kelas tersebut. Kelas tersebut adalah kelas yang didesain oleh dosen yang sesuai dengan kelas sesungguhnya atau kelas nyata di sekolah.

Terkait dengan anggota kelas, *google classroom* dapat diakses oleh siapa saja yang memiliki akun *google* yang telah terintegrasi dengan *Google Suite (G-Suite)* yang telah mengkombinasikan berbagai fitur milik *Google* seperti *Gmail, drive, youtube, document, blogspot*, dsb. Rancangan kelas yang mengaplikasikan *google classroom* sesungguhnya ramah lingkungan. Hal ini dikarenakan siswa tidak menggunakan kertas dalam mengumpulkan tugasnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Herman yang memaparkan bahwa dalam *google classroom* kelas dirancang untuk membantu dosen membuat dan mengumpulkan tugas tanpa kertas,

¹⁷ Sewang, Anwar. "Keberterimaan *Google Classroom* sebagai alternatif Peningkatan Mutu di IAI DDI Polewali Mandar." *JPPi (Jurnal Pendidikan Islam Pendekatan Interdisipliner)* 1.1 (2017): 35-46

termasuk fitur yang menghemat waktu seperti kemampuan untuk membuat salinan google document secara otomatis bagi setiap mahasiswa. Kelas juga dapat membuat folder drive untuk setiap tugas dan setiap mahasiswa, agar semuanya tetap teratur.

Menurut wikipedia, *google classroom* merupakan suatu model pembelajaran campuran yang diperuntukkan terhadap setiap ruang lingkup pendidikan. Selanjutnya, pengertian *google classroom* adalah aplikasi yang terbentuk ruang kelas yang terhubung melalui koneksi internet dan terjadi di dunia maya.¹⁸

Google Classroom adalah aplikasi belajar dan mengajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Herman yang memaparkan bahwa dalam *google classroom* kelas dirancang untuk membantu dosen membuat dan mengumpulkan tugas tanpa kertas, termasuk fitur yang menghemat waktu seperti kemampuan untuk membuat salinan *google document* secara otomatis bagi setiap mahasiswa. Kelas juga dapat membuat folder drive untuk setiap tugas dan setiap mahasiswa, agar semuanya tetap teratur. Semua orang yang berusia di atas 13 tahun dan memiliki akun google dapat langsung menggunakannya. Adapun Manfaat dari *google classroom* yaitu:¹⁹

- 1) Proses setting yang cepat dan nyaman

Proses set up pada google classroom sangat cepat dan nyaman jika dibandingkan harus menginstal LMS lokal atau mendaftarkan ke provider LMS. Guru tinggal mengakses aplikasi google classroom serta bisa memulai membagikan tugas-tugas dan bahan ajar. Guru dapat melakukan ini dengan menambahkan daftar siswa atau berbagi kode unik yang memungkinkan akses ke kelas pada *google classroom*. *Google classroom* lebih sederhana dan mudah untuk digunakan,

¹⁹ Hironymus Ghodang dan Hantono, *step by step learning management system (LSM) belajar dengan google* (medan: PT.Penerbit Mitra Grup, 2020) hlm. 83

sehingga ideal bagi guru meskipun tingkat pengalaman e-learning yang beragam.

2) Hemat Waktu

Peserta didik tidak lagi harus *men-download* tugas yang diberikan guru. Guru pun tinggal membuat dan mendistribusikan dokumen untuk peserta didik mereka secara *online*. Guru juga dapat menentukan peringkat, memberikan umpan balik untuk semua tugas dan melakukan penilaian menggunakan aplikasi *google classroom*. Dengan demikian, ada potensi untuk menghemat sebagian besar waktu bagi keduanya, baik peserta didik maupun gurunya. Semuanya dilakukan secara *paperless*, sehingga tidak ada waktu yang terbuang untuk mendistribusikan dokumen fisik dan peserta didik dapat menyelesaikan tugas mereka dengan tepat secara *online*, sehingga lebih mudah bagi mereka untuk memenuhideadline waktu yang diberikan dan belajar secara *online* dapat di sesuaikan dengan jadwal sehari-hari mereka.

3) Meningkatkan kerjasama dan komunikasi

Salah satu manfaat yang paling penting dari menggunakan *google classroom* adalah sangat dimungkinkan untuk melakukan kolaborasi *online* yang efisien. Guru dapat mengirimkan pemberitahuan ke peserta didik mereka untuk memulai diskusi online atau memberitahu mereka tentang kegiatan pembelajaran online tertentu. Di sisi lain, peserta didik memiliki kesempatan untuk memberikan umpan balik kepada rekan-rekan mereka dengan posting langsung ke aliran diskusi di *google classroom*. Dengan demikian, jika mereka membutuhkan bantuan karena kesulitan memahami suatu tugas atau ingin mempelajari lebih lanjut tentang topik tertentu, mereka bisa mendapatkan masukan langsung dari teman sekelas secara virtual.

b. Fitur-fitur *Google Classroom*

Aplikasi *Google classroom* memiliki beberapa fitur yang mendukung proses pembelajaran *e-learning*. Menurut wikipedia ada beberapa fitur yang ditawarkan *Google Classroom* antara lain adanya fitur *assigmenments* (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 classrom* dapat diakses dengan menggunakan perangkat *adroid* dan *IOS*. Kesemua fitur tersebut tersedia di *google classroom* dan dapat digunakan oleh guru selama proses pembelajaran.²⁰ Berikut beberapa fitur-fitur yang sangat menunjang pembelajaran *online* ini:²¹

a) Tugas (*Assigments*)

Setiap tugas yang diunduh akan disisipkan dan dinilai pada rangkaian aplikasi produktivitas *google* yang telah memungkinkan kolaborasi *online* ini. Daripada hanya berbagi dokumen yang berada di *google drive* siswa dengan guru, file di-host di *drive* siswa dan kemudian dikirim untuk dinilai. Guru dapat mengedit salinan mereka sendiri dan kemudian kembalikan untuk mendapatkan nilai sehingga semua siswa bisa melihat, menyalin, atau mengedit dokumen yang sama. Siswa juga dapat memilih untuk melampirkan dokumen tambahan dari *drive* mereka ke tugas.

b) Penilaian (*Grading*)

Google classroom mendukung banyak cara penilaian yang berbeda. Guru memiliki opsi untuk memantau kemajuan setiap siswa pada tugas dimana mereka dapat membuat komentar dan mengedit. Tugas yang diubah dapat dinilai oleh guru dan dikembalikan dengan

²⁰ Lida simaniburuk, janner simarmata, dkk. *E-learning: Implementasi, strategi dan Inovasinya* (yayasan kita menulis, 2019) hlm. 47

²¹ Hironymus Ghodang dan Hantono, *step by step learning management system (LSM) belajar dengan google* (medan: PT.Penerbit Mitra Grup, 2020) hlm. 86

komentar untuk memungkinkan siswa merevisi tugas dan dikembalikan. Setelah dinilai, tugas hanya dapat diedit oleh guru kecuali guru mengembalikan tugas.

c) Komunikasi yang lancar

Pengumuman dapat diposting oleh guru ke aliran kelas yang dapat dikomentari oleh siswa yang memungkinkan komunikasi dua arah antara gur dan siswa.

Sedangkan Terdapat berbagai macam fitur unggulan yang ditawarkan oleh *platform* pembelajaran *google classroom*. Keeler & Miller mengidentifikasi 50 fitur yang dapat ditawarkan dalam *platform* pembelajaran, diantara fitur tersebut penulis mengidentifikasi 18 fitur yang dapat mendukung pembelajaran kolaboratif. Fitur tersebut diuraikan sebagai berikut:

1) Pengumuman kelas

Google classroom memberikan kemudahan kepada pengajar/instruktur untuk memberikan pengumuman kelas daring dan melalui akun gmail. Pembelajar dapat melihat pengumuman yang disampaikan oleh pengajar/instruktur pada menu steamdan memberikan komentar terkait tema yang diberikan. Perbedaannya adalah komunikasi yang dilakukan oleh instruktur pada beberapa pembelajaran daring umumnya bersifat satu arah kini diterapkan ke dalam komunikasi dua arah.

2) Sharing materi

Para pengajar/instruktur dapat membagi data berupa dokumen, video, atau link kepada pembelajar bahasa asing. Pemanfaatan *google classroom* sebagai *platform* bagi pembelajar untuk memperoleh sumber data digital yang dapat diperoleh untuk memaksimalkan pemahaman pembelajar secara mendalam. Terdapat empat ikon yang menggambarkan fitur sharing materi iniyang meliputi: (1) Ikon penjepit kertas yang berfungsi untuk melampirkan file yang disimpan

di computer; (2) Ikon google drive memungkinkan google dokumens atau file lain yang disimpan di google drive dilampirkan, (3) Ikon youtubeyang memungkinkan untuk dilampirkan URL video youtube yang sesuai dengan pembahasan tema; dan (4) adalah ikon khusus untuk melampirkan URL sumber yang diperoleh dari internet untuk dibagikan ke dalam menu sharingmateri yang disediakan oleh google classroom. Semua dokumen yang dibagikan ke dalam pengumuman hanya dapat dilihat oleh pembelajar yang joinke dalam kelas daring tersebut.

3) Pengumpulan tugas dengan berbagai macam file

Google classroom memberikan kemudahan kepada pembelajar untuk melampirkan lebih dari satu tugas apabila masing-masing tugas tersebut dalam bentuk file yang berbeda.

4) Pembuatan kelas

Google classroom memungkinkan pengajar untuk membuat kelas dengan jenis pelajaran yang berbeda. Begitu pula dalam hal pemberian tugas, pengajar dapat mendesain materi secara terstruktur dengan pengaturan yang cukup mudah mulai dari pemberian instruksi, melampirkan file, pengaturan runtutan materi. Peran instruktur pada fitur ini sangat diharapkan untuk membangun proses pembelajaran daring yang lebih efektif khususnya pembelajaran kolaboratif bahasa asing. Apabila pengajar/instruktur tidak memerhatikan ini, tentu akan sangat berdampak terhadap jalannya proses pembelajaran.

5) Mendorong kolaborasi kelas

Proses pembelajaran daring dengan memanfaatkan google classroom, pengajar dapat memfungsikan fitur dokumen yang dibagikan namun hanya bisa dibaca saja atau dapat di edit oleh pembelajar. Mereka dapat dengan mudah mengedit dokumen tersebut secara langsung dan dikirim pada proses pengumpulan tugas. Fitur ini mendukung kegiatan kolaborasi antar sesama pembelajar dan membangun kontribusi setiap pembelajar dalam proyek bersama. Misalnya dalam pembelajaran

kosakata dengan tema tertentu, pembelajar dapat mengisi dokumen yang telah diatur oleh pengajar untuk diedit dan diisi secara individu dalam bentuk jejaring kata lalu mengirim kembali ke dalam tugas tersebut. Begitupula dalam proses penyusunan materi presentasi yang dapat dilakukan secara berkelompok. Masing-masing pembelajar menuangkan ide mereka dalam penyusunan slide presentasi dan mengirimkannya ke dalam menu pengumpulan tugas yang telah disediakan.

6) Buat diskusi

Fitur buat diskusi juga ditawarkan dalam platform pembelajaran ini. Melalui google sheets, pembelajar dapat mengumpulkan ide tentang topik diskusi. Pertanyaan diskusi dapat ditambahkan pada halaman individual, dan tab tambahan digunakan untuk beberapa pertanyaan. Google sheets yang dapat diedit dibagikan ke pembelajardan berfungsi menjawab pertanyaan diskusi. Tentu ini akan memotivasi pembelajar untuk berkomentar atau memberikan ide bahkan ketika mereka kesulitan berbicara di kelas. Pembelajar lainnya juga dapat melihat komentar dan ide pembelajar lainnya sehingga beberapa komentar sebelumnya akan memberikan gambaran kepada mereka tentang tema dan atau komentar lain yang juga mendukung atau menyanggah ide yang ada. Kegiatan ini akan meningkatkan keterampilan produktif mereka khususnya dalam keterampilan menulis bahasa asing.

7) Umpan balik sebelum pengumpulan tugas

Umpan balik yang digunakan pembelajar ke pengajar/instruktur pada fitur ini dapat berfungsi maksimal sehingga komunikasi dua arah terjalin dengan baik. Pengajar dapat memberikan pemahaman berkaitan dengan tugas yang akan dikerjakan oleh pembelajar atau memperjelas instruksi yang seharusnya dilakukan oleh pembelajar sebelum mereka memastikan untuk mengumpulkan tugas.

8) Tanya Jawab tentang tugas

Apabila tugas telah dibagikan oleh pengajar/instruktur di *google classroom*, pembelajar dapat mengomentari tugas tersebut atau mengajukan pertanyaan terkait materi yang dibagikan. Pembelajaran daring ini memungkinkan mereka mengajukan pertanyaan dimanapun, kapanpun dan respon pengajar/instruktur dapat dilihat oleh seluruh pembelajar. Dalam pembelajaran bahasa asing, terkadang fitur ini difungsikan juga untuk melatih pembelajar menulis komentar atau pertanyaan kedalam bahasa asing dan dapat dengan mudah dikoreksi oleh pengajar ataupun pembelajar.

9) Umpan balik via email

Fitur umpan balik via email dimaksudkan sebagai kegiatan dua arah antara pengajar dan pembelajar bahasa asing dalam kelas daring. Pengajar dapat mengirim catatan yang dapat diterima oleh seluruh pembelajar ataupun dengan mengirimkan email ke masing-masing siswa. Pada proses pemberian catatan terdapat menu email yang akan mengarahkan pengajar ke akun gmail dan membuka komposisi email. Setiap pembelajar diharuskan memiliki akun gmail yang telah terintegrasi dengan *google classroom* sehingga fitur ini sangat dimungkinkan dilakukan oleh pengajar.

10) Pembuatan catatan kolaborasi

Pembuatan catatan secara kolaboratif ini memiliki fungsi untuk membangun kerja sama antar sesama pembelajar bahasa asing dalam kegiatan pembelajaran daring karena mereka akan saling menginformasikan tentang materi dan tidak akan ketinggalan informasi. Kegiatan diskusi dalam pembuatan catatan kolaborasi ini juga sangat dimungkinkan terjadi karena terdapat fitur edit file yang berfungsi sebagai notulen masing-masing pembelajar dan setiap catatan tersebut dapat mereka akses melalui pengumuman di kelas.

11) Fitur polling

Fitur polling sangat mendukung kegiatan kolaboratif pembelajaran. Fitur ini dimaksudkan agar mengetahui kesediaan pembelajar mengikuti kegiatan pembelajaran tertentu yang sifatnya bebas. Misalnya, penentuan tema presentasi yang ditawarkan oleh pengajar. Pembelajar dapat memilih tema yang mereka minati untuk dibuat laporannya dan masing-masing mereka akan bekerja sama dengan tim yang memiliki minat yang sama pula. Dengan hanya mengklik "*mark as done*" menandakan bahwa pembelajar tertarik mengerjakan tema tersebut. Jika mereka tidak tertarik, mereka tidak perlu menanggapi dengan cara apapun dan memilih tema lainnya dengan cara yang sama seperti sebelumnya. Hasil pemilihan tersebut secara otomatis akan muncul dalam data pengajar dan selanjutnya diatur proyek kerja tema yang telah dipilih.

12) Bagikan Dokumen dengan Kelas

Mendistribusikan dokumen dapat menjadi tugas yang sulit bagi para pengajar/instruktur. Pengajar menghabiskan banyak waktu untuk mencetak dokumen, pergi ke mesin fotokopi, membagikannya di kelas, dan kemudian menunggu pembelajar untuk menemukan kertas yang sudah mereka berikan. Google classroom memudahkan distribusi dokumen. Melampirkan dokumen, baik melalui pengumuman atau dalam tugas, memungkinkan siswa untuk dengan cepat menemukan materi kelas dan kembali ke sumber ketika mereka membutuhkannya nanti.

13) Umpan balik teman

Umpan balik teman sebaya sangat mendukung kegiatan kolaboratif dalam pembelajaran luring khususnya bahasa asing. Google classroom mengembangkan itu juga dalam bentuk pembelajaran daring. Pembelajar dapat memberikan umpan balik kepada rekan-rekan mereka menggunakan *google slidedi google classroom*. Pengajar dapat memberikan izin kepada pembelajar untuk mengedit file dan

pembelajar dapat pula memasukan komentar pada slide teman sekelas mereka sebagai umpan balik.

14) Bagikan catatan

Google doc yang terintegrasi dalam *google classroom* memungkinkan pembelajar focus pada kegiatandiskusi. Catatan penting berkaitan materi dapat dibagikan oleh guru dalam pembelajaran daring baik sebagai pengumuman ataupun sebagai bagian dari materi pertemuan. Pembelajar dapat dengan mudah mengakses catatan tersebut sehingga mereka dapat menghabiskan banyak waktu untuk berinteraksi dan berdiskusi tentang ide-ide mereka. Berbagi pembelajaran informal Berbagi pembelajaran informal yang dimaksud dalam fitur ini ialah proses berbagi pengalaman yang dimiliki pembelajar bahasa asing dalam kehidupan mereka dalam *google classroom*. Kegiatan berbagi yang dimaksud dapat berupa tips dan trik memahami materi bahasa asing yang diajarkan baik melalui tulisan, gambar, video, atau dokumen. Pembelajar lainnya dapat memberikan komentar terkait pengalaman pembelajar terhadap materi yang dipelajari, begitupula pengajar dapat memberikan masukan atau mendorong pembelajar lainnya menerapkan pengalaman tersebut dalam proses pembelajaran.

15) Projek siswa

Fitur projek siswa merupakan fitur yang disediakan oleh *google classroom* sebagai wadah pengumpulan data. Selain itu, para pembelajar bahasa asing dapat menyerahkan elemen proyek mereka pada menu lampiran. Hanya pembelajar yang berada dalam projek kerja yang dapat mengirim, melihat, dan mengedit data yang ada pada *google drive*. Elemen ini telah diatur dengan rapih oleh *google classroom* sehingga pengajar dapat dengan mudah mengontrol kemajuan pembelajar.

16) Kolaborasi dengan teman sebaya

Fitur ini akan meingkatkan hubungan dua arah antar pembelajar-pembelajar, pengajar-pengajar. Kolaborasi dengan teman sebaya pada

level pembelajar dilakukan pada kegiatan berbasis proyek atau berbasis masalah. Sedangkan pada level pengajar, kolaborasi dapat dilakukan dalam proses pembelajaran bahasa asing. Alasannya ialah penguasaan bahasa asing terdiri atas keterampilan reseptif dan produktif yang dalam proses pengajarannya dilakukan oleh tim kebahasaan. Agar dapat berlangsung dengan dinamis dan sesuai dengan tingkatan kebahasaan yang diharapkan, kolaborasi antar pengajar sering dilakukan. Komentar dari tim pengajar sangat memungkinkan pemahaman mendalam kepada pembelajar. Begitupula dalam hal koordinasi penyusunan materi ajar berdasarkan tim kebahasaan dan tanggung jawab masing-masing pengajar.

17) Pertemuan sesama guru secara virtual

Fitur ini dikhususkan kepada tim pengajar dalam platform google classroom. Para pengajar dapat membuat jadwal pertemuan secara daring. Hal ini terkadang sangat membantu para pengajar yang disebabkan oleh pekerjaan yang padat sehingga mereka tidak dapat bertemu secara langsung dalam rapat. Pertemuan daring juga memberikan kemudahan bagi mereka karena fiturnya fleksibelnya yang dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun. Administrator dapat mengundang tim kebahasaan untuk ikut dalam google classroom seperti halnya pembelajar bahasa asing.²²

3. Hasil Belajar

a. Pengertian belajar

Belajar dalam arti luas merupakan suatu proses yang memungkinkan timbul-nya atau berubahnya suatu tingkah laku baru yang bukan disebabkan oleh kematangan dan sesuatu hal yang bersifat sementara sebagai hasil dari terbentuknya respons utama. Belajar

²² Asnur, Muhammad Nur Ashar, et al. "Karakteristik Pembelajaran Kolaboratif Bahasa Asing dalam Google Classroom." *Prosiding Seminar Nasional Literasi Bahasa Dan Sastra Ke-4 Pembelajaran Bahasa Asing Di Era Digital*. 2019.

merupakan aktivitas, baik fisik maupun psikis yang menghasilkan perubahan tingkah laku yang baru pada diri individu yang belajar dalam bentuk kemampuan yang relatif konstan dan bukan disebabkan oleh kematangan atau sesuatu yang bersifat sementara.

Perubahan kemampuan yang disebabkan oleh kematangan, pertumbuhan, dan perkembangan seperti anak yang mampu berdiri dari duduknya atau perubahan fisik yang disebabkan oleh kecelakaan tidak dapat dikategorikan sebagai hasil dari perbuatan belajar meskipun perubahan itu berlangsung lama dan konstan. Menurut Slameto bahwa belajar ialah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Perubahan tingkah laku yang baru sebagai hasil dari perbuatan belajar terjadi secara sadar, bersifat kontinu dan fungsional, bersifat positif dan aktif, bersifat konstan, bertujuan atau terarah, serta mencakup seluruh aspek tingkah laku. Ciri-ciri perubahan tingkah laku sebagai hasil dari perbuatan belajar tersebut tampak dengan jelas dalam berbagai pengertian belajar menurut pandangan para ahli pendidikan dan psikologi.

Belajar menurut Skinner adalah menciptakan kondisi peluang dengan penguatan (reinforcement), sehingga individu akan bersungguh-sungguh dan lebih giat belajar dengan adanya ganjaran (punishment) dan pujian (rewards) dari guru atas hasil belajarnya. Skinner membuat perincian lebih jauh dengan membedakan adanya dua macam respons. Pertama, respondent response, yaitu respons yang ditimbulkan oleh perangsang-perangsang tertentu yang disebut eliciting stimuli menimbulkan respons-respons yang secara relative tetap, misalnya makanan yang menimbulkan keluarnya air liur. Pada umumnya, perangsang-perangsang yang demikian itu mendahului respons yang ditimbulkannya. Kedua, operant response, yaitu respons yang timbul dan

berkembangnya diikuti oleh perangsang-perangsang tertentu yang disebut reinforcing stimuli atau reinforce, karena perangsang-perangsang tersebut memperkuat respons yang telah dilakukan oleh organisme. Jadi, seorang akan menjadi lebih giat belajar apabila mendapat hadiah sehingga responsnya menjadi lebih intensif atau kuat.²³

Gagne sebagai yang dikutip oleh Sagala memandang bahwa belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia setelah belajar secara terus-menerus yang bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja. Belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan memengaruhi individu sedemikian rupa sehingga perbuatannya berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke waktu setelah ia mengalami situasi tadi.²⁴

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh tiap individu dalam seluruh proses pendidikan untuk memperoleh perubahan tingkah laku dalam bentuk pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Sama halnya yang dipaparkan oleh Gagne bahwa belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia setelah belajar secara terus-menerus yang bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja.

Jadi, belajar adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Dari beberapa pengertian belajar di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dilakukan oleh individu sehingga adanya penambahan ilmu pengetahuan, ketrampilan, sikap sebagai rangkaian kegiatan menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya

²³ Hanafy, Muh Sain. "Konsep belajar dan pembelajaran." *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan* 17.1 (2014): hal.68

²⁴ Hanafy, Muh Sain. "Konsep belajar dan pembelajaran.....hal.69

b. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar siswa merupakan salah satu tujuan dari proses pembelajaran di sekolah, untuk itu seorang guru perlu mengetahui, mempelajari beberapa metode mengajar, serta dipraktekkan pada saat mengajar. Untuk menghasilkan prestasi (hasil) belajar siswa yang tinggi, guru dituntut untuk mendidik dan mengajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran di kelas. Djamarah dan Zain menyebutkan bahwa kedudukan metode adalah sebagai alat motivasi ekstrinsik, sebagai strategi pengajaran dan juga sebagai alat untuk mencapai tujuan.²⁵

Selanjutnya Winkel menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan internal yang telah menjadi milik pribadi seseorang dan kemungkinan orang itu melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.²⁶

Menurut Nana Sudjana hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu.²⁷

Sedangkan menurut Gagne dan Briggs, hasil belajar adalah kemampuan seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom, hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif terdiri dari enam aspek yaitu ranah ingatan (C1),

²⁵ *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan* Vol. 11, No. 1, 2017; ISSN 1978-8169 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN "SMH" Serang, Banten, di akses 31 Mei 2021

²⁶ Nurrita, Teni. "Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3.1 (2018): 171.

²⁷ Nurrita, Teni. "Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.".....): 171.

ranah pemahaman (C2), ranah penerapan (C3), ranah analisis (C4), Sintesis (C5) dan ranah penilaian (C6).²⁸

Maka hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses belajar yang meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku.

c. Indikator Hasil Belajar

Adapun secara lebih rinci bahwa belajar membawa perubahan pada tiga aspek seperti yang dikemukakan Bloom dan Krath Wohl yaitu ;²⁹

1. Kognitif terdiri 6 kata yaitu ;
 - a) Pengetahuan (mengingat, menghafal)
 - b) Pemahaman (menginterpretasikan)
 - c) Aplikasi (menggunakan konsep, memecahkan masalah)
 - d) Analisis (menjabarkan suatu konsep)
 - e) Sintesis (menggabungkan nilai, metode, ide)
 - f) Evaluasi (membagikan nilai, ide, metode)
2. Afektif terdiri dari 5 tingkatan;
 - a) Pengenalan (ingin menerima, sadar akan adanya sesuatu)
 - b) Merespon (aktif berpartisipasi)
 - c) Penghargaan (menerima nilai-nilai, setia kepada nilai-nilai)
 - d) Pengorganisasian (menghubung-hungkan nilai-nilai yang dipercayai)

²⁸ Nurrita, Teni. "Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa." ...hlm.171.

²⁹ Hamzah, Syeh Hawib. "Aspek Pengembangan Peserta Didik: Kognitif, Afektif, Psikomotorik." *Dinamika Ilmu: Jurnal Pendidikan* 12.1 (2012).

- e) Pengamalan (menjadikan nilai-nilai sebagai bagian dari pola hidup)
3. Psikomotorik terdiri dari 5 tingkatan ;
- a) Peniruan (menirukan gerak)
 - b) Penggunaan (menggunakan konsep untuk melakukan gerak)
 - c) Ketepatan (melakukan gerak dengan benar)
 - d) Perangkaian (melakukan beberapa gerakan sekaligus dengan benar)
 - e) Naturalisasi (melakukan gerak secara wajar)

d. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Dalam prose belajar mengajar berhasil atau tidaknya proses belajar mengajar tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut susmeto, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah:

- 1) Faktor Internal, adalah faktor yang ada didalam individu yang sedang belajar, factor internal yang memepengaruhi hasil belajar peserta didik adalah:
 - a) Faktor jasmani, meliputi: faktor kesehatan dan faktor cacat tubuh.
 - b) Faktor psikologis, meliputi: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.
 - c) Faktor kelelahan, yaitu faktor yang berkaitan dengan stamina tubuh individu.
- 2) Faktor eksternal, adalah yang berasal dari luar individu. Adapun faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar adalah:
 - a) Faktor keluarga, yaitu meliputi cara orang tua mendidik, hubungan antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.

- b) Faktor sekolah, yaitu meliputi metode mengajar, kurikulum, hubungan antara guru dan murid maupun sesama murid, disiplin sekolah, serta sarana dan prasarana sekolah.
- c) Faktor masyarakat, yaitu meliputi kegiatan peserta didik dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Jadi, beberapa faktor-faktor di atas yang mempengaruhi hasil belajar siswa selama pembelajaran online adalah dari segi faktor internal seperti Faktor psikologis, meliputi: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan. Dan dari segi faktor eksternal seperti Faktor keluarga, yaitu meliputi cara orang tua mendidik, hubungan antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan dan Faktor sekolah, yaitu meliputi metode mengajar, kurikulum, hubungan antara guru dan murid maupun sesama murid, disiplin sekolah, serta sarana dan prasarana sekolah.

4. Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama islam merupakan salah satu dari tiga subyek pelajaran yang harus dimasukkan dalam kurikulum setiap lembaga pendidikan formal di Indonesia. Hal ini karena kehidupan beragama merupakan salah satu dimensi kehidupan yang diharapkan dapat terwujud secara terpadu.³⁰ Dalam bahasa Arab pengertian pendidikan, sering digunakan beberapa istilah antara lain, al-ta'lim, al-tarbiyah, dan al-ta'dib, al-ta'lim berarti pengajaran yang bersifat pemberian atau penyampaian pengetahuan dan ketrampilan. Al-tarbiyah berarti mengasuh mendidik dan al-ta'dib lebih condong pada proses mendidik yang bermuara pada

³⁰ PAI, APPAI. "Pendidikan agama islam." *Jurnal*, diakses pada 18.10 (1997): 2018.
Hlm.65

penyempurnaan akhlak/moral peserta didik.³¹ Pendidikan agama Islam (PAI) merupakan bagian dari pendidikan Islam dan pendidikan Nasional, yang menjadi mata pelajaran wajib di setiap lembaga pendidikan Islam.

Di dalam kurikulum pendidikan agama islam menyebutkan bahwa pendidikan agama islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati hingga mengamalkan ajaran agama islam, bertakwa dan berakhlak mulia dalam mengamalkan agama islam dari sumber utamanya kitab suci Al-quran dan Hadis. Melalui kegiatan bimbingan, pembelajaran, latihan serta penggunaan pengalaman dibarengi dengan tuntunan untuk menghormatienganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat dalam masyarakat hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa.³² tentunya pendidikan agama Islam sangat penting dalam mengarahkan potensi dan kepribadian peserta didik dalam pendidikan Islam. Begitu pentingnya pendidikan agama Islam di sekolah dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Oleh karena itu pendidikan agama islam di Indonesia dimasukkan ke dalam kurikulum nasional yang wajib diikuti oleh semua anak didik mulai jenjang pendidikan dasar sampai perguruan tinggi.

Sedangkan menurut Zakiah Darajat, pendidikan agama islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran islam secara menyeluruh. Lalu menghayati tujuan, yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan islam sebagai pedoman hidup.

Dari penjelasan atas dari pengertian pendidikan agama islam tersebut diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan agama islam adalah usaha sadar dan terencana dari seseorang pendidik dalam

³¹ PAI, PPAI. "Pendidikan Agama Islam"hlm.66

³² Nino Indrianto, *pendidikan Agama Islam Interdisipliner untuk perguruan Tinggi* (Yogyakarta:CV Budi Utama) hlm. 3

menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati hingga mengimani, bertakwa dan berakhlak mulia sehingga dapat mengamalkan ajaran Islam di dalam perilaku kehidupan sehari-hari, juga dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan dasar utamanya kitab al-quran dan al-hadis melalui bimbingan, pembelajaran dan pelatihan serta pengalaman-pengalamannya.

Jadi pendidikan agama Islam merupakan usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam rangka mempersiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

b. Fungsi Pendidikan Agama Islam

Sebagai suatu subyek pelajaran, pendidikan agama Islam mempunyai fungsi berbeda dengan subyek pelajaran yang lain. Ia dapat memiliki fungsi yang bermacam-macam, sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai masing-masing lembaga pendidikan.³³ Namun secara umum, Abdul majid mengemukakan bahwa kurikulum pendidikan agama Islam untuk sekolah/madrasah berfungsi sebagai berikut:³⁴

1. Pengembangan, yaitu meningkatkan keimanan dan ketakwaan peserta didik kepada Allah SWT yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga. Pada dasarnya dan pertama-tama kewajiban dilakukan oleh setiap orang tua dalam keluarga. Sekolah berfungsi untuk menumbuhkan menanamkan keimanan dan ketakwaan dilakukan oleh setiap orang tua dalam keluarga. Sekolah berfungsi untuk menumbuh kembangkan lebih lanjut dalam diri anak melalui bimbingan, pengajaran dan pelatihan agar keimanan dan ketakwaan tersebut dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tingkat perkembangannya.

³³ PAI, PPAI. "Pendidikan Agama Islam"hlm.73

³⁴ Nino Indrianto, *pendidikan Agama Islam Interdisipliner untuk perguruan Tinggi* (Yogyakarta:CV Budi Utama) hlm. 5

2. Penanaman nilai sebagai pedoman hidup untuk mencari kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.
3. Penyesuaian mental yaitu untuk menyesuaikan dirinya dengan lingkungan baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dan dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran agama islam.
4. Perbaikan yaitu untuk memperbaiki kesalahann-kesalahan, kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelamahan peserta didik dalam keyakinan pemahaman dan pengalaman ajaran dalam kehidupan sehari-hari.
5. Pencegahan yaitu untuk menangkal hal-hal negatif dan lingkungannya atau dari budaya lain yang dapat membahayakan dirinya dan menghambat perkembangannya menuju manusia indonesia seutuhnya.
6. Pembelajaran tentang ilmu pengetahuan keagamaan secara umum (alam nyata dan nirnyata), sistem dan fungsional.
7. Penyaluran yaitu untuk menyalurkan anak-anak yang memiliki bakat khusus dibidang agama islam agar bakat tersebut dapat berkembang secara optimal sehingga dapat dimanfaatkan untuk dirinya sendiri dan bagi orang lain.

B. Kajian Hasil Penelitian

Kajian penelitian terdahulu yaitu memuat hasil-hasil penelitian sebelumnya relevan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti lain, dengan maksud untuk menghindari duplikasi. Di samping itu, untuk menunjukkan bahwa topik yang akan diteliti belum pernah diteliti orang lain walaupun dalam konteks yang sama.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ilham Prabowo, dengan judul skripsi “Pengaruh Pembelajaran *E-learning* Berbasis Moodle Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas XI di SMA Negeri 14 Bandar Lampung.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pembelajaran e-learning berbasis moodle terhadap hasil belajar pendidikan agama islam pada siswa kelas XI di SMA Negeri 14 Bandar Lampung. Penelitian ini merupakan penelitian Quasi Eksperimen dimana desain penelitian yang digunakan adalah *purposive nonequivalent control group design*. penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 14 Bandar Lampung dengan menggunakan sampel kelas XI MIA 1 sebagai kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran yang ada dikelas dan kelas MIA 2 sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran yang e-learning berbasis moodle.³⁵

Perbedaan penelitian diatas dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu dimana penelitian diatas melakukan eksperimen perbandingan antara kelas A dan kelas B yang menggunakan dan yang tidak menggunakan media pembelajaran e-learning berbasis moodle, sedangkan penelitian penulis ingin mengetahui apakah ada pengaruh pembelajaran online menggunakan aplikasi google classroom terhadap hasil belajar siswa.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Riski Firmansyah, dengan judul skripsi “Pengaruh blended Learning hasil Belajar PAI peserta Didik kelas X SMA Negeri 8 Bandar Lampung”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh blended learning terhadap hasil belajar PAI siswa kelas X di SMA Negeri 8 Bandar Lampung. Penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperimen dimana desain yang digunakan adalah *purposive nonequivalent control grup design*, penelitian dilakukan di SMA Negeri 8 bandar lampung dengan sampel kelas X IPS 1 sebagai eksperimen yang menggunakan

³⁵ Ilham Prabowo. *Pengaruh Pembelajaran E-learning Berbasis Moodle Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas XI di SMA Negeri 14 Bandar Lampung*. Diss. UIN Raden Intan Lampung, 2020. skripsi

blended learning dan X IPA 1 sebagai kelas kontrol yang menggunakan media yang ada dikelas.³⁶

Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian penulis adalah dimana penelitian tersebut meneliti mengenai perbedaan hasil belajar antara siswa yang menerapkan pembelajaran blended learning dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional dikelas X sedangkan penelitian penulis ingin mengetahui apakah ada pengaruh pembelajaran menggunakan aplikasi google classroom terhadap ketercapaian hasil belajar siswa kelas XI.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad mujib, dengan judul skripsi “Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas di Kota Yogyakarta”

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui seperti apa internet di kalangan siswa sekolah menengah atas di kota Yogyakarta dan bagaimana hubungan penggunaan internet sebagai media belajar terhadap hasil belajaryang dicapai. Untuk menganalisa seberapa besar pengaruh penggunaan internet sebagai media belajar dalam meningkatkan hasil belajar. Hasil analisa frekuensi menunjukkan bahwa menggunakan internet dikalangan siswa SMA di Yogyakarta cenderung ke arah yang positif. Besarnya hubungan yang terjadi antara kedua variabel tersebut adalah kuat (0.696). disisi lain besarnya pengaruh penggunaan internet sebagai media belajar terhadap hasil belajar adalah 30% apabila ada kenaikan intensitas penggunaan internet sebagai media belajar sebesar 1%. Angka signifikansi koefisien regresi variabel penggunaan internet sebagai media belajar sebesar 0.00 yang ternyata lebih kecil dari 0.05 yang berarti pada angkakepercayaan 95% ada pengaruh yang positif dan

³⁶ Riski firmansayah. *Pengaruh Blended Learning Terhadap Hasil Belajar PAI Peserta Didik Kelas X SMAN 8 Bandar Lampung*. Diss. UIN Raden Intan Lampung, 2020. skripsi

signifikan dari penggunaan internet sebagai media belajar terhadap hasil belajar yang dicapai.³⁷

Perbedaan penelitian diatas dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu dimana penelitian diatas berhubungan penggunaan internet pada hasil belajar siswa sedangkan penelitian penulis ingin mengetahui adakah pengaruh pembelajaran menggunakan aplikasi google classroom terhadap hasil belajar siswa.

4. Penelitian ini dilakukan oleh Hasan basri dengan judul skripsi “Pengaruh pembelajaran E-learning terhadap hasil belajar siswa mata Pelajaran PAI di SMK plus Melati Samarinda”.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan penggunaan pembelajaran berbasis e-learning terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMA Plus Melati Samarinda. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, dengan mengambil objek penelitian dismk Plus Melati Samarinda, teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, angket dan dokumentasi. Hasil dari angket, dan dokumentasi ini kemudian dianalisis melalui tiga tahap yaitu teknik analisis uji korelasi, uji koefisiensi determinasi dan uji t. Penggunaan pembelajaran e-learning yang digunakan oleh SMK plus Melati Samarinda adalah distance learning yang menggunakan fasilitas internet yang diterapkan pada semua mata pelajaran dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI mencapai nilai KKM.³⁸

Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis adalah dimana penelitian tersebut penerapan internet pada pembelajaran e-learning ke semua mata pelajaran sedangkan penelitian penulis adalah

³⁷ Muhammad Mujib. *Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Hasil belajar siswa Sekolah Menengah Atas di Kota Yogyakarta*. Universitas Islam negeri Sunan Kalijaga. Yogyakarta, 2013.skripsi.

³⁸ Hasan bastri. *Pengaruh pembelajaran E-learning terhadap hasil belajar siswa mata Pelajaran PAI di SMK plus Melati Samarinda*. 2017

adakah pengaruh proses pembelajaran menggunakan aplikasi google classroom selama belajar jarak jauh terhadap hasil belajar siswa kelas XI.

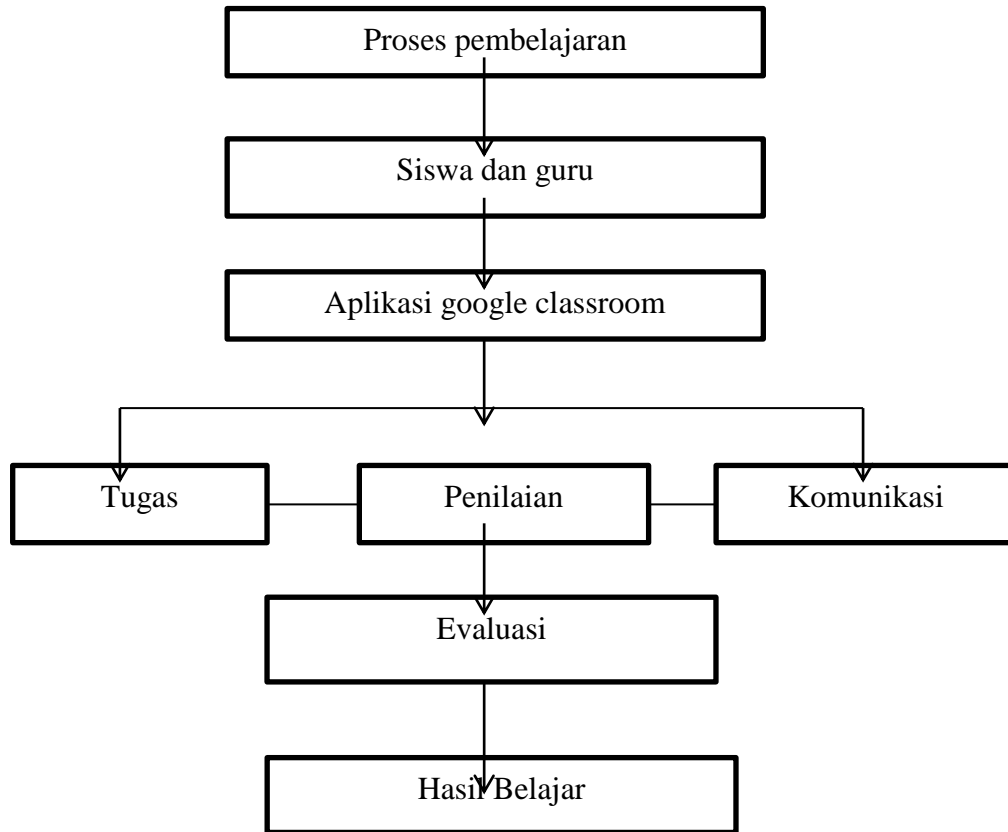
5. Penelitian ini dilakukan oleh Alimron, dengan judul skripsi “ penerapan e-learning dalam proses pembelajaran pada program studi PAI Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang”.

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan penerapan e-learning pada program studi PAI Universitas Islam Negeri Palembang. Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*) dengan menggunakan penelitian kualitatif. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Ada lima aspek penerapan e-learning yang diamati dengan menilai persepsi dosen dan mahasiswa.³⁹

Perbedaan penelitian diatas dengan penelitian penulis dimana penelitian tersebut berhubungan dengan penerapan e-learning pada program studi PAI Universitas Islam Negeri Palembang dan menggunakan penelitian kualitatif sedangkan penelitian penulis meneliti apakah ada pengaruh pembelajaran menggunakan aplikasi google classroom terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMA Negeri 11 Kota Bengkulu dan menggunakan penelitin kuantitatif.

³⁹ Alimron. penerapan e-learning dalam proses pembelajaran pada program studi PAI Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang. Hayula: Indonesia *journal of Multidisciplinary Islamic Studies* 3.1 (2019): 105-120

C. Kerangka Berfikir



Bagan 2.1

Perkembangan dibidang teknologi saat ini yang semakin pesat sangat memudahkan aktivitas belajar mengajar secara online. Siswa dan guru sama-sama dituntut agar bisa menggunakan aplikasi belajar seperti google classroom yang digunakan untuk proses pembelajaran. Didalam aplikasi tersebut proses belajar mengajar dapat berlangsung karna terdapat fitur-fitur yang mendukung seperti absensi, tugas, penilaian dan juga dapat berkomunikasi untuk berdiskusi. Setelah selesai pembelajaran atau selesai materi yang dipelajari maka selanjutnya akan ada evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa, dengan itu maka siswa dapat melihat ketercapaian hasil belajar.

D. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ha: Terdapat pengaruh pembelajaran online berbasis Google Classroom terhadap hasil belajar pendidikan Agama Islam siswa di SMA Negeri 11 Kota Bengkulu.

Ho: Tidak Terdapat pengaruh pembelajaran online berbasis Google Classroom terhadap hasil belajar pendidikan Agama Islam siswa di SMA Negeri 11 Kota Bengkulu.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Kuantitatif adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu atau suatu penelitian dengan menggunakan metode ilmiah atau *scientific* yang telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah, yaitu kongkrit atau empiris, obyektif atau terukur, rasional, sistematis, berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.⁴⁰

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian kuantitatif adalah penelitian korelasional yakni meneliti antara dua variabel atau lebih yang bertujuan untuk mengukur atau mencari hubungan seberapa besar korelasi diantara variabel-variabel yang diteliti. Data-data yang diperoleh melalui penelitian kepustakaan menggunakan perhitungan korelasi product moment untuk mengetahui bagaimana hubungan antara variabel independen dan variabel bebas, yaitu variabel Y dan variabel X.

B. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah rumusan yang didasarkan pada sifat-sifat atau hal-hal yang dapat diteliti dan menggunakan kata-kata yang operasional sehingga variabel bisa diukur.

Dalam penelitian ini yang dapat diteliti adalah pengaruh pembelajaran online berbasis aplikasi google classroom terhadap hasil belajar pendidikan agama islam siswa kelas XI di SMA Negeri 11 Kota Bengkulu, maka yang menjadi variabel penelitian ini adalah;

⁴⁰ Sugiyono. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D". (Bandung:Alfabeta,2016), hal.2

1. pembelajaran online menggunakan aplikasi google classrom (X)

Google Classroom merupakan media pembelajaran online yang digunakan guru dan murid untuk saling terhubung secara online dari manapun dan kapan pun. *Google Classroom* menjadi jembatan para guru dalam membuat tugas, membagikan dan menilai tugas tanpa harus bertatap muka. *Google Classroom* dapat mempermudah proses belajar mengajar antara guru dan murid melalui internet. Adapun indikator penggunaan aplikasi Google Classroom sebagai berikut:

- a. Respon siswa
- b. Kehadiran
- c. Materi pelajaran
- d. Keaktifan siswa
- e. Tugas siswa
- f. Interaksi guru

2. Hasil belajar Pendidikan Agama Islam Siswa (Y)

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada aspek kognitif yaitu tes.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMA Negeri 11 Kota Bengkulu, di jalan Raya Budi Utomo, kelurahan Kandang Mas, kecamatan Kampung Melayu Kota Bengkulu. Penelitian dilakukan pada tanggal 25 Maret 2021 sampai 6 Mei 2021.

D. Populasi dan Sampel

Metode penentuan subyek sering disebut sebagai metode penentuan sumber data. Maksud dari sumber data penelitian adalah subyek dari mana data itu di peroleh.⁴¹ Subjek penelitian yang penulis gunakan adalah populasi dan sampel.

- a. Populasi adalah Populasi adalah merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek/subyek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi, pada penelitian ini yang menjadi populasi penelitian adalah siswa kelas X, XI, XII SMA Negeri 11 Kota Bengkulu dengan seluruh jumlah siswa yang ada sebanyak 375 siswa.
- b. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *cluster sampling* (Area Sampling). *cluster sampling (Random)* adalah teknik pengambilan sampel dimana pemilihan mengacu pada kelompok bukan pada individu. Pada penelitian ini sampel yang digunakan adalah kelas XI dengan jumlah 126 siswa. Dengan jumlah 126 siswa maka peneliti hanya mengambil 40% dari seluruh jumlah siswa kelas XI, jadi jumlah sampel yang digunakan $40\% \times 126 = 50$ orang. Teknik yang digunakan adalah teknik random sampling yaitu peneliti mengambil sampel secara acak.

Tabel dibawah ini merupakan nama-nama siswa yang tercantum dalam sampel.

⁴¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Menurut Pendekatan Praktis* (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), hal. 90

Tabel 3.1
Sampel penelitian

NO	Nama	NO	Nama
1	Anela Nistiani	26	Welza Novi Febrian
2	Amelia Puspita S	27	Yunita Frastisyah
3	Anjelita Oktariani	28	Wahyu Prayoga
4	Ayu Patma sari	29	Muetya Oktaviani
5	Dea Septiawati	30	Anita Eustacia Putri
6	Dimas Arjuna	31	Linda Suryani
7	Doni Arya W	32	Marisa rachelia
8	Fajar Saputra	33	Peno Rahmat ilahi
9	Ghina Salwa S	34	Putri Agustin
10	Gita Indriani	35	Reno Debby Andesta
11	Hilda Septiani S	36	Sari Maharani
12	Khas Dinda A	37	Sella Syaputri
13	Natasya Dwi P	38	Teguh susilo
14	Notriandi Aidil	39	Debi Kurniadi
15	Rossa Lea arsana	40	Despia Edtika Sari
16	Hengki Herizen	41	Sania Aprianti
17	Jefri Prabu Sadewo	42	Selvia Ulandari
18	M. fadli	43	Senopati Raga P
19	Maryana Aprianti	44	Septi Setiawati
20	Maya Wulandari	45	Sri Fadilah
21	Ririn Yuniza	46	Arenal Paiki
22	Selvi Fransiska Sari	47	Ahmat Nur Kholis
23	Syaka Arthur A	48	Azzura Novita Ayu
24	Tesya Oktarina	49	Duta kusuma Wijaya
25	Veggy Marselta	50	Fifi Hidayati

E. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara yang ditempuh peneliti untuk mendapatkan data dan fakta-fakta yang ada pada subyek maupun obyek penelitian. Untuk memperoleh data yang valid, dalam penelitian penulis menggunakan beberapa metode yang diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Teknik mencari data dalam penelitian yang dilakukan dengan melalui pengamatan dan pencatatan langsung terhadap gejala subyek yang diteliti, baik itu pengamatan dilakukan dalam situasi sebenarnya maupun dalam situasi buatan yang khusus diadakan.⁴² Observasi dalam penelitian ini dimaksud agar peneliti dapat mengetahui kenyataan yang terjadi didalam obyek penelitian. Observasi yang dilakukan adalah observasi nonpartisipan, di mana peneliti tidak terlibat secara langsung melainkan hanya sebagai pengamat. Adapun yang di observasi dalam penelitian ini adalah:

1. Penggunaan aplikasi google classroom di kalangan siswa SMAN 11kota Bengkulu.
2. Hasil Belajar siswa SMAN 11 Kota Bengkulu kelas XI pada pelajaran Pendidikan Agama Islam yang dilihat dari daftar nilai.

b. Angket/Kuesioner

Dalam penelitian ini menggunakan instrumen angket/kuisoner. Pengembangan angket didasarkan pada kisi-kisi dan soal angket. Dengan demikian instrumen yang dipakai untuk mengukur variabel dalam penelitian ini meliputi: keefektifan penggunaan aplikasi *google classroom* pada proses pembelajaran online Pendidikan Agama Islam yang telah digunakan untuk siswa.

⁴² Winarno Surachmat, Pengantar Penelitian Ilmiah Dasar, Metode dan Teknik(Bandung: Tarsindo, 1989), hal. 174

Karena instrumen penelitian akan digunakan untuk melakukan pengukuran dengan tujuan menghasilkan data kuantitatif yang akurat, maka setiap instrumen harus mempunyai skala dan skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan skala Likers Summated Ratings (LSR), dengan alternatif pilihan 1 sampai 4 jawaban dengan ketentuan sebagai berikut: Sering (S), selalu (s), kadang-kadang (kk), dan tidak pernah (TD).⁴³

Untuk mempermudah analisis data, maka perlu diketahui skor yang diperoleh responden dari hasil angket yang telah diisi. Jawaban dibuat dengan skor tertinggi empat dan terendah satu, seperti berikut ini:

- a. Selalu =skor 4
- b. Sering =skor 3
- c. Kadang-kadang =skor 2
- d. Tidak pernah =skor 1

Tabel 3.2
kisi-kisi angket:

No	Variabel	Indikator	Soal
1	Penggunaan Aplikasi <i>Google Classroom</i> (X)	<ul style="list-style-type: none"> • Respon siswa • Kehadiran • Materi pelajaran • Keaktifan siswa • Tugas siswa • Interaksi guru 	1,2,3,4,5 6,7,8 10,12 9,11 13,14,15,16 17,18,19,20
2	Hasil Belajar siswa (Y)	<ul style="list-style-type: none"> • Test materi yang telah di pelajari 	1 sampai 10

⁴³ Sugiyono. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D". (Bandung:Alfabeta,2016), hal.120

c. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu bisa berbentuk tulisan atau gambar. Dalam penelitian ini, metode dokumentasi digunakan untuk mencari data tentang Absensi kelas, nilai anak-anak.

a. Uji Coba Instrumen Penelitian

1) Uji Validitas

Uji Validitas adalah uji tentang kemampuan suatu kuesioner sehingga benar-benar dapat mengukur apa yang ingin diukur. Untuk menguji validitas item-item pertanyaan dengan membuat korelasi skor pada item tersebut (yang diuji) dengan skor total.

Pengujian validitas daftar pertanyaan dilakukan dengan mengkorelasikan skor pada masing-masing item dengan skor totalnya. Untuk menguji validitas angket yang akan disampaikan kepada objek penelitian valid atau tidak, maka peneliti mengadakan uji coba yang dilakukan terhadap 50 responden yaitu siswa kelas XI di SMAN 11 Kota Bengkulu yang terdiri dari 20 butir soal. Selanjutnya untuk menganalisis tingkat validitas item angket yang digunakan dalam penelitian ini, penulis menggunakan Teknik korelasi seperti ini dikenal dengan teknik korelasi *product moment*, dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\}\{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Dimana:

r_{xy} = Koefisien validitas item yang dicari

N = Banyaknya pasangan X dan Y

$\sum x$ = Total Jumlah dari Variabel X

$\sum y$ = Total Jumlah dari variabel Y

$\sum x^2$ = Kuadrat dari Total Jumlah Variabel X

$\sum y^2$ = Kuadrat dari total jumlah Variabel Y

$\sum xy$ = Hasil perkalian dari total jumlah variabel X dan Variabel Y.⁴⁴

Pada tabel dibawah ini, dijelaskan secara rinci perhitungan validitas angket tentang penggunaan aplikasi *google classroom* dalam pembelajaran *online* siswa kelas XI pada mata pelajaran PAI SMAN 11 Kota Bengkulu.

Tabel 3.3
Hasil Uji Coba Validitas Angket Penggunaan aplikasi Google Classroom
(Item No.1)

No	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	2	54	4	2916	108
2	2	50	4	2500	100
3	2	53	4	2809	106
4	2	52	4	2704	104
5	2	59	4	3481	118
6	4	55	16	3025	220
7	4	56	16	3136	224
8	4	58	16	3364	232
9	2	47	4	2209	94
10	3	49	9	2401	147
11	2	54	4	2916	108
12	2	46	4	2116	92
13	2	62	4	3844	124

⁴⁴ Sugiyono.2007. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan R&D). Bandung: Alfabet. Hlm 225.153

14	2	50	4	2500	100
15	2	63	4	3969	126
16	2	48	4	2304	96
17	2	50	4	2500	100
18	2	43	4	1849	86
19	2	59	4	3481	118
20	2	41	4	1681	82
21	2	58	4	3364	116
22	2	48	4	2304	96
23	3	49	9	2401	147
24	2	42	4	1764	84
25	2	45	4	2025	90
26	2	46	4	2116	92
27	3	62	9	3844	186
28	2	45	4	2025	90
29	3	48	9	2304	144
30	2	56	4	3136	112
31	2	45	4	2025	90
32	2	45	4	2025	90
33	2	40	4	1600	80
34	2	47	4	2209	94
35	2	44	4	1936	88
36	2	54	4	2916	108
37	2	46	4	2116	92
38	2	43	4	1849	86
39	2	38	4	1444	76

40	2	48	4	2304	96
41	2	42	4	1764	84
42	1	46	1	2116	46
43	2	47	4	2209	94
44	1	40	1	1600	40
45	2	46	4	2116	92
46	3	44	9	1936	132
47	2	46	4	2116	92
48	2	46	4	2116	92
49	2	46	4	2116	92
50	2	51	4	2601	102
N=50	Σ=109	Σ=2452	Σ =255	Σ =122102	Σ =5408

Dari tabel di atas maka langkah selanjutnya yaitu mencari validitas angket dari item no. 1 dengan menggunakan rumus *product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{50 \cdot 5408 - (109)(2452)}{\sqrt{\{50 \cdot 255 - (109)^2\} \{50 \cdot 122102 - (2452)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{270400 - 267268}{\sqrt{\{12750 - (11881)\} \{6105100 - 6012304\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{3132}{\sqrt{\{869\} \{92796\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{3132}{\sqrt{\{80639724\}}} = \frac{3132}{8979,9}$$

$$r_{xy} = 0.348$$

Melalui perhitungan di atas, diketahui r_{xy} sebesar 0,348. Untuk mengetahui validitasnya, maka dilanjutkan dengan melihat tabel nilai koefisien “r” *product moment* dengan terlebih dahulu mencari derajat bebasnya (db) atau *degrees of freedom*-nya (df) dengan rumus sebagai berikut:

$$Df = N - nr$$

Ket:

Df = degrees of freedom

N = Number Of Cases

nr = banyaknya variabel yang kita korelasikan

maka,

$$\begin{aligned} Df &= N - nr \\ &= 50 - 2 = 48 \end{aligned}$$

Dengan melihat tabel “r” *product moment*, ternyata Df sebesar 48 pada taraf signifikan 5% sebesar 0,284. Sehingga hasil hitung r_{xy} (0,348) ternyata lebih besar dari r tabel pada taraf 5%. Keputusan pengujian validitas item didasarkan pada item pertanyaan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan item pertanyaan tidak valid jika $r_{hitung} < r_{tabel}$. Maka item nomor 1 dinyatakan valid.

Untuk pengujian validitas item angket nomor 2 dan selanjutnya dilakukan dengan cara yang sama dengan item nomor 1. Adapun hasil uji validitas angket secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.4
Hasil Uji Validitas angket secara keseluruhan penggunaan Aplikasi *Google Classroom*

No.Item	“r” hitung	“r” tabel (5%)	keterangan
1	0,348	0,284	Valid
2	0,315	0,284	Valid
3	0,297	0,284	Valid
4	0,395	0,284	Valid
5	0,319	0,284	Valid
6	0,437	0,284	Valid
7	0,523	0,284	Valid
8	0,304	0,284	Valid
9	0,593	0,284	Valid
10	0,392	0,284	Valid
11	0,434	0,284	Valid
12	0,326	0,284	Valid
13	0,419	0,284	Valid
14	0,291	0,284	Valid
15	0,542	0,284	Valid
16	0,479	0,284	Valid
17	0,316	0,284	Valid
18	0,392	0,284	Valid
19	0,305	0,284	Valid
20	0,294	0,284	Valid

2) Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk suatu pengetahuan bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya. Suatu tes dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Maka pengertian realibilitas tes, berhubungan dengan masalah ketetapan hasil tes⁴⁵

Dalam penelitian ini penulis menggunakan rumus spearman Brown sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

keterangan:

$\sum \sigma_i^2$ = jumlah varian butir

σ_t^2 = varians total

dengan kriteria:

jika $r_{11} \geq 0,60$ maka tes reliabel (dapat dipercaya)

jika $r_{11} \leq 0,60$ maka tes tidak reliabel (dibuang)

sebelum mencari reliabilitas, pertama-tama menghitung nilai varians skor tiap-tiap item soal, sebagai berikut:

$$\sigma_i = \frac{\sum x_i^2 - \frac{(\sum x_i)^2}{N}}{N}$$

berikut perhitungan untuk mencari varians setiap butir untuk angket no.1:

$$\sigma_i = \frac{\sum x_i^2 - \frac{(\sum x_i)^2}{N}}{N}$$

$$\sigma_i = \frac{255 - \frac{(109)^2}{50}}{50} = \frac{255 - 237,62}{50} = 0,347$$

dari perhitungan di atas, dapat diketahui bahwa varians butir soal no.1 (σ_i) = 0,347. Untuk angket no. 2 samapi 20, cara perhitungannya sama dengan perhitungan pada angket no.1 dan hasil perhitungannya dapat dilihat pada tabel di bawah ini no. 1 sampai dengan 20, maka hasilnya yaitu $\sum \sigma_i = 12,186$.

⁴⁵ Suharsimi Arikunto, Dasar- Dasar Evaluasi Pendidikan, (Jakarta:PT Bumi Aksara,2009),hlm.86

Setelah diketahui nilai varians setiap butir, maka di cari nilai varians totalnya sebagai berikut:

$$\sigma_t = \frac{\sum Xt^2}{N} - \frac{(\sum Xt)^2}{N}$$

$$\sigma_t = \frac{122.102}{50} - \frac{(2452)^2}{50} = \frac{122.102 - 120.246,08}{50} = \frac{1855,92}{50}$$

$$\sigma_t = 37,118$$

dari perhitungan di atas, diketahui varians total (σ_t) untuk variabel X = 37,118. Selanjutnya dicari realibitas angket sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

$$r_{11} = \left(\frac{20}{20-1} \right) \left(1 - \frac{12,186}{37,118} \right) = \left(\frac{20}{19} \right) (1 - 0,328)$$

$$r_{11} = \frac{20}{19} \times 0,672$$

$$r_{11} = 0,70$$

Dari perhitungan di atas, diketahui bahwa $r_{11} = 0,70$, maka $r_{11} \geq 0,60$ maka tes dinyatakan reliabel (dapat dipercaya). Dengan demikian maka angket untuk variabel X (penggunaan *google Classroom*) tersebut dapat dijadikan sebagai angket penelitian.

F. Teknik Analisa Data

Bagian terpenting dalam sebuah penelitian adalah analisis data, karena analisis data yang terkumul tersebut tidak akan ada manfaat dan artinya tanpa analisis. Dengan adanya analisis data maka akan diketahui hasil dari penelitian tersebut.

Sebelum data dianalisis menggunakan regresi linier sederhana maka ada analisis data terlebih dahulu seperti analisis unit yang di enuhi seperti; mean, median, dan modus, standar Deviasi, varian) dan uji persyaratan yang akan dipenuhi yaitu: uji normalitas data, uji homogenitas data, dan uji linieritas data.

1. Analisis unit

a. Tahap Deskripsi Data

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap deskripsi data ini adalah membuat tabulasi data untuk setiap variabel, mengurutkan data interval dan menyusunnya dalam bentuk tabel distribusi frekuensi. Selanjutnya menentukan tingkat TSR (Tinggi, Sedang, Rendah)

b. Menentukan nilai Mean (M)

$$M = \frac{\sum FX}{N}$$

Keterangan :

M : nilai mean

FX : frekuensi kemunculan nilai X

N : jumlah seluruh sampel

c. Standar Deviasi

$$SD = \frac{1}{N} \sqrt{(N)(\sum F(x^2)) - (\sum Fx)^2}$$

Keterangan :

SD = Standar Deviasi

$\sum x^2$ = jumlah hasil perkalian antara frekuensi masing-masing interval x^2

N = jumlah seluruh sampel

d. Setelah masing-masing variabel dihitung, kemudian menggunakan rumus T-S-R sebagai berikut:

M + SD Rengking atas (tinggi)

– Rengking rendah (sedang)

M – SD Rengking bawah (rendah)

Keterangan:

M = Mean (rata-rata hitung)

SD = standar deviasi (M) dari jumlah skor dari seluruh responden.

2. Uji prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Rumus yang digunakan :

$$X^2 = \sum \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan :

x_2 : Harga chi kuadrat

O_i : Frekuensi hasil pengamatan

E_i : Frekuensi yang diharapkan⁴⁶

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas sampel untuk mengetahui seragam (homogen) tidaknya variansi sampel-sampel yang diambil dari populasi yang sama⁴⁷. Uji homogenitas dilakukan untuk memperoleh asumsi bahwa sampel penelitian berangkat dari kondisi yang sama, pengujian homogenitas data dilakukan dengan uji F, dengan rumus:

$$F_{\text{hitung}} = \frac{\text{varian Terbesar}}{\text{varian Terkecil}}$$

$$F \frac{s_1^2}{s_2^2} = \sqrt{\frac{(n \cdot \sum X^2) - (\sum X)^2}{n \cdot (n-1)}}$$

Keterangan:

F : Homogenitas

s_1^2 : varian data pertama

s_2^2 : varian data kedua

kriteria homogenitas:

jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ maka sampel bersifat homogen, dan jika $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ maka sampel tidak homogen.

⁴⁶ Sudjana, *Metode Statistika*, (Bandung: Tarsito, 2002), hlm. 273.

⁴⁷ Sudjana, *Metode Statistika*, (Bandung: Tarsito, 2002), hlm. 289

c. Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan dengan menggunakan statistik uji F dengan rumus:

$$F = \frac{S_{Tc}^2}{S_G^2}$$

3. Uji Hipotesis

Hipotesis ada penelitian ini dianalisis dengan kuantitatif untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi google classroom terhadap hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam kelas XI SMA N 11 Kota Bengkulu.

Analisis data yang pertama yaitu menggunakan regresi sederhana. Regresi sederhana didasarkan pada hubungan fungsional ataupun kausal satu variabel independen dengan satu variabel dependen.

Langkah-langkah yang harus ditempuh dalam analisis regresi sederhana adalah sebagai berikut:

a. Uji Regresi linier Sederhana

Rumus Regresi linier Sederhana:

$$Y = a + bX$$

Dimana:

Y =Variabel terikat

X =Variabel bebas

a dan b = konstanta⁴⁸

dimana,

$$b = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{n \sum x^2 - (\sum x)^2}; a = \frac{(\sum y) - b.\sum x}{n}$$

selanjutnya untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara variabel X dan Variabel Y atau untuk mengetahui tingkat pengaruh

⁴⁸ Syofian Siregar. *Statistika Terapan*. (Jakarta; Prenadamedia Group, 2015), hal. 220

penggunaan aplikasi *google classroom* terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 11 kota Bengkulu, yaitu sebagai berikut;

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \Sigma xy - \Sigma x \Sigma y}{\sqrt{\{N \cdot \Sigma x^2 - (\Sigma x)^2\} \{N \cdot \Sigma y^2 - (\Sigma y)^2\}}}$$

keterangan:

r = nilai korelasi

Setelah memperoleh hasil perhitungan, kemudian t_{hitung} di bandingkan dengan t_{tabel} ada taraf 5%. Apabila t_{hitung} sama dengan atau lebih besar dari t_{tabel} ada taraf signifikansi 5% maka variabel bebas berpengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat. Sebaliknya jika t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} ada taraf 5% maka variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat, tetapi tidak signifikan.

Pengambilan kesimpulan hipotesis diterima atau ditolak ditentukan dengan kriteria jika:

- a. Tingkat signifikansi $t_{hitung} > t_{tabel}; 0,05$, maka pembelajaran online menggunakan aplikasi *google classroom* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI SMA Negeri 11 Kota Bengkulu.
- b. Tingkat signifikansi $t_{hitung} < t_{tabel}; 0,05$, maka pembelajaran online menggunakan aplikasi *google classroom* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI SMA Negeri 11 Kota Bengkulu.

b. Uji koefisien Determinasi

Koefisien determinasi digunakan untuk mencari besarnya sumbangan pengaruh penggunaan aplikasi *google classroom* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI SMA Negeri 11 Kota Bengkulu. Besarnya koefisien determinasi

didasarkan pada kuadrat dari nilai koefisien korelasi dikali 100%.

Rumus koefisien determinasi sebagai berikut:⁴⁹

$$KP = R^2 \times 100\%$$

Keterangan:

Kp: nilai koefisien Determinan

R^2 : Nilai koefisien korelasi

Untuk mendapatkan nilai koefisien determinan, maka terlebih dahulu dilakukan penghitungan mencari nilai koefisien korelasi dengan rumus:

$$R_{xy} = \frac{N \cdot \Sigma xy - \Sigma x \Sigma y}{\sqrt{\{N \cdot \Sigma x^2 - (\Sigma x)^2\} \{N \cdot \Sigma y^2 - (\Sigma y)^2\}}}$$

⁴⁹ Syofian Siregar. *Statistika Terapan*, hal. 222

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Pofile SMAN 11 Kota Bengkulu

Berikut uraian profil SMA Negeri 11 Kota Bengkulu adalah sebagai berikut:

Nama Sekolah	:SMA Negeri 11 Kota Bengkulu
NSS	:-
NPSN	:6995 2292
Alamat Sekolah	:Jl. Budi Utomo Rt.21 Rw.05 kel. Kandang Mas
Kecamatan	: Kampung Melayu
No Email	:sma11kotabengkulu@yahoo.com
SK Pendirian Sekolah	:421.2/4547/IV.DIKBUD
Status Sekolah	:Negeri
Akreditasi	:B Tahun 2018
Nilai/Predikat	:86 (Baik)
Masa Akreditasi	:Tahun 2023
NWP Sekolah	:80.585.602.8-311.000
No Rekening Sekolah	
Nomor	:0010 2010 5064 6
Nama	:SMAN 11 KOTA BENGKULU

Berikut ini data kepala sekolah SMA Negeri 11 Kota Bengkulu adalah sebagai berikut:

Nama	:Eka Pariyantini, M.Pd
Pangkat/Golongan	:Pembina TK.I IV/b
NIP	:197108151994032004
No. HP	:082182690791

2. Visi, Misi, Dan Tujuan SMAN 11 Kota Bengkulu

a. Visi

“Unggul dalam prestasi berdasarkan iman dan taqwa, berbasis iptek serta berwawasan lingkungan ”

b. Misi

1. Mewujudkan pengembangan kurikulum yang lengkap, mutakhir dan berwawasan kedepan.
2. Mewujudkan sarana dan prasarana pendidikan yang relevan dan sesuai perkembangan teknologi yang mendukung kultural sekolah.
3. Mewujudkan pendidik dan kependidikan yang mampu dan tangguh.
4. Menciptakan proses pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.
5. Mewujudkan nilai-nilai agama dan solidaritas dalam kehidupan sekolah.
6. Mewujudkankan sekolah sehat dan Adiwiyata

c. Tujuan SMAN 11 Kota Bengkulu

Berdasarkan Visi dan Misi SMA N 11Kota Bengkulu maka tujuan yang ingin dicapai adalah :

1. Membentuk peserta didik yang beriman dan bertaqwa.
2. Membentuk peserta didik yang berkarakter dan berkompeten.
3. Membentuk peserta didik yang mempunyai ilmu pengetahuan teknologi.
4. Membentuk peserta didik yang berwawasan global.
5. Memperoleh peringkat 1 se Propinsi Bengkulu bidang akademik dan non akademik.
6. Dapat mengikutsertakan siswa pada seleksi OSN, O2SN, FL2SN di tingkat Kota, Propinsi dan Nasional.

7. Memenangkan setiap lomba mata pelajaran dan LCT tingkat kota maupun Provinsi.
8. Dapat meningkatkan kemampuan profesional guru dan tata usaha.
9. Memiliki kelompok Remaja Islam (RISMA) yang mampu menciptakan manusia beriman dan bertaqwa Kepada Tuhan yang Maha Esa.
10. Memiliki tim olah raga yang mampu memenangkan setiap kejuaraan sekurang-kurangnya tingkat Kota Bengkulu.
11. Memiliki Gugusdepan Pramuka yang tangguh dan berdisiplin.
12. Memiliki kelompok English Club yang mampu bersaing dalam lomba debat Bahasa Inggris maupun pidato Bahasa Inggris tingkat Propinsi Bengkulu.
13. Menunjukkan gairah kerja, dedikasi dan disiplin seluruh komponen sekolah.
14. Membangun hubungan kekeluargaan seluruh komponen sekolah.
15. Memiliki sarana dan prasarana pendidikan yang relevan dan sesuai perkembangan teknologi yang mendukung kultural sekolah.
16. Membangun semangat keunggulan dan bernalar sehat kepada peserta didik, guru, dan karyawan sehingga berkemauan kuat untuk terus maju.
17. Membentuk karakter peduli lingkungan dan menciptakan lingkungan yang aman, bersih, asri, hijau serta nyaman menuju sekolah Adiwiyata

3. Tugas Guru atau tenaga Pendidik

Adapun tenaga pendidik ataupun yang disebut guru yang ada di SMA Negeri 11 Kota Bengkulu, berikut penjelasan pendidikan terakhir dan uraian kepangkatannya serta bidang tugas dan jabatannya yang terdapat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.1
Data Guru SMA negeri 11 Kota Bengkulu
Tahun ajaran 2020/2021

No	Nama	Pendidikan	Mengajar/jabatan
1	Eka Pariyantini, M.Pd	ADM Pend	Kepala sekolah
2	Heni Sulastri, S.Pd	Biologi	Guru Biologi
3	Dedhy Pinalosa, M.Pd	ADM Pend	Guru Biologi
4	Nilpah,S.Pd	B.inggris	Guru B.Inggris
5	Dina Puspita, M.Pd	Ekonomi	Guru Ekonomi
6	Elta Resmawati, M.Pd	Biologi	Guru Biologi
7	Susfa Yerni, S.Pd	Geografi	Guru Geografi
8	Vinna Apriola, M.Pd	B. indonesia	Guru B. Indonesia
9	Helmi Niwati, S.Pd	Ekonomi	Guru Ekonomi
10	Susmi juwita, S.Sos	Sosiologi	Guru Sosiologi
11	Elvina Rahmayani, S.Pd	B.Inggris	Guru B.Inggris
12	Sehela Amelia Sari, S.Pd	Biologi	Guru Geografi
13	Rika Novelia, S.Pd	Matematika	Guru Matematika
14	Dini Elmi Utami, S.Pd	Seni Budaya	Guru Seni Budaya
15	Fatimah, S.Pd	B.Indonesia	Guru B.Indonesia
16	Esterlin,S.Pd	Kimia	Guru Kimia
17	Fatonah,S.Pd	PKN	Guru PKN
18	Sundariyah,S.Pd.i	PAI	Guru PAI
19	Yeni Susanti, S.Sos	Sosiologi	Guru sosiologi Pemintan
20	Mariyani,M.Pd	Sosiologi	Guru Sosiologi
21	Putrawan Harmiko,S.Pd	MTK	Guru MTK
22	Chendya Tri Winarsih, S.Pd	Fisika	Guru Fisika
23	Boby Surya Raflesia, S.Pd	Geografi	Guru Geografi

24	Hardini Agustika, S.Pd	MTK	Guru MTK
25	Pertiwi Riastuti, S.Pd	Fisika	Guru Prakarya
26	Dwi Afrikasari, S.Pd	Biologi	Guru Biologi
27	Nova Yuliana, S.Pd	Penjas	Guru Penjas
28	Peri Guntara, S.Pd	Penjas	Guru Penjas
29	Novia Triyesti, S.Pd	BK	Guru BK
30	Pdt.Sakeus Simangung	-	Guru Agama Kristen

4. Keadaan Siswa SMAN 11 Kota Bengkulu

Adapun SMA Negeri 11 Kota Bengkulu memiliki 12 lokal dengan jumlah siswa dengan rincian jumlah laki-laki dan perempuan tiap kelas sebagaimana tercantum dalam tabel berikut:

Tabel 4.2
Data siswa SMA Negeri 11 Kota Bengkulu
Tahun 2020/2021

No	Kelas	Siswa		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	X MIA 1	11	22	33
2	X MIA 2	12	20	32
3	X IPS 1	17	16	33
4	X IPS 2	17	17	34
Sub. Jumlah				132
5	XI MIA 1	10	24	34
6	XI MIA 2	11	19	30
7	XI IPS 1	16	15	31
8	XI IPS 2	18	13	31
Sub. Jumlah				126

9	XII MIA 1	12	16	28
10	XII MIA 2	12	17	29
11	XII IPS 1	14	16	30
12	XII IPS 2	12	18	30
Sub. Jumlah				117
TOTAL				375

5. Sarana Dan Prasarana SMAN 11 Kota Bengkulu

Berikut ini data sarana dan prasarana SMA Negeri 11 Kota Bengkulu adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3
Data sarana dan prasarana SMA Negeri 11 Kota Bengkulu
Tahun ajaran 2020/2021

No	Uraian	Kondisi			Jumlah
		Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat	
1	Ruang Kelas	12	-	-	12
2	Ruang Kepala Sekolah	1	-	-	1
3	Ruang Guru	1	-	-	1
4	Ruang Tata Usaha	1	-	-	1
5	Ruang BP/BK	1	-	-	1
6	Ruang Uks	1	-	-	1
7	Perpustakaan	1	-	-	1
8	Laboratorium	1	-	-	1
9	Lapangan olahraga	1	-	-	1

B. Penyajian Data Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data

a. Penggunaan Aplikasi *Google Classroom* (variabel X)

Angket yang digunakan untuk mengumpulkan data mengenai pembelajaran online menggunakan aplikasi google classroom pada mata pelajaran PAI siswa kelas XI, menggunakan tipe pilihan yang terdiri dari 20 item pertanyaan dan masing-masing item pertanyaan terdiri dari 4 alternatif jawaban yaitu selalu (SL), sering (SR), kadang-kadang (KK), dan tidak pernah (TD). Keempat jawaban tersebut masing-masing diberi skor sebagai berikut:

- 1) Jawaban SL diberi skor 4
- 2) Jawaban SR diberi skor 3
- 3) Jawaban KK diberi skor 2
- 4) Jawaban TD diberi skor 1

Setelah diketahui skor masing-masing item selanjutnya mencari skor rata-rata atau mean dan tingkat respon penggunaan aplikasi google classroom. Agar lebih mudah mencari terlebih dahulu membuat tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.4
Frekuensi Penggunaan *Google Classroom* (variabel X)

No	X	F	FX	X ²	F.X ²
1	38	1	38	1444	1444
2	40	2	80	1600	3200
3	41	1	41	1681	1681
4	42	2	84	1764	3528
5	43	2	86	1849	3698
6	44	2	88	1936	3872

7	45	4	180	2025	8100
8	46	8	368	2116	16928
9	47	3	141	2209	6627
10	48	4	192	2304	9216
11	49	2	98	2401	4802
12	50	3	150	2500	7500
13	51	1	51	2601	2601
14	52	1	52	2704	2704
15	53	1	53	2809	2809
16	54	3	162	2916	8748
17	55	1	55	3025	3025
18	56	2	112	3136	6272
19	58	2	116	3364	6728
20	59	2	118	3481	6962
21	62	2	124	3844	7688
22	63	1	63	3969	3969
Jml		50	2452	55678	122102

Dari tabel frekuensi skor masing-masing item diatas, maka dapat diketahui mean, tingkat tinggi, sedang dan rendahnya respon siswa. Langkah-langkah yang dapat dilakukan sebagai berikut:

- 1) Mencari mean

$$M = \frac{\sum FX}{N}$$

$$M = \frac{2452}{50}$$

$$M = 49,04$$

2) Mencari nilai standar deviasi

$$SD = \frac{1}{N} \sqrt{(N)(\Sigma F \cdot x^2) - (\Sigma Fx)^2}$$

$$SD = \frac{1}{50} \sqrt{(50)(122102) - (2452)^2}$$

$$SD = \frac{1}{50} \sqrt{6105100 - 6012304}$$

$$SD = \frac{1}{50} \sqrt{92796}$$

$$SD = \frac{1}{50} \cdot 304,62$$

$$SD = 6,09$$

3) Penentuan kriteria TSR

$$\text{Tinggi} = M + 1 \cdot SD \text{ ke atas}$$

$$= 49,04 + 1 \cdot 6,09$$

$$= 55,13 \text{ (dibulatkan menjadi 55, maka: 55, 56, 58, 59, 62, 63)}$$

$$\text{Sedang} = M - 1 \cdot SD \text{ sampai } M + 1 \cdot SD \text{ ke atas}$$

$$= 49,04 - 1 \cdot 6,09 \text{ samai } 49,04 + 1 \cdot 6,09$$

$$= 42,95 \text{ (dibulatkan 43, maka: 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54)}$$

$$\text{Rendah} = M - 1 \cdot SD \text{ ke bawah}$$

$$= 49,04 - 1 \cdot 6,09$$

$$= 42,95 \text{ (dibulatkan 43, maka: 38, 40, 41, 42, 43)}$$

Dari perhitungan diatas, dapat diketahui bahwa tingkat penggunaan aplikasi google classroom dibuat sebagai berikut:

Tabel 4.5
presentase Tingkat Penggunaan Aplikasi *Google Classroom*

No	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	Tinggi	10	20%
2	Sedang	34	68%
3	Rendah	6	12%
Jumlah		50	100%

Dari tabel diatas, dapat diketahui bahwa tingkat penggunaan aplikasi Google Classroom berada pada kategori sedang yaitu 34 responden (68%)

b. Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI (variabel Y)

Sama halnya seperti mencari tingkat penggunaan aplikasi google classroom, untuk mengetahui tingkat hasil belajar PAI siswa kelas XI di SMA Negeri 11 kota Bengkulu, dilakukan dengan langkah-langkah seperti diatas, yaitu mencari skor rata-rata atau mean hasil jawaban angket responden dengan terlebih dahulu membuat tabel distribusi frekuensi agar lebih mudah dalam melakukan penghitungan, dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 4.6
Frekuensi hasil belajar (Nilai MID) variabel Y

No	X	F	FX	X ²	F.X ²
1	70	3	210	4900	14700
2	75	11	825	5625	61875
3	80	16	1280	6400	102400
4	85	9	765	7225	65025

5	90	6	540	8100	48600
6	95	5	475	9025	45125
Jml		50	4095	41275	337725

Dari tabel frekuensi di atas, untuk mengetahui tingkat hasil belajar PAI siswa di SMA Negeri 11 Kota Bengkulu, dilakukan dengan langkah-langkah seperti berikut:

- 1) Mencari mean

$$M = \frac{\sum FX}{N}$$

$$M = \frac{4095}{50}$$

$$M = 81,9$$

- 2) Mencari nilai standar deviasi

$$SD = \frac{1}{N} \sqrt{(N)(\sum F \cdot x^2) - (\sum Fx)^2}$$

$$SD = \frac{1}{50} \sqrt{(50)(337725) - (4095)^2}$$

$$SD = \frac{1}{50} \sqrt{16886250 - 16769025}$$

$$SD = \frac{1}{50} \sqrt{117225}$$

$$SD = \frac{1}{50} \cdot 342,3$$

$$SD = 6,84$$

- 3) Penentuan kriteria TSR

$$\text{Tinggi} = M + 1 \cdot SD \text{ ke atas}$$

$$= 81,9 + 1 \cdot 6,84$$

$$= 88,7 \text{ (dibulatkan menjadi 89, maka: 90, 95)}$$

$$\text{Sedang} = M - 1 \cdot SD \text{ sampai } M + 1 \cdot SD \text{ ke atas}$$

$$= 81,9 - 1 \cdot 6,84 \text{ sampai } 81,9 + 1 \cdot 6,84$$

$$= 75,1 \text{ (dibulatkan 75, maka: 75, 80, 85)}$$

$$\text{Rendah} = M - 1 \cdot Sd \text{ ke bawah}$$

$$= 81,9 - 1 \cdot 6,84$$

= 75,1 (dibulatkan 75, maka: 70, 75)

Berdasarkan perhitungan diatas, maka skor tingkat hasil belajar iswa dibuat perincian sebagai berikut:

Tabel 4.7
Presentase Tingkat Hasil Belajar Siswa

No	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	Tinggi	11	22%
2	Sedang	36	72%
3	Rendah	3	6%
Jumlah		50	100%

Dari tabel diatas, maka daat diketahui kategori tingkat hasil belajar PAI siswa kelas XI berada pada kategori sedang yaitu 36 resoponden (72%)

2. Uji Prasyarat Analisis Data

Sebelum melakukan analisis data dengan kuantitatif korelasi menggunakan teknik analisis ujiregresi sederhana, maka harus dilakukan beberaa uji prasyarat yaitu uji normalitas, uji homogenitasis, dan uji linieritas.

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas di digunakan dalam sebuah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui berdistribusi normal tidaknya suatu data. Pengujian normalitas ini eneliti menggunakan rumus uji chi kuadrat:

$$X^2 = \sum \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Dari tabel penolong (lampiran) maka dapat diketahui, yaitu:

$$\begin{aligned}
 X^2 &= \sum \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i} \\
 X^2 &= \frac{(1 - (-0,0259))^2}{-0,0259} + \frac{(5 - (-0,302))^2}{-0,302} + \frac{(15 - (-2,243))^2}{-2,243} + \frac{(14 - (-2,646))^2}{-2,646} \\
 &+ \frac{(6 - (-1,799))^2}{14,996} + \frac{(5 - (-0,761))^2}{-0,761} + \frac{(4 - (-0,161))^2}{-0,161} = \\
 X^2 &= (-40,63) + (-93,08) + (-132,5) + (-104,7) + (-33,8) + (-43,6) + \\
 &(107,5) \\
 X^2 &= -555,31
 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan yang ada, dapat diketahui bahwa X^2 hitung = -555,31. Pengujian normalitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai X^2 hitung dengan X^2 tabel. Di mana X^2 tabel dengan $dk = \text{banyak kelas} - 3 = 7 - 3 = 4$, dan $\alpha = 0,05$ di dapat X^2 tabel = 9,488. Dari hasil perhitungan yang ada, dapat diketahui bahwa X^2 hitung = -555,31 \leq X^2 tabel = 9,488, sehingga angket tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas Data

Pengujian homogenitas dimaksudkan untuk melihat apakah sama atau tidak kedua variansi tersebut. Untuk mengetahui apakah kedua variansi tersebut homogen, maka dilakukan uji f (Fiebert) dengan rumus:

$$F_{\text{hitung}} = \frac{\text{varian Terbesar}}{\text{varian Terkecil}}$$

Sebelum masuk kepada uji homogenitas, terlebih dahulu mencari variansi masing-masing variabel:

1. Nilai variansi variabel (x)

$$\begin{aligned}
 S_x^2 &= \sqrt{\frac{(n \cdot \sum X^2) - (\sum X)^2}{n \cdot (n-1)}} \\
 S_x^2 &= \sqrt{\frac{(50 \cdot 122102) - (2452)^2}{50 \cdot (50-1)}}
 \end{aligned}$$

$$S_x^2 = \sqrt{\frac{(6105100) - 6012304}{2450}}$$

$$S_x^2 = \sqrt{\frac{92796}{2450}}$$

$$S_x^2 = \sqrt{37,87}$$

$$S_x^2 = 6,153$$

2. Nilai varian variabel (Y)

$$S_y^2 = \sqrt{\frac{(n \cdot \Sigma X^2) - (\Sigma X)^2}{n \cdot (n-1)}}$$

$$S_y^2 = \sqrt{\frac{(50 \cdot 337725) - (\Sigma 4095)^2}{50 \cdot (50-1)}}$$

$$S_x^2 = \sqrt{\frac{(16886250) - 16769025}{2450}}$$

$$S_x^2 = \sqrt{\frac{117225}{2450}}$$

$$S_x^2 = \sqrt{47,84}$$

$$S_x^2 = 6,91$$

Dari hasil hitung di atas, diketahui nilai varian variabel penggunaan aplikasi google classroom (X) = 6,153 dan nilai varian variabel hasil belajar (Y) = 6,91. Dengan demikian, nilai varian terbesar adalah varian Y dan varian yang terkecil adalah varian X. Sehingga dapat dilakukan penghitungan uji F sebagai berikut:

$$F_{\text{hitung}} = \frac{6,91}{6,153} = 1,12$$

Perhitungan uji homogenitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} pada taraf signifikansi = 0,05 dan $dk_{\text{pembilang}} = n - 1$ dan $dk_{\text{penyebut}} = nb - 1$. Apabila $F_{\text{hitung}} \leq f_{\text{tabel}}$, maka kedua kelompok data tersebut memiliki varian yang sama atau homogen.

Berdasarkan hasil hitung diketahui, $F_{hitung} = 1,12$ selanjutnya F_{hitung} dibandingkan dengan harga F_{tabel} untuk alfa = 0,05 dk pembilang = $k - 1$ dan dk penyebut = $n - k$, maka dk pembilang = $2 - 1 = 1$ dan dk penyebut $50 - 2 = 48$, didapatkan harga F_{hitung} sebesar 4,04. Hasil tersebut menunjukkan $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($1,12 < 4,04$), sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data tersebut memiliki varian yang sama atau homogen.

c. Uji Linieritas data

Uji linieritas dilakukan dengan menggunakan statistik uji F dengan rumus:

$$F = \frac{S_{Tc}^2}{S_g^2}$$

Selanjutnya, berdasarkan data tabel penolong dibawah ini perhitungan uji linieritas, maka akan di uji linieritas sebagai berikut:

$$JK(\text{tot}) = \Sigma Y^2 = 337725$$

$$JK(\text{reg a}) = \frac{(\Sigma Y)^2}{n} = \frac{(4095)^2}{50} = 335380,5$$

$$\begin{aligned} JK(\text{reg b/a}) &= b(\Sigma XY - \frac{(X)(Y)}{n}) = 0,108 (201020 - \frac{(2452)(4095)}{50}) \\ &= 21,729 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} JK(\text{res}) &= JK(\text{tot}) - JK\text{reg (a)} - JK \text{reg (b/a)} \\ &= 337725 - 335380,5 - 21,729 \\ &= 2322,7 \end{aligned}$$

$$JK(\text{g}) = \Sigma k \{ \Sigma Y^2 - \frac{(\Sigma Y)^2}{n} \} = 22 \{ 33775 - \frac{(4095)^2}{50} \} = 51,5$$

$$JK(\text{tc}) = JK(\text{res}) - JK(\text{g}) = 2271,2$$

Uji linieritas

$$S_{tc}^2 = \frac{JK(tc)}{k-2} = \frac{2271,2}{22-2} = 113,5$$

$$S_g^2 = \frac{JK(g)}{n-k} = \frac{51,5}{50-22} = 1,83$$

$$F_{hitung} = \frac{S_{tc}^2}{S_g^2} = \frac{113,5}{1,83} = 111,6$$

Dari perhitungan uji linieritas diatas, dilakukan dengan cara membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan dk pembilang = $k - 2$ dan dk penyebut = $n - k$. Apabila $F_{hitung} < f_{tabel}$ maka dapat disimpulkan model regresi berpola linier, jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka model regresi tidak berpola linier. Berdasarkan hasil perhitungan diketahui $F_{hitung} = 111,6$. Selanjutnya dibandingkan dengan F_{tabel} dengan dk pembilang = $22 - 2 = 20$ dan dk penyebut $50 - 22 = 28$, dapat diketahui harga F_{tabel} untuk $\alpha = 0,05$ adalah 1,96. Jadi ternyata $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($113,5 > 1,96$), maka dapat disimpulkan model regresi diatas berpola tidak linier.

3. Pengujian Hipotesis Penelitian

a. Uji Regresi Linier Sederhana

Untuk mengetahui penggunaan aplikasi *google classroom* dalam pembelajaran online terhadap hasil belajar siswa ada mata pelajaran PAI kelas XI, maka dapat dihitung dengan menggunakan rumus persamaan regresi linier sederhana.

$$Y = a + bX$$

Dimana:

Y = Variabel terikat

X = Variabel bebas

a dan b = konstanta⁵⁰

⁵⁰ Syofian Siregar. *Statistika Terapan*. (Jakarta; Prenadamedia Group, 2015), hal. 220

dimana,

$$b = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{n\sum x^2 - (\sum x)^2}; a = \frac{(\sum y) - b.\sum x}{n}$$

pengujian hipotesis bertujuan untuk mengolah data yang telah terkumpul baik dari angket penggunaan aplikasi *Google Classroom* (variabel X) maupun dari hasil belajar (variabel Y) yang bertujuan untuk membuktikan diterima atau tidaknya hipotesis yang diajukan oleh peneliti.

Untuk memudahkan dalam penghitungan data, maka perlu dibuat tabel kerja sebagai berikut:

Tabel 4.8

Tabel Kerja Koefisien Korelasi Penggunaan Aplikasi *Google Classroom* dan Hasil Belajar PAI

NO	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	54	80	2916	6400	4320
2	50	75	2500	5625	3750
3	53	95	2809	9025	5035
4	52	80	2704	6400	4160
5	59	80	3481	6400	4720
6	55	75	3025	5625	4125
7	56	70	3136	4900	3920
8	58	90	3364	8100	5220
9	47	85	2209	7225	3995
10	49	80	2401	6400	3995
11	54	80	2916	6400	3920
12	46	75	2116	5625	4320
13	62	75	3844	5625	3450
14	50	80	2500	6400	4650

15	63	90	3969	8100	4000
16	48	75	2304	5625	5670
17	50	80	2500	6400	3600
18	43	70	1849	4900	3010
19	59	85	3481	7225	5015
20	41	75	1681	5625	3075
21	58	85	3364	7225	4930
22	48	80	2304	6400	3840
23	49	95	2401	9025	4655
24	42	80	1764	6400	3360
25	45	80	2025	6400	3600
26	46	75	2116	5625	3450
27	62	80	3844	6400	4960
28	45	80	2025	6400	3600
29	48	95	2304	9025	4560
30	56	80	3136	6400	4480
31	45	85	2025	7225	3825
32	45	90	2025	8100	4050
33	40	75	1600	5625	3000
34	47	85	2209	7225	3995
35	44	75	1936	5625	3300
36	54	90	2916	8100	4860
37	46	85	2116	7225	3910
38	43	95	1849	9025	4085
39	38	80	1444	6400	3040
40	48	70	2304	4900	3360

41	42	90	1764	8100	3780
42	46	95	2116	9025	4370
43	47	85	2209	7225	3995
44	40	75	1600	5625	3000
45	46	85	2116	7225	3910
46	44	80	1936	6400	3520
47	46	75	2116	5625	3450
48	46	85	2116	7225	3910
49	46	80	2116	6400	3680
50	51	90	2601	8100	4590
Jml	$\Sigma X=2452$	$\Sigma Y=4095$	$\Sigma X^2=122102$	$\Sigma Y^2=337725$	$\Sigma XY=201020$

Setelah data variabel X (penggunaan aplikasi *Google classroom*) dan variabel Y (hasil belajar) ditabulasikan, maka langkah selanjutnya adalah mengolah data tersebut menggunakan rumus regresi linier sederhana yakni sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

$$b = \frac{n\Sigma xy - (\Sigma x)(\Sigma y)}{n \Sigma x^2 - (\Sigma x)^2}$$

$$b = \frac{50.201020 - (2452)(4095)}{50.122102 - (2452)^2} = \frac{10060}{92796} = 0,108$$

$$a = \frac{(\Sigma y) - b.\Sigma x}{n}$$

$$a = \frac{4095 - 0,108.2452}{50} = \frac{4095 - 264,8}{50} = 76,6$$

jadi, $Y = a + bX = 76,6 + 0,108X$.

Dari perhitungan diatas, maka diketahui persamaan regresi sederhana yaitu $Y = a + bX = 76,6 + 0,108X$.

Selanjutnya untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara variabel X dan Y, dapat dilakukan seperti langkah-langkah berikut ini:

1. Mencari nilai korelasi (r)

Dengan rumus:

$$r = \frac{N \cdot \Sigma xy - \Sigma x \Sigma y}{\sqrt{\{N \cdot \Sigma x^2 - (\Sigma x)^2\} \{N \cdot \Sigma y^2 - (\Sigma y)^2\}}}$$

$$r = \frac{50 \cdot 201020 - (2452)(4095)}{\sqrt{\{50 \cdot 122102 - (2452)^2\} \{50 \cdot 337725 - (4095)^2\}}}$$

$$r = \frac{10051000 - 10040940}{\sqrt{\{6105100 - (6012304)\} \{16886250 - (16769025)\}}}$$

$$r = \frac{10060}{\sqrt{(92796)(117225)}}$$

$$r = \frac{10060}{\sqrt{10878011100}}$$

$$r = \frac{10060}{104297}$$

$$r_{xy} = 0,096$$

2. Menghitung nilai t hitung

$$t_{\text{hitung}} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-(r)^2}} = \frac{0,096 \sqrt{50-2}}{\sqrt{1-(0,096)^2}} = \frac{0,66}{0,9} = 0,73$$

3. Menentukan nilai t tabel

Untuk mencari nilai t tabel dapat menggunakan tabel t-student dengan rumus sebagai berikut:

$$T \text{ tabel} = t_{(\alpha/2)(n-2)}$$

$$= t_{(0,05/2)(50-2)} = t_{(0,025)(48)} = 2,011$$

Dari perhitungan diatas, dapat dibandingkan antara t tabel dan t hitung untuk mengetahui apakah ada pengaruh atau diterima antara variabel X dan Y berdasarkan kaidah pengujian.

Ternyata $t_{\text{hitung}} = 0,72$ dan $t_{\text{tabel}} = 2,011$

Jadi, dapat diambil keputusan $t_{\text{hitung}} \leq t_{\text{tabel}}$ maka ada pengaruh antara variabel X dan variabel Y. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *google classroom* dan hasil belajar siswa.

b. Uji Koefisien Determinasi

Untuk mengetahui besaran kontribusi besaran variabel X terhadap variabel Y, dilaksanakan dengan uji koefisien determinasi dengan rumus:

$$KP = R^2 \times 100\%$$

Namun sebelum itu, terlebih dahulu dilakukan penghitungan mencari nilai koefisien korelasi dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \Sigma xy - \Sigma x \Sigma y}{\sqrt{\{N \cdot \Sigma x^2 - (\Sigma x)^2\} \{N \cdot \Sigma y^2 - (\Sigma y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{50 \cdot 201020 - (2452)(4095)}{\sqrt{\{50 \cdot 122102 - (2452)^2\} \{50 \cdot 337725 - (4095)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{10051000 - 10040940}{\sqrt{\{6105100 - (6012304)\} \{16886250 - (16769025)\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{10060}{\sqrt{(92796)(117225)}}$$

$$r_{xy} = \frac{10060}{\sqrt{10878011100}}$$

$$r_{xy} = \frac{10060}{104297}$$

$$r_{xy} = 0,096$$

jadi,

$$KP = r^2 \times 100\% = (0,096)^2 \times 100\% = 0,0092 \times 100\% = 0,92\%$$

Dari hasil analisis perhitungan diatas, maka dapat diketahui bahwa kontribusi variabel X (penggunaan aplikasi *Google Classroom*) mempengaruhi variabel Y (hasil belajar siswa) sebesar 0,92%, sedangkan sisanya sebesar 99,08% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

C. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada dan tidak nya pengaruh penggunaan aplikasi google classroom dalam pembelajaran online terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama

Islam kelas XI SMA Negeri 11 Kota Bengkulu. Berdasarkan data penelitian yang telah dianalisis maka dapat diketahui bahwa persamaan regresi linier sederhana $Y = 76,6 + 0,108X$. Nilai b (koefisien regresi) sebesar 0,108 menunjukkan adanya pengaruh yang positif variabel X terhadap Variabel Y dengan nilai kenaikan Variabel Y sebesar 0,108 tindakan setiap satu kali kenaikan variabel X.

Penggunaan Aplikasi Google Classroom dalam pembelajaran online saat ini merupakan hal yang membantu dalam belajar jarak jauh dan usaha meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan Aplikasi Google Classroom dalam pembelajaran online dalam kegiatan belajar akan mempengaruhi hasil belajarnya. Menurut Winkel menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan internal yang telah menjadi milik pribadi seseorang dan kemungkinan orang itu melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.⁵¹ Oleh karena itu penggunaan aplikasi google classroom saat proses belajar itu mempengaruhi hasil belajar siswa tersebut karena aplikasi google classroom merupakan salah satu media seperti kelas pada umumnya yang bisa menciptakan kegiatan belajar mengajar, hanya saja dalam jaringan.

Berdasarkan hasil hitung nilai korelasi didapatkan $t_{hitung} = 0,73$ kurang dari t_{tabel} pada taraf 0,05 yaitu 2,011. Hal ini menunjukkan tidak adanya pengaruh yang signifikan variabel X terhadap variabel Y. Jadi dapat disimpulkan tidak terdapat pengaruh yang antara penggunaan aplikasi *google classroom* dalam pembelajaran online terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian hipotesis alternatif (H_a) pada penelitian ditolak dan hipotesis nihil (H_o) pada penelitian diterima.

Menurut Nana Sudjana hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah

⁵¹ Nurrita, Teni. "Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3.1 (2018): 171.

dan kelas tertentu.⁵² Oleh karena itu, semakin siswa aktif melakukan kegiatan belajar melalui aplikasi google classroom maka semakin mudah pula untuk menangkap pelajaran yang diberikan.

Sementara itu, kontribusi sumbangan pengaruh variabel X terhadap variabel Y dapat dilihat dari hasil koefisien determinasi. Dari hasil perhitungan, didapatkan nilai koefisien sebesar 0,092 atau 0,96%. Dengan kata lain, penggunaan aplikasi google classroom dalam pembelajaran siswa memberikan kontribusi atau mempengaruhi secara positif hasil belajar siswa sebesar 0,92%.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu: Faktor Internal, adalah faktor yang ada didalam individu yang sedang belajar, faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar dan Faktor eksternal, adalah yang berasal dari luar individu.

⁵² Nurrita, Teni. "Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.".....): 171.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari uraian-uraian yang sudah penulis paparkan, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa hasil dari penelitian ini yaitu bertujuan untuk mengetahui ada dan tidaknya pengaruh pembelajaran online menggunakan aplikasi google classrom terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas XI di SMA Negeri 11 Kota Bengkulu. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka penulis dapat menyimpulkan sebagai berikut:

Maka tidak terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *google classrom* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMA Negeri 11 Kota Bengkulu. Hal ini dapat diketahui persentase yang sangat kecil yaitu 0,92%, karena penggunaan aplikasi *google classrom* dalam pembelajaran online yang diterapkan di SMA Negeri 11 Kota Bengkulu juga sangat kecil dengan kisaran 0,92% saja, sehingga dengan demikian pengaruh penggunaan aplikasi google classroom terhadap hasil belajar siswa di kategorikan “kurang baik”.

B. Saran

Dengan melihat hasil penelitian yang telah dilakukan penulis diatas, maka penulis menyarankan pada pihak-pihak terkait untuk selalu meningkatkan kesadaran pada para siswa dan selalu diberi motivasi yang tinggi agar minat belajar menggunakan aplikasi google classroom ini, terlebih lagi selama pembelajaran daring aplikasi google classroom sangat membantu dalam proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alimron. 2019. *penerapan e-learning dalam proses pembelajaran pada program studi PAI Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang*. Hayula: Indonesia journal of Multidisciplinary Islamic Studies 3.1
- Aryani, Diah, rt al. 2020. *Pelatihan Pemanfaatan Google Classroom Untuk Mendukung Kegiatan Pembelajaran Daring saat Pandemi COVID 19 di SMPIT Insan Rabbani*. Jurnal Abdidas 1.5
- Ashsiddiqi, H. (2012). Kompetensi sosial guru dalam pembelajaran dan pengembangannya. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam*, 17(01). <http://jurnal.radenfatah.ac.id>
- Asnur, Muhammad Nur Ashar, et al. "Karakteristik Pembelajaran Kolaboratif Bahasa Asing dalam Google Classroom." *Prosiding Seminar Nasional Literasi Bahasa Dan Sastra Ke-4 Pembelajaran Bahasa Asing Di Era Digital*. 2019. http://sipeg.unj.ac.id/repository/upload/artikel/ARTIKEL_SPROSIDI_NG_SEMINAR_NASIONAL.pdf
- Basri, Hasan, 2017. *Pengaruh pembelajaran E-learning terhadap hasil belajar siswa mata Pelajaran PAI di SMK plus Melati Samarinda*.
- Belawati, T. (2019). Pembelajaran online. *Jakarta, Universitas Terbuka* (http://repository.ut.ac.id/9178/1/Ibu%20Tian%20Belawati_Buku_GB_Digital.pdf)
- Departemen Agama RI, "Al-qur'an terjemah dan asbabunuzul "(Jakarta: PT, 2011)
- Shihhab M. Quraish,"*Tafsir Al-misbah*" (Jakarta: Lentera Hati, 2002)
- Firmansyah, Riski. 2020. *Pengaruh Blended Learning Terhadap Hasil Belajar PAI Peserta Didik Kelas X SMAN 8 Bandar Lampung*. Diss. UIN Raden Intan Lampung.
- Hamzah, S. H. (2012). Aspek Pengembangan Peserta Didik: Kognitif, Afektif, Psikomotorik. *Dinamika Ilmu: Jurnal Pendidikan*, 12(1). <http://journal.iain-samarinda.ac.id>
- Hanafy, Muh Sain. 2014, "Konsep belajar dan pembelajaran." *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan* 17.(1) http://103.55.216.56/index.php/lentera_pendidikan/article/viewFile/516/491

- Hermawan, A. (2017). Konsep Belajar dan Pembelajaran Menurut Al-Ghazali. *Qathrunâ, 1*(01). <http://jurnal.uinbanten.ac.id>
- Hironymus Ghodang dan Hantono, 2020, *step by step learning management system (LSM) belajar dengan google* (medan: PT.Penerbit Mitra Grup)
- Indrianto Nino, *pendidikan Agama Islam Interdisipliner untuk perguruan Tinggi* (Yogyakarta:CV Budi Utama)
- M. Quraish Shihab, 2002, "*Tafsir Al-misbah*" Jakarta: *Lentera Hati*
- Lida simanihuruk, janner simarmata, dkk, 2019. *E-learning:Implementasi, strategi dan Inovasinya* (yayasan kita menulis)
- Mujib, Muhammad. 2013. *Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Hasil belajar siswa Sekolah Menengah Atas di Kota Yogyakarta*. Universitas Islam negeri Sunan Kalijaga. Yogyakarta.
- Mukhtar dan Iskandar, 2010. *Desain Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi* (Jakarta:Gaung Persada)
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah, 3*(1), 171
- PAI, APPAI, 2018. "Pendidikan agama islam." *Jurnal, diakses pada 18.1*. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/39995817/pendidikan_agama_islam.pdf?1447513000=&response-content
- Prabowo, Ilham.2020. *Pengaruh Pembelajaran E-learning Berbasis Moodle Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas XI di SMA Negeri 14 Bandar Lampung*. Diss. UIN Raden Intan Lampung.
- Sewang, A. (2017). Keberterimaan Google Classroom sebagai alternatif Peningkatan Mutu di IAI DDI Polewali Mandar. *JPPI (Jurnal Pendidikan Islam Pendekatan Interdisipliner), 1*(1). <http://jppi.ddipolman.ac.id>
- STUDIA DIDAKTIKA: *Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan* Vol. 11, No. 1, 2017; ISSN 1978-8169 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN "SMH" Serang, Banten
- Sugiyono.2007. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabet.
- Suharsimi Arikunto, 2009. *Dasar- Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta:PT Bumi Aksara)

Suharsimi Arikunto, 1991. *Prosedur Penelitian Menurut Pendekatan Praktis* (Jakarta: Rineka Cipta)

Winarno Surachmat, 1989. *Pengantar Penelitian Ilmiah Dasar, Metode dan Teknik* (Bandung: Tarsindo)

Zaiful Rosyid, Mustajab dan Aminol Rosid A, 2019. *prestasi Belajar* (Malang: Literasi Nusantara)