

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Landasan Teori

1. G-Suite (Google Suite)

a. Pengertian *G-Suite*

Google suite (G-Suite) adalah paket layanan aplikasi berbasis cloude milik google yang menggabungkan berbagai fitur untuk menyelesaikan pekerjaan di perusahaan, organisasi, dan untuk pendidikan.⁶ Menurut Suedi *Google suite for education* adalah layanan terintegrasi yang disediakan oleh *google* untuk kebutuhan bisnis atau pendidikan yang terdiri dari *Gmail*, dokumen, *drive*, *calender*, *Google Meet*, dan banyak aplikasi lainnya. Layanan ini tersedia untuk umum pada tahun 2006 dengan nama *Google Apps*. G-Suite menyediakan cara baru untuk bekerja sama secara online bagi penggunanya.⁷ Menurut Dewaweb *G-Suite* pertama kali diluncurkan tanggal 28 Agustus 2006 dengan nama *Google Apps for Work*.⁸

Menurut Raharjo penggunaan *Google Suite* dibutuhkan pengaturan email institusi yang harus didaftarkan terlebih dahulu secara

⁶ Sofiyanti Indriasari, *Aplikasi Office Menggunakan Google Suite*, (Sleman: Penerbit Deepublish, 2020), hal. 2.

⁷ Ndaru Ruseno dkk., *Pemanfaatan G-Suite For Education Untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar mengajar SMA Muhammadiyah Jakarta Utara*, (Jakarta: Jurnal Abdi Masyarakat Multidisiplin, 2022), 1(3) 6-12

⁸ *Op.cit.* Sofiyanti. Hal. 31

gratis kepada *Google*. Setelah nantinya sekolah memiliki *email* institusi berbasis *google*, maka sekolah akan memanfaatkan seluruh fitur aplikasi-aplikasi yang dimiliki oleh *Google Suite* tersebut seperti *Google Docs*, *Sheets*, *Forms*, *Drive*, *Calender* dan sebagainya, termasuk *Google Classroom* untuk pembelajaran *online*.⁹

b. Fitur-Fitur yang Disediakan *G-Suite*

Fitur-fitur yang disediakan oleh *G-Suite* adalah sebagai berikut:

1) Fitur untuk Produktifitas Dasar

- a) *Docs* yaitu aplikasi untuk pengolah kata online yang bisa membuka file word dan memiliki fitur kolaborasi untuk mempermudah pekerjaan editorial.
- b) *Sheets* yaitu aplikasi lembar kerja online untuk mengolah data dan memiliki formula seperti *excel*
- c) *Slides* yaitu aplikasi untuk membuat presentasi yang diakses secara online

2) Fitur Untuk Produktivitas Penunjang

- a) *Drive* yaitu aplikasi untuk manajemen file dan media penyimpanan online
- b) *Drawings* yaitu aplikasi untuk membuat gambar dan desain
- c) *Forms* yaitu aplikasi untuk membuat formulir online

⁹ *Op.cit.* Ndaru Ruseno

d) *Sites* yaitu aplikasi untuk membuat website berbasis *content management system* (CMS).

3) Fitur Untuk Komunikasi

- a) *Gmail* yaitu aplikasi untuk surat elektronik
- b) *Hangouts/meet* yaitu aplikasi untuk melakukan percakapan online
- c) *Calendar* yaitu aplikasi untuk mengatur jadwal kerja dan pengingat bagi semua tim kerja
- d) *Keep* yaitu aplikasi untuk notes online (*post-it virtual*) yang bisa diakses bersama

c. Keuntungan Menggunakan *G-Suite*

Menurut Bahtiar keuntungan menggunakan *G-Suite* ialah sebagai berikut:¹⁰

1) Mengurangi penggunaan program bajakan

Bagi organisasi yang masih kecil, sedikit banyak menggunakan *software* bajakan, mulai dari *OS Windows*, *MS Office* hingga program-program lainnya. Dengan menggunakan *G-Suite*, minimal penggunaan *MS. Office* (Bajakan) bisa digantikan dengan aplikasi *Docs* yang isinya ialah program pengolah kata semacam *MS Office* yang dapat digunakan secara gratis.

¹⁰ *Op.cit.* Sofiyanti. Hal 44

2) *Connect Anytime, Anywhere*

Dengan konsep *cloud computing*, semua file berada dalam server Google, sehingga pengguna tidak terbatas oleh waktu dan tempat, file yang dikerjakan pada jam kerja bisa segera diedit diluar kantor melalui laptop yang terkoneksi internet atau menggunakan *smartphone*.

3) Memotong jalur koordinasi dan hemat kertas

Jika sebelumnya, laporan dari setiap bagian itu harus direkap dahulu, diedit ulang, kemudian baru mendapat persetujuan pimpinan. Sedangkan dengan menggunakan *G-Suite*, file-file tersebut tidak perlu keluar dari program untuk mendapat program untuk dapat direvisi, setiap yang memiliki wewenang untuk edit, langsung dapat mengedit pada *file* yang bersangkutan sekaligus dapat melakukan *chatting* untuk diskusi, jika sudah *fixed* maka file dapat diprint.

4) Email dengan nama domain organisasi sendiri

Memiliki email dengan nama dominan organisasi merupakan salah satu hal yang penting sekali, karena berhubungan dengan profesionalitas dan identitas organisasi yang bersangkutan. Jika sebelumnya menggunakan aplikasi yang didapat dari penyedia *webhosting*. Dengan *G-suite*, sangat mudah membuat alamat email dengan domain organisasi.

5) *Collaboration*

G-Suite sengaja didesain untuk mempermudah koordinasi antar bagian dan antar personal. Semua aplikasi dalam *G-Suite* dapat berkolaborasi antar akun yang satu dengan yang lain, mulai dari kolaborasi olah data dengan *Google Docs*, sharing jadwal dengan *calender*, *chatting*, dengan *Hangouts*, berbagi file dan perkembangan proyek dengan *google site* dan lain sebagainya.

6) *G-suite Marketplace*

Bagi yang kurang puas dengan aplikasi standar *G Suite*, tersedia ratusan aplikasi dari pihak ketiga yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan spesifik organisasi yang bersangkutan, ada yang gratis dan berbayar, silakan disesuaikan dengan kebutuhan.

2. Media Pembelajaran PAI

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa Latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berarti perantara atau pengantar.¹¹ Menurut Daryanto media merupakan sarana atau alat terjadinya proses belajar mengajar.¹²

Berikut ini beberapa pengertian media menurut beberapa pakar:¹³

¹¹ Agus Santri, *Media pembelajaran PAI*, (Jawa Barat: Adanu Abimata, 2017), Hal. 12.

¹² *ibid*

¹³ Hamzah Pagarra, dkk., *Media Pembelajaran*, (Malang: Badan Penerbit UNM, 2022), Hal. 5.

- 1) Gagne berpendapat bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak didik yang dapat memotivasi anak didik untuk belajar.
- 2) Menurut Briggs media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang anak didik untuk belajar
- 3) Arif S. Sadiman mengatakan bahwa media ialah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkann pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam mengajar. Karena mengajar merupakan bagian dari kegiatan pembelajaran maka media yang dipergunakan untuk mengajar sering disebut dengan media pembelajaran.¹⁴

Media pembelajaran merupakan alat yang bisa digunakan untuk menyampaikan informasi dan pesan-pesan pengajaran/ pembelajaran dari sumber belajar yaitu guru kepada peserta didik agar proses pembelajaran berjalan efektif dan efisien.

Menurut Haidar Putra, Pendidikan Agama Islam adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan sikap, kepribadian dan keterampilan peserta

¹⁴ Muhammad Noor, *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*, (Jakarta Barat: PT Multi Kreasi Satu Delapan, 2010).

didik yang berasaskan Islam dalam mengajarkan agama Islam, yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran/ kuliah pada semua jalur, jenjang dan jenis pendidikan.¹⁵

Media pembelajaran PAI merupakan media yang dibuat dan digunakan dalam rangka untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam mata pelajaran PAI. Pembuatan media pembelajaran PAI tentu harus disesuaikan dengan materi, dan kompetensi PAI yang ingin dicapai.¹⁶ Media pembelajaran PAI merupakan segala sesuatu bisa berupa teks dan non teks ataupun bentuk lain yang bisa dimanfaatkan untuk proses penyampaian pesan-pesan pembelajaran bagi siswa yang sedang mengkaji materi PAI agar kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan efisien serta menambah motivasi belajar.

Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran PAI adalah sebuah alat yang menjadi sarana komunikasi antara guru dengan siswa, dimana bahan yang dikomunikasikan adalah materi pembelajaran PAI, baik dari segi pengetahuan, skill, keterampilan, dan lain-lain. Media menjadi perantara bagi guru untuk menyampaikan informasi menjadi lebih konkret dan kontekstual terkait pembelajaran PAI kepada peserta didiknya.

¹⁵ Agus Santri, *Media pembelajaran PAI*, (Jawa Barat: Adanu Abimata, 2017), Hal.12.

¹⁶ *Ibid* hal 19

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yaitu diantaranya:¹⁷

- 1) Media pembelajaran berfungsi untuk mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik.
- 2) Media pembelajaran berfungsi menembus batasan ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh peserta didik tentang suatu obyek yang disebabkan karena obyek terlalu besar, obyek terlalu kecil, obyek yang bergerak terlalu lambat, obyek yang bergerak terlalu cepat, obyek yang terlalu kompleks, obyek yang bunyinya terlalu halus, obyek yang mengandung bahaya dan resiko terlalu tinggi.
- 3) Media pembelajaran berfungsi menjalin interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya
- 4) Media menghasilkan keseragaman pengamatan
- 5) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit dan realistis
- 6) Media membangkitkan keinginan dan minat baru
- 7) Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar

¹⁷ Muhammad Noor, *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*, (Jakarta Barat: PT Multi Kreasi Satu Delapan, 2010), Hal. 9.

- 8) Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang konkrit sampai dengan abstrak

Sedangkan menurut Munandi terdapat lima fungsi media pembelajaran diantaranya sebagai berikut:¹⁸

- 1) Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar

Mudhofir sumber belajar merupakan komponen sistem intruksional yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik dan lingkungan hal itu dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.¹⁹

- 2) Fungsi semantik

Fungsi semantik yaitu kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata yang maksudnya benar-benar dipahami oleh anak didik.

- 3) Fungsi manipulatif

Fungsi manipulatif didasarkan pada ciri-ciri umum media pembelajaran. Yaitu media pembelajaran memiliki dua kemampuan yaitu mengatasi ruang dan waktu dan mengatasi keterbatasan inderawi.

¹⁸ *ibid*

¹⁹ *Ibid* hal 11

4) Fungsi Psikologis

a) Fungsi atensi

Media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap materi ajar. Setiap orang memiliki sel saraf penghambat dengan sel ini para siswa dapat memfokuskan perhatiannya pada rangsangan yang dianggapnya menarik dan membuang rangsangan lainnya.

b) Fungsi afektif

Fungsi ini mengunggah perasaan, emosi dan tingkatan penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu.

c) Fungsi kognitif

Siswa yang belajar dengan menggunakan media pembelajaran akan memperoleh dan menggunakan bentuk referensi yang mewakili objek-objek yang dihadapi.

d) Fungsi imajinatif

Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinatif siswa. Imajinatif ini mencakup kreasi objek-objek baru sebagai rencana di masa mendatang.

e) Fungsi motivasi

Merupakan seni yang mendorong siswa untuk terdorong melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

5) Fungsi Sosial Kultural

Fungsi media pembelajaran dilihat dari sosial budaya yaitu mengatasi hambatan sosial budaya antarpeserta komunikasi pembelajaran.

Sedangkan manfaat dari media pembelajaran ialah sebagai berikut:²⁰

a) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan

Dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa dimanapun berada.

b) Proses Pembelajaran menjadi Lebih Jelas dan Menarik

Media belajar menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan, dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.

c) Proses Pembelajaran Menjadi Lebih Interaktif

Dengan media akan terjadi komunikasi dua arah secara aktif sedangkan tanpa media guru hanya berbicara satu arah.

²⁰ *Ibid* hal 11

d) Efisiensi dalam Waktu dan Tenaga

Dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin.

e) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa

Media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh.

f) Media memungkinkan proses belajar dilakukan dimana saja dan kapan saja

Media pembelajaran dapat dirangsang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar dengan lebih leluasa dimanapun dan kapanpun.

g) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar

Proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan

h) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif

Guru dapat berbagi peran dengan media sehingga banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian pada aspek-aspek edukatif lainnya.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Sumiati berdasarkan penggunaan jenis media pembelajaran terdiri atas:²¹

- 1) Media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran secara massal atau banyak orang. Contoh: belajar melalui TV dan Radio
- 2) Media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran secara individual atau perorangan. Contoh: belajar melalui buku.

Sedangkan menurut Hamalik jenis-jenis media pembelajaran yaitu diantaranya:²²

- 1) Media pembelajaran identik dengan pengertian peragaan
- 2) Tekanan utama terletak pada benda atau hal-hal yang dapat dilihat dan didengar
- 3) Media pembelajaran digunakan dalam rangka hubungan dalam pengajaran antara guru dan siswa
- 4) Media pembelajaran semacam alat bantu mengajar baik dalam maupun diluar kelas
- 5) Suatu perantara yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar

²¹ Septi Nurfadillah, *Media Pembelajaran*, (Sukabumi: Tim CV Jejak, 2021), Hal. 51.

²² *Ibid.* Hal 52

Menurut Sudjana dan Rivai jenis-jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses belajar mengajar ialah sebagai berikut:

- 1) Media Grafis atau media dua dimensi. Seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, komik, dan lain-lain.
- 2) Media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, dan lain-lain.²³

Menurut Arsyad, berdasarkan teknologi, Arsyad mengklasifikasikan media atas empat kelompok diantaranya:²⁴

- 1) Media hasil teknologi cetak
- 2) Media hasil teknologi audio visual
- 3) Media hasil teknologi berbasis komputer
- 4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer

B. Penelitian yang Relevan

Dalam penelitian ini peneliti mengacu pada penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan saat ini. Berikut merupakan beberapa hasil penelitian yang relevan yang dijadikan bahan telaah bagi peneliti:

²³ *Ibid.* Hal 53

²⁴ *Ibid* hal 54

1. Zainal Abidin, Hartono dan Soegito dalam penelitian yang berjudul Efektivitas Peningkatan Hasil Belajar menggunakan *G-Suite* Sebagai Media Pembelajaran menyimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *G-Suite* berpengaruh dibandingkan dengan media konvensional pada mata pelajaran Fisika di SMAN 3 Mojokerto.²⁵
 - a. Persamaan: Sama-sama meneliti pengaruh mendasar pembelajaran konvensional yang berganti menjadi pembelajaran menggunakan *G-Suite*.
 - b. Perbedaan: fokus mata pelajaran yang menjadi objek penelitian berbeda.
2. Liana Atika, Vita Pujawanti Dhana, dan Siti Ulgari dalam penelitian yang berjudul Upaya Peningkatan Kualitas pembelajaran Jarak jauh di Perguruan Islam Ar-Ridha Medan Marelan Melalui Pelatihan Kolaborasi *G-Suite for Education* menyimpulkan bahwa sebagian besar peserta sudah berhasil menguasai dan mampu mengelola fitur *G-Suite for Education*²⁶.

²⁵ Zainal Abidin, dkk., *Efektivitas Peningkatan Hasil Belajar menggunakan G-Suite Sebagai Media Pembelajaran* (Surabaya: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika, 2023), 8(3). 1095-1101.

²⁶ Liana Atika, dkk., *Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran Jarak Jauh Di Perguruan Tinggi Islam Ar-Ridha Medan Marelan Melalui Pelatihan Kolaborasi G-Suite For Education* (Medan: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2022), 5(3). 1062-1066.

- a. Persamaan: Menekankan pentingnya kolaborasi antara siswa dan guru melalui fitur-fitur interaktif seperti *Google Docs* dan *Classroom*.
 - b. Perbedaan: berfokus pada situasi pandemi dan pembelajaran jarak jauh serta meneliti tentang efektifitasnya, sedangkan penelitian ini akan fokus pada kendala atau permasalahan pemanfaatan *G-Suite* dalam pembelajaran tatap muka maupun hybrid di sekolah.
3. Zul Futria Wati dan Yarizon dalam penelitian yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar pada Perangkat Lunak *G-Suite* Untuk Pendidikan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa kelas VIII menyimpulkan bahwa bahan ajar software *G-Suite for Education* kelas VIII SMP yang telah dihasilkan dinyatakan valid, praktis dan efektif.²⁷
- a. Persamaan: sama-sama mengeksplorasi bagaimana *G-Suite* dapat merangsang siswa untuk meningkatkan daya berpikir kritis.
 - b. Perbedaan: tidak hanya menekankan pada pembentukan nalar kritis siswa, namun penelitian yang akan dilaksanakan ini juga

²⁷ Zul Futria Wati & Yarizon, *Pengembangan Bahan Ajar Pada Perangkat Lunak G-Suite Untuk Pendidikan untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas VIII* (Padang: Journal Of Science Education, 2022), 6(2), 484-492.

akan mengeksplorasi aspek-aspek kualitatif seperti keterlibatan siswa, kenyamanan dalam penggunaan teknologi, dan efektivitas dari sudut pandang guru.

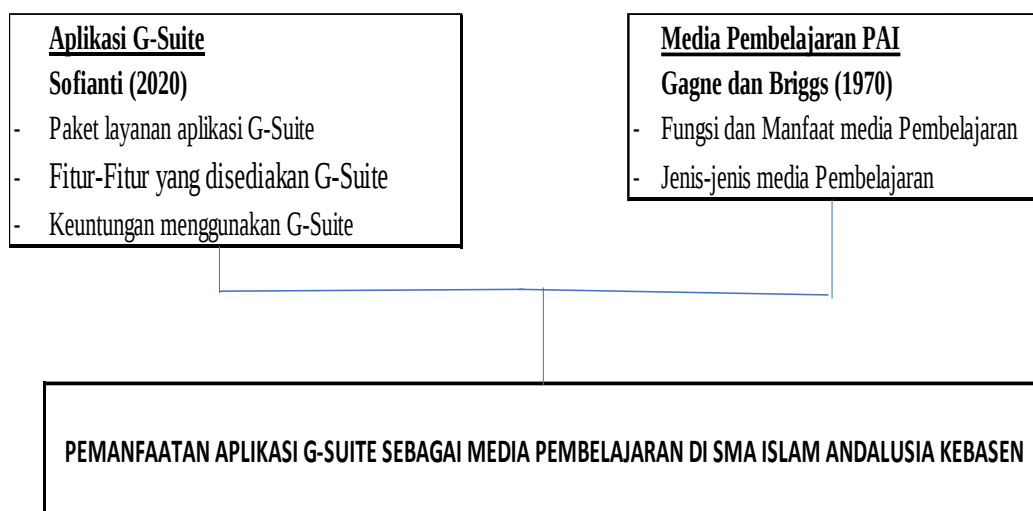
4. Hilda Septriani dalam penelitian yang berjudul *Pemanfaatan Media Digital G-Suite for Education* dalam Pembelajaran BIPA Jarak Jauh di University Of Vienna menyimpulkan bahwa kemampuan untuk mengakses media digital masih dianggap sulit oleh beberapa siswa di kelas.²⁸
 - a. Persamaan: sama-sama membahas penggunaan *G-Suite* dalam pembelajaran serta fokus pada digitalisasi pembelajaran.
 - b. Perbedaan: penelitian Hilda ini fokus pada mahasiswa asing yang belajar BIPA. Penelitian ini berlokasi di Austria untuk pembelajaran BIPA. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi strategi digitalisasi.
5. Nurma Nabila, Elfira Intan Pramesti dan Aris Sudaryanto dalam penelitian yang berjudul *Pengaruh Penerapan G-Suite* bagi Perkembangan Pembelajaran di SMAN 1 Kalidawir Sidoarjo menyimpulkan bahwa penerapan *G-Suite* sangat mempengaruhi pembelajaran di SMAN 1 Kalidawir Sidoarjo untuk menjadi media

²⁸ Hilda Septriani. (2021). *Pemanfaatan Media Digital G-Suite For Education dalam pembelajaran BIPA Jarak Jauh Di University Of Vienna*. Jurnal Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing. 3(2) 70-77

pembelajaran di masa pandemi yang mana terdapat berbagai fitur yang dapat digunakan agar pembelajaran berani berlangsung.²⁹

- a. Persamaan: sama- sama membahas penerapan *G-suite* sebagai media pembelajaran. Sama-sama mengkaji penggunaan *g-suite* untuk mendukung proses pembelajaran.
- b. Perbedaan: penelitian ini berfokus pada pengaruh penerapan *G-Suite* secara keseluruhan di seluruh sistem pembelajaran dan berlokasi di SMAN 1 Kalidawir

C. Kerangka Teori



Gambar 1. Kerangka Teori Penelitian

²⁹ Nurma Nabila, dkk. (2021) *Pengaruh Penerapan G-Suite bagi Perkembangan Pembelajaran di SMAN 1 Kalidawir* Sidoarjo. Jurnal Manajemen dan Ilmu Administrasi Publik. 3(4)