

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses yang memberikan manusia berbagai macam situasi, tujuannya adalah untuk memberdayakan diri. Melalui sebuah kegiatan, proses, hasil dan sebagai ilmu, pada dasarnya pendidikan adalah usaha yang dilakukan oleh manusia secara sadar dan berlangsung selama seumur hidup (*life long education*) (Salim & Kurniawan, 2012). Pendidikan juga merupakan suatu kebutuhan yang wajib didapatkan oleh setiap manusia, baik anak-anak maupun orang dewasa.

Pendidikan dalam Undang-Undang Dasar 1945, pada pasal 31 ayat (1) dan (2) berbunyi sebagai berikut: “Tiap-tiap warga Negara berhak mendapat pengajaran. Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu system pengajaran nasional, yang diatur dengan undang-undang.

Pada setiap proses pendidikan tentunya memiliki tujuan yang hendak dicapai, seperti yang tertuang di dalam Undang-Undang Pendidikan nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 dinyatakan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab (Hasbullah, 2015).

Berdasarkan UU di atas jelas bahwa setiap individu atau warga Negara berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran, sedangkan pelaksana pendidikan

adalah keluarga, masyarakat, dan pemerintah. Pendidikan adalah tanggung jawab seluruh aspek masyarakat.

Sebagaimana kebutuhan setiap manusia, pendidikan harus selalu berkembang sesuai dengan perubahan zaman. Dewasa ini, Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) semakin pesat sejalan dengan perkembangan dunia pendidikan, teknologi menjadi jembatan bagi sarana pembelajaran yang kemudian menjadi acuan untuk memperbaiki kualitas pendidikan yang ada di Indonesia.

Perkembangan yang berlangsung cepat juga membuat Kementerian Pendidikan Nasional (Kemdiknas) menekankan penyelenggaraan prima pendidikan nasional agar terbentuknya insan Indonesia yang cerdas dan kompetitif. Pemanfaatan teknologi yang semakin canggih dalam dunia pendidikan juga menjadi inovasi dalam perkembangan dunia pendidikan demi meningkatnya sumber daya, baik itu dari segi kurikulum maupun media pembelajaran yang harus dimanfaatkan dengan sebaik mungkin.

Teknologi menjadi jembatan penghubung utama dalam proses belajar mengajar pada masa pandemi ini, sebab pembelajaran harus dilakukan secara daring dan bekerja dilakukan dari rumah dalam rangka pencegahan penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19), sesuai dengan SURAT Edaran Mendikbud Nomor : 36962/MPK.A/HK/2020 (Tasropi, 2020). Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi para guru maupun siswa untuk bisa beradaptasi dalam melaksanakan pembelajaran secara daring agar kegiatan pembelajaran yang dilakukan berjalan seringan mungkin, efektif dan juga efisien. Selain itu juga menghasilkan output yang dapat memenuhi tuntutan masyarakat modern saat ini.

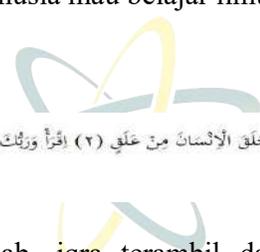
Teknologi telah menjelma menjadi bagian integral dalam setiap masyarakat, yang pada dasarnya mempermudah kehidupan manusia. Teknologi yang digunakan secara luas menyebabkan segala macam akses kehidupan yang dahulu terasa jauh menjadi dekat, hal ini dikarenakan semakin mudahnya manusia dalam mengakses informasi dari berbagai belahan dunia dalam satu wadah yakni *internet* melalui peranti elektronik berupa ponsel pintar maupun laptop dan sejenisnya.

Meningkatnya kebutuhan akan informasi dari *internet* tentunya sejalan dengan meningkatnya penggunaan alat komunikasi. Sehingga alat komunikasi dikembangkan sedemikian rupa agar permasalahan manusia yang membutuhkan penyelesaian cepat dapat teratasi. Perkembangan alat komunikasi dibuat seminimalis mungkin sehingga meningkatkan nilai praktis dan mudah dalam penggunaannya. Bahkan penggunaannya bukan hanya orang dewasa, tetapi juga anak muda hingga remaja, dari masyarakat perkotaan hingga masyarakat yang berada di pelosok desa.

Gawai atau peranti elektronik bukan hanya digunakan sebagai alat komunikasi tetapi juga dapat mengakses pencarian browser untuk menuju ke *internet* dan berbagai aplikasi untuk memudahkan kehidupan dengan fasilitas 3G hingga yang terbaru 4G/LTE. Kemudahan tersebut didukung dengan berbagai fitur yang ada pada gawai berupa aplikasi-aplikasi yang menawarkan nilai multiguna untuk berkomunikasi *via chatting* dan *videocall* maupun mengakses informasi juga dapat dimanfaatkan oleh kaum muda, terutama para pelajar untuk mencari beragam referensi guna memperkaya pengetahuan dan menunjang dalam belajar pada era digital ini. Meskipun kemudahan tersebut menyajikan beragam sisi positif, namun

tetap memiliki dampak negatif juga, semisal kecanduan menggunakan media sosial dan aplikasi game. Penggunaan gawai dan *internet* yang bijaksana tentunya dapat memberikan manfaat.

Pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi penting bagi kesejahteraan umat manusia, hal ini sesuai dengan turunnya ayat Al-Quran, QS. Al-Alaq: 1 – 5. Tuhan mengisyaratkan agar manusia mau belajar ilmu pengetahuan. Dalam ayat tersebut Allah berfirman:



اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤)
عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَم (٥)

Menurut Quraisy Syihab, *iqra* terambil dari kata menghimpun. Dari menghimpun kemudian lahirilah aneka makna seperti menyampaikan, menelaah, mendalami, meneliti, mengetahui, dan membaca baik itu secara teks tertulis maupun tidak.⁷ Dengan adanya kepekaan dan kemauan manusia untuk membaca dan memahami ilmu-ilmu yang ada di alam semesta, memperoleh kepastian mengenai hukum-hukum alam yang kemudian menghantarkan manusia untuk berpotensi memanfaatkan alam semesta yang berbuah teknologi.

Pesatnya teknologi informasi komunikasi membawa dampak pada berbagai bidang, termasuk dalam bidang pendidikan yang dikenal dengan sebutan *E-learning* atau pembelajaran melalui media elektronik. Ada banyak istilah yang mengacu pada kata *e-learning*, seperti *virtual learning*, *online learning*, *virtual class*, dan *e-training*. *E-learning* merupakan istilah yang umum dan luas, mengacu tentang proses penyampaian pembelajaran melalui penggunaan teknologi elektronik. Teknologi tersebut dapat berupa komputer, internet, audio/radio, video/televiisi. *E-learning* merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran

jarak jauh, artinya selama proses pembelajaran tidak melibatkan kehadiran peserta didik dan pendidik secara fisik, namun secara daring.

Pendidikan jarak jauh terbagi menjadi dua kategori, yakni belajar mandiri dan kelompok. Kemudian masing masing terbagi menjadi dua lagi, belajar mandiri secara *online* melalui *internet* dan belajar mandiri secara *offline* sebagai contoh mempelajari materi dalam bentuk *video* atau *DVD player*. Sementara belajar kelompok terbagi menjadi, belajar kelompok sinkronous yaitu belajar berkelompok dalam waktu bersamaan melalui *chatting* maupun *videocall*, dan belajar kelompok asinkronous yaitu murid mengikuti pembelajaran secara berkelompok tetapi pada waktu yang tidak bersamaan dan umpan balik yang tertunda sebagai contoh diskusi kelompok melalui *email* dan *bulletin board* (Prawidilaga, 2013)

Belajar merupakan sebuah proses yang kompleks dan dilakukan oleh semua manusia. Pelaksanaan belajar dapat dikatakan terlaksana jika adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Ciri seseorang telah melaksanakan aktivitas belajar yaitu adanya perubahan sikap seseorang yang disebabkan seseorang itu telah mengalami perubahan pada tingkat pengetahuannya, sikapnya, dan pada keterampilannya (Arsyad, 2013 : 1). Keberlangsungan pembelajaran memiliki pengaruh besar terhadap kemampuan memperoleh dan memahami materi pelajaran yang diberikan oleh pendidik untuk peserta didiknya. Terdapat beberapa bagian dalam kegiatan pembelajaran yaitu bahan ajar, media atau alat pembelajaran, metode, tujuan yang akan dicapai, dan penilaian. Bagian ini merupakan bagian utama dalam

pelaksanaan pembelajaran dan keberadaannya harus dipenuhi (Sudjana, 1991 : 30).

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen utama dan memiliki peranan penting. Media pembelajaran salah satu fungsinya yaitu menjadi suatu alat bagi pendidik dalam melakukan tugas mengajar yang ikut mempunyai pengaruh terhadap keadaan lingkungan dan aktivitas pembelajaran yang diciptakan oleh pendidik (Arsyad, 2013 : 19). Selain alat bantu pendidik, media pembelajaran juga dapat dimanfaatkan untuk memelihara, melengkapi, dan meningkatkan kualitas proses kegiatan belajar mengajar. Hal ini adalah keuntungan yang diperoleh dalam pelaksanaan pembelajaran jika menggunakan media yaitu meningkatkan hasil belajar, motivasi dan aktivitas peserta didik. Ketepatan penggunaan media yang diberikan pendidik kepada peserta didik bergantung kepada pemahaman pendidik dalam memahami karakteristik dan variasi media yang ada. Hal tersebut menjadi penting karena aktivitas pembelajaran, media menjadi hal pendukung, kehadirannya berfungsi untuk membatasi dan alat penyampai materi pembelajaran. Kesulitan materi ajar yang disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik mampu disederhanakan melalui penggunaan media pembelajaran, karena media akan menjadi alat pelengkap setiap penyampaian materi yang tidak dapat diwakilkan melalui ungkapan verbal pendidik. Peran media yang lain adalah peleburan bahan ajar yang dalam kondisi abstrak menjadi kongkrit sehingga bisa mempermudah peserta didik dalam upaya pemahaman dan penerimaan materi yang diberikan jika dibandingkan dengan tanpa menggunakan media (Sudarmoyo, 2018 : 347).

Oleh karena itu, posisi media pembelajaran sangat penting dalam hal meningkatkan kualitas penyelenggaraan pembelajaran agar lebih menarik peserta didik, menyenangkan, berkualitas, sehingga materi yang diajarkan oleh pendidik dapat tersampaikan dengan maksimal dan bisa diterima peserta didik dengan maksimal juga.

Adanya wabah *covid-19*, pemerintah Indonesia mengambil kebijakan untuk memberhentikan sementara aktivitas pada seluruh lembaga pendidikan untuk semua tingkatan baik pendidikan pra sekolah sampai dengan pendidikan di perguruan tinggi. Untuk mengatasi kebutuhan pendidikan, kebijakan yang diambil pemerintah adalah melaksanakan “belajar dari rumah”. Sistem pembelajaran dari rumah yakni pelaksanaan pembelajarannya dilakukan secara virtual atau bisa dinamakan dengan pembelajaran jarak jauh (PJJ). Pembelajaran model ini memanfaatkan fasilitas internet atau teknologi informasi sehingga pembelajaran tatap muka yang sudah bisa dilaksanakan diganti dengan pembelajaran secara virtual atau daring.

Menghadapi pelaksanaan pembelajaran jarak jauh dibutuhkan media tambahan, media ini berbasis internet dapat digunakan sebagai alat penghubung individu dengan individu bahkan dengan kelompok. Dampak baik yang diperoleh dalam penggunaan media ini adalah bebasnya ruang dan waktu tertentu dalam pelaksanaan belajar, akses tidak ada batasan, dan mengurangi kertas. Model seperti ini pembelajarannya memanfaatkan media teknologi yang diharapkan mampu meningkatkan kemampuan dalam memahami peserta didik dan sekaligus menarik minat dan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran (Sun'iyah, 2020 : 5).

Selain itu guru juga dituntut untuk mampu memberikan pembaharuan dalam transformasi pembelajaran menjadi pembelajaran jarak jauh, dimana hal ini akan berguna dalam mengasah kemampuan peserta didik, menimbulkan kreatifitas, dan meningkatkan kualitas yang disebabkan oleh perubahan pola interaksi dan cara pandang dengan menggunakan teknologi. Pendidik dan peserta didik saling bekerjasama dalam menciptakan efektivitas pembelajaran, pendidik harus memberikan pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan, peserta didik juga harus meningkatkan minat belajarnya (Habibi, 2020 : 168).

Pesatnya teknologi informasi komunikasi membawa dampak pada berbagai bidang, termasuk dalam bidang pendidikan yang dikenal dengan sebutan *E-learning* atau pembelajaran melalui media elektronik. Ada banyak istilah yang mengacu pada kata *e-learning*, seperti *virtual learning*, *online learning*, *virtual class*, dan *e-training*. *E-learning* merupakan istilah yang umum dan luas, mengacu tentang proses penyampaian pembelajaran melalui penggunaan teknologi elektronik. Teknologi tersebut dapat berupa komputer, internet, audio/radio video/televise (Prawiradilaga, 2013). *E-learning* merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh, artinya selama proses pembelajaran tidak melibatkan kehadiran peserta didik dan pendidik secara fisik, namun secara daring.

Kemampuan pendidik dalam menguasai media pembelajaran jarak jauh merupakan salah satu usaha yang dilakukan dan menjadi hal penting dalam pencegahan pandemi *covid-19*. Pembelajaran jarak jauh menjadi salah satu solusi bagi lembaga pendidikan dan salah satu cara keberlangsungan aktivitas pendidikan

di tengah pembatasan interaksi antar manusia secara langsung. Namun pada pelaksanaan pembelajaran jarak jauh ini tentu saja membutuhkan media yang lain dengan memanfaatkan media berbasis internet yang memerlukan media teknologi tambahan yaitu perangkat teknologi informasi.

Perangkat teknologi yang dapat digunakan dapat berupa *smartphone* ataupun komputer. Teknologi ini dimanfaatkan dalam meningkatkan kualitas SDM yaitu dengan memberikan pintu akses dunia yang lebih luas dan penyelenggaraan pendidikan yang bermutu. Perkembangan teknologi ini membawa dampak positif berupa jangkauan yang efektif, efisien, luas dan cepat terhadap pemberian informasi. Perkembangan yang terjadi dalam dunia teknologi menjadi penunjang terlaksananya kegiatan pembelajaran berbasis komputer dan *web* (Usodo, 2016 : 743).

Pada kondisi pembelajaran jarak jauh yang saat ini dilaksanakan, pendidik dituntut agar mampu memilih rancangan pembelajaran dan kemampuan ini adalah bagian dari perencanaan pembelajaran, agar peserta didik tetap memiliki minat dan semangat belajar serta mampu memahami materi pelajaran yang diberikan pendidik walaupun harus belajar dari rumah. Banyak media pembelajaran jarak jauh yang dapat dijadikan solusi pendidik dalam menyampaikan pesan pembelajaran untuk peserta didiknya pada masa pandemi *covid-19*. Pada pembelajaran jarak jauh atau daring setiap guru dalam memanfaatkan media tidak sama, tapi harus menyesuaikan kondisi dan situasi yang ada di sekolah dan keadaan peserta didiknya. Dalam penggunaan media pembelajaran jarak jauh, ada yang menggunakan antara lain :

1. *whatsapp group*, yaitu fitur yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan beberapa kontak teman yang ada di whatsapp.
2. *zoom meeting*, yaitu salah satu media untuk melakukan obrolan daring dengan memanfaatkan teknologi *cloud computer* dan keamanan 256-bit TLS encryption.
3. *google meet* yaitu salah satu produk buatan google yang merupakan layanan komunikasi video yang dikembangkan oleh google
4. *google form* yaitu layanan dari google yang memungkinkan untuk membuat survey, Tanya jawab dengan fitur formulir online yang bias disesuaikan dengan kebutuhan.
5. *google classroom* yaitu media pembelajaran online yang memungkinkan guru dan siswa untuk saling terhubung secara online dari manapun dan kapanpun.

Ada banyak media yang dapat digunakan untuk menunjang pendidikan jarak jauh sesuai dengan kebutuhan masing-masing instansi pendidikan. Namun yang paling sering dijumpai pada era ini adalah pendidikan yang dilakukan secara online menggunakan aplikasi-aplikasi yang dapat diunduh dari *playstore*, sebuah layanan perangkat lunak yang ada pada gawai. Sebab aplikasi-aplikasi tersebut dapat memfasilitasi pembelajaran bersama secara sinkronous. Salah satu aplikasi tersebut adalah *microsoft teams*.

Microsoft teams adalah aplikasi digital dari *Microsoft office 365* yang di dalamnya ada beberapa fasilitas yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, diantaranya adalah konten, penugasan, dan percakapan yang mana aplikasi tersebut

berada pada satu tempat atau laman. Tujuan dari *Microsoft teams* adalah memberikan pengalaman belajar jarak jauh secara pribadi, memberikan daya tarik serta pengalaman belajar didalam kelas sebab terhubung secara sosial. *Microsoft teams* memberikan fitur yang mana peserta didik dan pendidik mampu berkomunikasi secara verbal layaknya pembelajaran didalam kelas. Pendidik dapat menyampaikan penugasan kepada peserta didik demi melacak peningkatan kemampuan peserta didik. Selain itu aplikasi tersebut juga menyediakan fungsi lain yang mendukung pelaksanaan pembelajaran secara berkelompok (Situmorang, 2021 : 32).

Microsoft teams adalah aplikasi khusus yang di desain untuk video *conference* dengan kemampuan tingkat tinggi, menjaga data pribadi penggunanya. *Microsoft teams* memudahkan mengelola kelompok dalam grup, memudahkan untuk berbagi *file* dalam setiap grup. Fitur yang terdapat pada *Microsoft teams* adalah *chat*, panggilan audio dan video, *meeting*, *file*, *live event*, dan konektivitas ke perangkat lain. Pembelajaran dengan menggunakan *Microsoft teams* membuat interaksi antara pendidik dan peserta didik lebih mudah, aktif, dan efektif. Dengan fasilitas yang ada guru juga memperoleh kemudahan saat memberikan pelajaran untuk peserta didiknya. Peserta didik juga memperoleh kemudahan yang lebih leluasa ketika berinteraksi dengan pendidik dan teman-temannya karena tidak terbatas dalam ruang dan waktu (Diana & Nana, 2021). *Teams* memiliki slogan yaitu “Buka Pembelajaran Tanpa Batas”. Penggunaan *Microsoft teams* dapat meringkas waktu belajar, membangun kreativitas, mengatur dan menjaga ruang kelas agar tetap aman dari awal pembelajaran sampai kepada penilaian, serta tetap

terhubung dengan rekan kerja pada komunitas pembelajaran profesional (Pradja & Baist, 2019 : 417).

Di SMA Swasta Budi Agung Medan, sejak pembelajaran dilaksanakan secara online, media pembelajaran yang awalnya menggunakan *whatsapp group* kemudian berkembang menjadi *zoom meeting*, *google meet*, *google form*, *google classroom*. Saat itu kepala sekolah masih memberikan kebebasan kepada pendidik untuk menggunakan aplikasi apapun yang guru kuasai, disebabkan sekolah belum memiliki *platform* yang tetap dan sistematis, akan tetapi dengan situasi yang demikian, kemampuan sekolah dalam upaya pemantauan dan evaluasi kinerja guru serta keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung kurang maksimal. Setelah dievaluasi, sekolah memerlukan dan menetapkan satu *platform* untuk mempermudah komunikasi, meningkatkan keaktifan partisipasi belajar peserta didik.

Pembelajaran menggunakan *Microsoft teams* semua peserta didik dibuatkan akun sesuai nama yang ada di ijazah, sehingga lebih tertib dan lebih mudah untuk di kontrol. Kehadiran peserta didik juga lebih terpantau dan terkontrol, anak yang aktif dan tidak aktif dapat terdeteksi, peserta didik bisa berdiskusi melalui *meet* dalam grup, peserta didik dapat berdiskusi diluar jam pelajaran dengan dipantau oleh guru atau wali kelas yang bersangkutan, sehingga peserta didik lebih mandiri. Kepala sekolah dapat memantau pembelajaran yang sedang berlangsung, baik melalui *meet*, *chat* peserta didik, ataupun tugas peserta didik, peserta didik lebih aktif mengikuti pembelajaran, penilaian juga lebih mudah dan teratur. Beberapa

fitur yang digunakan dalam untuk pembelajaran PAI adalah *chat, posts, files, assignment, dan meet*.

Pada fitur *posts* guru dapat menyampaikan informasi ataupun pengumuman mengenai apa saja yang diperlukan. Fitur *files* untuk menyimpan semua file, file yang diposting guru otomatis tersimpan di *one drive* dan peserta didik dapat langsung melihat ataupun mendownload apa yang diposting oleh guru pada fitur *files* baik berupa video, foto, *powerpoint, word*, dan lain-lain. Pada fitur *assignment* atau penugasan lebih mudah untuk dikontrol karena fitur ini dapat diketahui bagi mereka yang sudah melihat tugas setelah memberikan tugas kepada peserta didik. Bagi yang sudah mengerjakan, mengirimkan dan yang belum, kemudian setelah guru menilai ternyata ada tugas peserta didik yang harus diperbaiki, maka pemberian umpan balik harus diberikan oleh guru untuk peserta didik agar diperbaiki, jika sudah diperbaiki maka bisa langsung dinilai dan nilainya langsung dapat dilihat oleh peserta didik. Pada fitur *meet* untuk penjadwalan *meet* cukup satu kali, selanjutnya *meet* tidak perlu dijadwalkan ulang karena otomatis akan muncul notifikasi di kelas *Microsoft teams* setiap minggunya pada fitur *posts*, sehingga tidak perlu membuat link pada setiap pertemuan *meet*. Pada *Microsoft teams*, semua fasilitas atau fiturnya berada pada satu tempat atau satu laman, termasuk untuk fasilitas *meet*, sudah ada dalam satu laman tersebut.

Pada pembelajaran jarak jauh yang diselenggarakan oleh SMA Swasta Budi Agung Medan dilakukan oleh pihak sekolah, diawali dengan pembuatan akun *office 365*, membentuk kelas-kelas di *Microsoft teams*, pembagian tugas mengajar, dan pelatihan untuk para guru dalam menggunakan *Microsoft teams*, sosialisasi

Microsoft teams kepada peserta didik dan wali murid. Kemudian pendidik mempersiapkan perangkat pembelajaran mulai dari RPP, prota, prosem, silabus, materi ajar, LKS, penilaian, dan sebagainya. Setelah semua perangkat pembelajaran selesai maka pembelajaran menggunakan *Microsoft teams* siap dilaksanakan sesuai jadwal yang ada. Dalam sebulan sekali pihak sekolah melakukan evaluasi terkait pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Microsoft teams*. Hal yang dievaluasi mengenai pelaksanaan program yaitu tentang perangkat pembelajaran, keaktifan peserta didik, penyelesaian tugas-tugas peserta didik, masalah yang dihadapi, dan hal-hal yang perlu untuk diadakan perbaikan baik sebagian maupun keseluruhan.

Berdasarkan paparan diatas, maka penulis mempunyai ketertarikan untuk memperdalam tentang pembelajaran PAI menggunakan *Microsoft teams* pada perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasinya dengan judul “ Penerapan Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi *Microsoft Teams* Pada Materi PAI Kelas XI Di SMA Swasta Budi Agung Medan”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penelitian ini difokuskan pada Penerapan Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi *Microsoft Teams* Pada Materi PAI Kelas XI Di SMA Swasta Budi Agung Medan yang berkaitan dengan pemakaian program, pelaksanaan dan uji efektivitas.

C. Rumusan Masalah

Melalui latar belakang masalah dan focus penelitian diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana perencanaan aplikasi *Microsoft teams* dalam pembelajaran materi PAI di SMA Swasta Budi Agung Medan?
2. Bagaimana pelaksanaan aplikasi *Microsoft teams* dalam pembelajaran materi PAI di SMA Swasta Budi Agung Medan?
3. Bagaimana efektivitas aplikasi *Microsoft teams* dalam pembelajaran PAI di SMA Swasta Budi Agung Medan?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menganalisis perencanaan *Microsoft teams* dalam pembelajaran materi PAI di SMA Swasta Budi Agung Medan.
2. Menganalisis pelaksanaan *Microsoft teams* dalam pembelajaran materi PAI di SMA Swasta Budi Agung Medan
3. Menganalisis efektivitas *Microsoft teams* dalam pembelajaran materi PAI di SMA Swasta Budi Agung Medan

E. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian yang dilaksanakan ini manfaat yang diharapkan :

1. Kontribusi ilmiah dalam pengetahuan tentang pendidikan pada jenjang pendidikan sekolah menengah atas (SMA), terutama dalam kajian tentang penerapan *Microsoft teams* dalam pembelajaran PAI
2. Hasil penelitian yang diperoleh harapannya dapat dijadikan bahan masukan dan pertimbangan bagi SMA Swasta Budi Agung Medan dalam

mewujudkan keberhasilan pembelajaran daring menggunakan *Microsoft teams*.

3. Sebagai bahan rujukan, informasi dan kajian ilmiah bagi mahasiswa atau peneliti lainnya yang ingin melaksanakan penelitian atau mengembangkan penelitian serupa, baik itu mahasiswa UINSU maupun mahasiswa lainnya.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN