

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN PENELITIAN RELEVAN

A. Kajian Teori

a. Implementasi Pembelajaran Daring

1. Definisi Implementasi

Implementasi dapat diartikan sebagai pelaksanaan atau penerapan sesuatu hal. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, implementasi adalah penerapan. Menurut Browne dan Wildovsky, implementasi ialah suatu kegiatan yang saling menyesuaikan. Namun implementasi bukan hanya sekedar kegiatan, tetapi suatu kegiatan yang sangat terencana dan dilaksanakan dengan sungguh-sungguh berdasarkan aturan tertentu untuk mencapai suatu tujuan (Arinda, 2018 : 19). Dilanjut menurut Fullan, implementasi adalah proses penempatan pada praktek mengenai suatu ide, program, ataupun kegiatan yang baru bagi orang lain dalam mengharapkan sesuatu perubahan (Majid & Andayani, 2016 : 6).

Menurut Malik Oemar adalah suatu proses penerapan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi dalam bentuk tindakan praktis sehingga memberikan dampak baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan, maupun nilai dan sikap. Sedangkan Usman mengungkapkan bahwa implementasi ialah tindakan yang mengarah pada aktivitas, aksi, dengan adanya suatu sistem (Usman, 2002 : 70).

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa implementasi adalah tindakan untuk melakukan sesuatu yang telah tersusun rencana, konsep, dan ide agar tercapainya tujuan yang telah ditentukan sehingga memberikan dampak yang baik bagi semua orang

2. Tahap-Tahap Implementasi

Berikut ini tahap-tahap implementasi menurut Arfandi dan Shaleh adalah sebagai berikut (Shaleh, 2018 : 64) :

- a. Pengembangan Program, yakni meliputi program tahunan, semester, bulanan, mingguan, dan harian. Ada juga program bimbingan dan konseling
- b. Pelaksanaan Pembelajaran, yaitu proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya. Sehingga nantiya terjadi perubahan yang lebih baik.
- c. Evaluasi, yaitu proses yang dilakukan selama pelaksanaan pembelajaran untuk keperluan evaluasi kurikulum

b. Pembelajaran

Makna pembelajaran dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, adalah proses, cara perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Undang- Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, mengemukakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Setiap guru penting untuk memahami sistem pembelajaran, karena dengan pemahaman sistem ini, setiap guru akan memahami tentang tujuan pembelajaran atau hasil yang diharapkan, proses kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan, pemanfaatan setiap komponen dalam proses kegiatan untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai dan bagaimana mengetahui keberhasilan pencapaian tersebut.

Tujuan pembelajaran adalah kemampuan (kompetensi) atau keterampilan yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa setelah mereka melakukan proses pembelajaran tertentu. Rumusan tujuan pembelajaran harus mengandung unsur ABCD, yaitu Audience (siapa yang harus memiliki kemampuan), Behaviour (perilaku yang bagaimana yang diharapkan dapat dimiliki), Condition (dalam kondisi dan situasi yang bagaimana subjek dapat menunjukkan kemampuan sebagai hasil belajar yang telah diperolehnya), dan Degree (kualitas atau kuantitas tingkah laku yang diharapkan dicapai sebagai batas minimal).

Di sisi lain, upaya peningkatan kualitas pembelajaran perlu mempertimbangkan perubahan-perubahan dalam proses pembelajaran, yang antara lain ditandai dengan adanya perubahan dari model belajar terpusat pada guru ke model terpusat pada peserta didik, dari kerja terisolasi ke kerja kolaborasi, dari pengiriman informasi sepihak ke pertukaran informasi, dari pembelajaran pasif ke pembelajaran aktif dan partisipatif, dari yang bersifat faktual ke cara berpikir kritis, dari respon reaktif ke proaktif, dari konteks artificial ke konteks dunia nyata, dari single media ke multimedia. Oleh karena itu, pembelajaran harus berpotensi mengembangkan suasana belajar mandiri. Dalam hal ini, pembelajaran dituntut dapat menarik perhatian peserta didik dan sebanyak mungkin memanfaatkan momentum kemajuan teknologi khususnya dengan mengoptimalkan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (information and communication technology). Membahas tentang teknologi, tak lepas dari kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dan berbagai kemungkinan

penerapannya, khususnya pada pembelajaran. Kekuatan TIK pada pembelajaran, akan melahirkan konsep ELearning, manfaat E-Learning, dan bahan-bahan pembelajaran untuk E-Learning (Murtiyasa, 2012).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses kegiatan belajar yang melibatkan berbagai komponen, yaitu guru, siswa, 8 tujuan, materi, metode, media, evaluasi dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkaran belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pada penelitian ini, proses pembelajaran menggunakan media online (ELearning) untuk menyampaikan materi sekaligus membudayakan peserta didik untuk mencari referensi belajar secara online, lebih luas dan mandiri.

1. Model Pembelajaran

Model dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai pola dari sesuatu yang akan dihasilkan atau dibuat. Model dapat dikatakan sebagai kerangka konseptual yang dijadikan sebagai fondasi ketika melaksanakan suatu kegiatan (Syarifuddin, 2019: 23). Selanjutnya Indrawati (2011: 15), mengungkapkan bahwa suatu rencana dan susunan yang digunakan sebagai pondasi dalam merancang pembelajaran di kelas disebut dengan model pembelajaran. Prosedur yang digunakan sebagai pedoman agar tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal diantaranya yaitu seperti strategi, teknik, metode, media dan lain-lain (Affandi, dkk 2013: 16).

Model pembelajaran akan merujuk pada pendekatan pembelajaran yang digunakan yaitu tujuan pembelajaran, tahapan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran dapat dijadikan pola

pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya (Rusman, 2012).

Dari uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran adalah seluruh susunan penyajian materi pembelajaran yang meliputi segala aspek baik sesudah ataupun sebelum melakukan pembelajaran yang akan dilakukan oleh guru serta fasilitas-fasilitas yang berkaitan untuk menunjang proses pembelajaran baik secara langsung ataupun tidak langsung agar pembelajaran tersusun secara sistematis dan dapat berjalan secara efektif dan efisien. Oleh sebab itu model pembelajaran dijadikan sebagai acuan atau pedoman untuk membuat, merancang atau melaksanakan sesuatu kegiatan agar hasilnya sesuai dengan yang diharapkan.

2. Ciri-Ciri Model Pembelajaran

Sebuah pembelajaran perlu perencanaan pembelajaran dari beberapa teori untuk menyusunnya agar rencana pembelajaran yang disusun benar-benar dapat memenuhi harapan dan tujuan pembelajaran (Amiruddin, 2016: 4). Sehingga diperlukan sebuah model pembelajaran yang dapat dijadikan acuan atau pedoman dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran adalah salah satu bagian yang paling berperan dalam suatu pembelajaran. Berangkat dari prinsip-prinsip dan teori belajar, model pembelajaran disajikan sedemikian rupa sehingga memiliki ciri-ciri khusus yang tidak terdapat pada strategi, metode atau prosedur pembelajaran.

Menurut Rusman (2012: 136), adapun ciri-ciri model pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.

Misalnya model penelitian kelompok disusun oleh Herbert Thelen dan

berdasarkan teori John Dewey. Model ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.

- b) Mempunyai misi dan tujuan pendidikan tertentu. Misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.
- c) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas. Misalnya model *synectic* dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pelajaran mengarang.
- d) Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan : (a) urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*); (b) adanya prinsip-prinsip reaksi; (c) sistem sosial; dan (d) sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
- e) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi : (1) dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur; (2) dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.
- f) Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Dari uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran merupakan perencanaan pembelajaran yang paling utama. Sehingga dalam sebuah model pembelajaran, sudah termasuk di dalamnya strategi, metode dan teknik dalam pembelajaran. Oleh sebab itu ketika kita menggunakan model pembelajaran, maka secara otomatis kita akan mengetahui strategi, metode dan teknik yang akan digunakan dalam pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa strategi,

metode, teknik yang digunakan pada pembelajaran bergantung pada model pembelajaran yang digunakan.

c. Pembelajaran Jarak Jauh (Daring)

1. Pengertian Pembelajaran Jarak Jauh (Daring)

Permendikbud No.119 tahun 2014 pasal 1 no.1 menerangkan bahwa pendidikan jarak jauh yang selanjutnya disebut PJJ adalah kegiatan pendidikan dimana pendidik dan peserta didik terpisah dan materi pelajarannya berdasarkan teknologi pembelajaran atau pendidikan. Peraturan pemerintah no.66 tahun 2020 pasal 1 no.37 yang merupakan perubahan atas PP no.17 tahun 2020 menyatakan bahwa PJJ adalah aktivitas pendidikan dimana peserta didik dan pendidiknya terpisah, proses pembelajarannya juga menggunakan sumber belajar yang ada pada teknologi informasi, dan komunikasi serta media yang lain.

Pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran daring merupakan proses pembelajaran yang peserta didiknya terpisah dari pendidik, dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi informasi dan komunikasi atau media lainnya. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran daring harus dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa merasa terbebani dalam menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas. Peran pendidik diharapkan dapat memberikan variasi aktifitas dan tugas pembelajaran bagi siswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses belajar dari rumah. Di samping itu guru lebih banyak memberikan umpan balik terhadap bukti atau produk aktivitas pembelajaran yang bersifat kualitatif dan berguna bagi peserta didik.

Pembelajaran jarak jauh bisa dilakukan dengan belajar mandiri dalam jaringan (daring). Pada pembelajaran ini peserta didik memperoleh instruksi-instruksi pembelajaran dan bahan ajar yang disusun secara modular dalam format digital seperti *pdf*, *doc*, *ppt*, video, film, dan lain-lain. Peserta didik menerima dan mengumpulkan tugas melalui *learning management system* (LMS), serta dapat berkomunikasi melalui *email*, *chatting*, forum diskusi, media sosial, atau media lain yang telah disepakati. Pembelajaran dibimbing melalui tutorial daring pada *video conference* secara terjadwal (Widodo, 2020 : 8-9).

Moore, Dickson-Deane, & Galyen sebagaimana kutipan dari Sadikin dan Hamidah (2020 : 216) mengatakan bahwa PJJ atau juga dikatakan pembelajaran daring diartikan dengan pembelajaran dengan memanfaatkan jaringan internet dengan fleksibilitas, konektivitas, aksesibilitas, dan kemampuan dalam menyediakan beragam jenis interaksi pembelajaran. Pembelajaran jarak jauh adalah pembelajaran *online* yang dilakukan dengan menggunakan jaringan internet, dimana pembelajaran *online* dapat juga disebut dengan pembelajaran dalam jaringan (daring). Penerapan pembelajaran daring memerlukan perangkat pendukung lain misalnya *smartphone*, *iphone*, laptop, tablet, dan komputer yang dapat dipakai dalam melakukan akses informasi dimanapun dan kapanpun.

Prawiyogi, dkk (2020 : 95) mengatakan bahwa PJJ adalah kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan media yang menjadi fasilitas dalam berkomunikasi antara guru dan siswa. PJJ ini dilakukan dengan tidak ada kegiatan tatap muka diantara peserta didik dan pendidik secara langsung, maksudnya ada kemungkinan dimana pelaksanaannya peserta didik dan pendidik di tempat yang

berlainan dan memungkinkan dipisahkan dengan jarak yang sangat jauh. Pembelajaran secara daring merupakan PJJ dimana bahan ajar, media untuk berinteraksinya melalui jaringan internet. Maka dari itu, pelaksanaan pembelajaran daring tidak dapat meninggalkan adanya fasilitas internet sebagai teknologi yang utama. Ketika melaksanakan pembelajaran daring, sarana penunjang seperti kelas yang diganti dengan kelas virtual dengan sebutan *learning management system* (LMS) (Sumantri, dkk, 2020 : 6). PJJ adalah pembelajaran yang tidak mengharuskan adanya kegiatan tatap muka secara langsung diantara peserta didik dan pendidik. Komunikasinya bersifat dua arah dengan memanfaatkan media seperti video, internet, radio, *handphone*, TV, komputer, dan sebagainya. PJJ dapat efektif jika peserta didik merasa nyaman dan termotivasi untuk melaksanakan aktivitas belajar dengan adanya interaksi dan timbal balik, sehingga belajar merupakan aktivitas yang menyenangkan, bukan menjadi beban yang berat (Munir, 2009 : 8).

Definisi pendidikan dan pendidikan islam ajaran pertama dalam islam adalah ketika malaikat jibril menemui Nabi Muhammad SAW di gua hira. Surah Al-Baqarah ayat 31 adalah bukti bahwa islam ditandai dengan pengajaran dan pendidikan sebagai tiang utama. Berikut Q.S. Al-Baqarah ayat 31:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Artinya : *Dan Dia ajarkan kepada Adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian Dia perlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama semua (benda) ini, jika kamu yang benar!”*

Dari ayat diatas ada empat poin penting yang dapat kita petik, yaitu pertama, manusia sebagai subjek membaca, meneliti dengan menyebut nama Allah. Kedua, objek yang dibaca, diperhatika, yaitu materi dan proses penciptaan menjadi manusia yang sempurna. Ketiga, media dalam kegiatan membaca. Dan keempat, motivasi yang dimiliki manusia yakni rasa ingin tahu.

Dari beberapa definisi diatas mengenai pembelajaran jarak jauh, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran jarak jauh adalah salah satu bentuk usaha dalam menciptakan solusi terhadap permasalahan pendidikan dengan keterbatasan yang dimiliki oleh peserta didik dan pendidik dalam melakukan kegiatan pembelajaran tatap muka secara langsung dan melaksanakan pembelajaran dengan pemisahan diantara pendidik dan peserta didik melalui bantuan media elektronik berupa *smartphone*, laptop, tablet, dan juga komputer yang bisa diakses oleh peserta didik dan pendidik tanpa adanya batasan waktu dan ruang. Pelaksanaan PJJ ini dilaksanakan oleh lembaga penyelenggara pendidikan dalam merencanakan, penerapan, dan mengevaluasi pelaksanaan PJJ tersebut, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2. Karakteristik Pembelajaran Jarak Jauh (Daring)

Menurut Permendikbud No. 109 tahun 2013, pembelajaran jarak jauh mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :

- a. PJJ merupakan proses pembelajaran yang diselenggarakan dengan jarak yang jauh dengan memanfaatkan berbagai media komunikasi.
- b. Pelaksanaan pembelajarannya dilaksanakan dengan memanfaatkan elektronik (*e-learning*) dengan menggunakan paket teknologi informasi dan

komunikasi demi kepentingan pelaksanaan aktivitas pembelajaran yang dapat diakses peserta didik kapanpun dan dimanapun.

- c. Sumber belajarnya merupakan materi ajar dan bermacam-macam informasi yang dikemas dan dikembangkan dalam bentuk teknologi informasi dan komunikasi yang dapat dipakai dalam pembelajaran.
- d. Sifatnya belajar tuntas, mandiri, belajar terbuka, memanfaatkan TIK (teknologi informasi dan komunikasi), pemanfaatan teknologi lainnya dalam pendidikan, dan bentuknya yaitu pembelajaran terpadu berpendidikan tinggi.
- e. Sifat terbuka dalam PJJ mempunyai makna bahwa pembelajaran yang dilakukan fleksibel berkaitan dengan masa evaluasi, cara dan lokasi belajar, masa registrasi, bidang studi, latar belakang, dan penyampaian program studi dan waktu penyelesaiannya.

Menurut Munir (2009 : 29) karakteristik PJJ adalah sebagai berikut :

- a. Kegiatan PJJ penyusunannya disesuaikan dengan sifat, jenis, dan jenjang pendidikan. Perkiraan waktu pelaksanaannya juga disesuaikan dengan kegiatan tersebut. Tujuan PJJ adalah memberikan peningkatan pada sikap belajar, keterampilan dan pengetahuan.
- b. Pelaksanaan PJJ antara peserta didik dan pendidik tidak berinteraksi secara langsung, maka tidak pembelajaran yang dilakukukan secara tatap muka. Interaksi dilaksanakan jika terjadi hal tertentu yang dirasa sangat penting.
- c. Tidak adanya tatap muka seperti pembelajaran konvensional antara pendidik dan peserta didik, menuntut pembelajarannya dilaksanakan

dengan mandiri. Bantuan yang didapat dari orang lain dalam pembelajaran sangat terbatas.

- d. Terdapat lembaga pendidikan yang menjadi pelaksana sekaligus pengonsep pembelajaran untuk belajar mandiri. PJJ adalah system pendidikan yang memberikan penegasan pada aktivitas mandiri sehingga pelaksanaan belajar mandiri oleh peserta didik harus dikelola secara sistematis.
- e. Pelayanan, materi dan rancangan pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan oleh lembaga pendidikan.
- f. Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai penyampai materi pelajaran, dimana media ini dapat berupa komputer yang terhubung dengan internet atau menggunakan program *e-learning*. Contoh penggunaannya yakni pada materi tentang sikap, keterampilan dan pengetahuan penyampaianya memanfaatkan media penampil audio visual seperti TV, computer atau media lain seperti radio, media cetak, dan media lainnya.

Dari penjelasan diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa karakteristik PJJ adalah pembelajaran dengan memanfaatkan kecanggihan media elektornik, internet, dan pelaksanaannya bisa kapanpun dan dimanapun dengan sifatnya yang terbuka.

3. Tahap-Tahap Pembelajaran Jarak Jauh (Daring)

a. Persiapan/perencanaan

Menurut Widodo, dkk (2020 : 20-21) perencanaan pembelajaran mesti dilakukan secara sistematis, perencanaan pembelajaran jarak jauh memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

1. Melakukan koordinasi dan penyusunan terkait kurikulum yang akan digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran.
2. Memetakan dan melakukan identifikasi terkait kondisi siswa dan orangtua jika pembelajaran daring akan dilaksanakan.
3. Memastikan sekolah, guru, siswa, dan orangtua memiliki akses internet.
4. Memiliki akses terhadap sumber belajar, memfasilitasi guru dalam pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (RPPJJ).
5. Melaksanakan pembekalan pembelajaran yang dihadiri oleh seluruh komponen sekolah, siswa, dan orangtua/wali.
6. Melakukan evaluasi pola pembelajaran dan penilaian yang telah dilaksanakan secara periodic.

b. Pelaksanaan

1. Penyiapan Bahan Ajar

Bahan ajar yang disusun mencakup komponen-komponen sebagai berikut : kompensasi yang dicapai dengan mencantumkan tujuan pembelajaran yang meliputi aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap ; isi pembelajaran yang disajikan dalam unit-unit aktivitas belajar, dilengkapi ilustrasi yang nyata dan beragam latihan, sehingga memudahkan siswa belajar mandiri secara tuntas, penilaian formatif yang dapat memberikan informasi terkait proses dan hasil belajar ; dan umpan balik dapat berupa penjelasan, kunci jawaban serta pembahasannya.

Perangkat bahan ajar yang disusun secara sistematis, dituangkan dalam teknologi non cetak, untuk digunakan siswa dalam pembelajaran online. Bahan ajar tersebut dapat berupa audio, audio visual, dan multimedia interaktif.

2. Pelaksanaan Penilaian

Ruang lingkup penilaian proses dan hasil belajar pada pembelajaran jarak jauh meliputi kompetensi aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dilaksanakan secara daring dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Widodo, 2020 : 46).

Teknik penilaian pengetahuan dilakukan secara tertulis, lisan, dan penugasan instrument penilaian yang dikembangkan berdasarkan indicator pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan. Teknik penilaian keterampilan dapat dilakukan melalui penilaian produk kinerja yang semuanya dilakukan secara daring.

c. Evaluasi

Evaluasi mempunyai tujuan untuk menjamin mutu pelaksanaan program, melakukan pantauan pelaksanaan program, memfasilitasi kepala sekolah, komite sekolah, guru, siswa, tenaga kependidikan, warga sekolah, agar bias saling berinteraksi dalam menyampaikan masalah dalam melaksanakan program pembelajaran jarak jauh (daring), memberikan masukan dan perbaikan bagi tindak lanjut penyelesaian masalah yang dihadapi (Widodo, 2020 : 50).

4. Media Pembelajaran Jarak Jauh (Daring)

Menurut Toheri, dkk (2020 : 8) pada saat menggunakan media dalam pembelajaran jarak jauh perlu memberikan perhatian pada berbagai hal sebagai berikut :

- a. Kemudahan dalam menggunakan dan melengkapi fitur

- b. Memotivasi peserta didik untuk menggunakan sumber belajar internal dan eksternal.
- c. Meningkatkan keterampilan abad 21
- d. Mendorong pembelajaran sepanjang hayat
- e. Perkembangan pengetahuan, teknologi dan inovasi yang semakin pesat
- f. Memberikan fasilitas dan komunikasi
- g. Orientasinya fokus pada kemampuan berpikir intelektual dari sederhana ke kompleks, kecakapan motorik, nilai, emosi, kepekaan sikap, dan rasa.
- h. Menyediakan empat bagian minimal kehadiran, penyampaian materi secara beragam, diskusi dan interaksi, assesmen.

Adit (2020) menjelaskan bahwa terdapat 12 platform yang dapat digunakan dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh yang dapat diakses peserta didik di seluruh nusantara. Upaya ini dilakukan dengan tujuan memberikan bantuan kepada peserta didik dalam mengikuti pembelajaran terkait dengan kebijakan pemerintah dalam usaha pencegahan penularan wabah covid-19. Terdapat 12 platform atau aplikasi yang dapat diakses peserta didik dalam upaya pembelajaran dari rumah yaitu, *cisco webex*, *zenius*, *sekolahmu*, *ruang pendidik*, *quipper school*, *Microsoft office 365*, *kelas pintar*, *google for education*, *icando*, *indonesiaX*, *meja kita*, dan *rumah belajar*.

Microsoft teams merupakan bagian dari *Microsoft office 365*, salah satu aplikasi pembelajaran jarak jauh (daring). *Microsoft teams* merupakan aplikasi yang diciptakan oleh tim di *office 365* dengan maksud untuk menyatukan semua anggota, konten dan alat yang diperlukan sehingga menjadi suatu tim yang berada

di tempat yang sama. Beberapa fitur *Microsoft office 365* yang lainnya yakni *outlook, onedrive, onenote, sharepoint, teams, word, powerpoint, excel, sway, dan forms*.

d. *Blended Learning*

1. Pengertian *Blended Learning*

Istilah *blended learning* berasal dari bahas Inggris yang terdiri atas dua suku kata yakni *blend* artinya campuran, pengertiannya adalah ada pola pembelajaran yang diintegrasikan, dan *learning* yang artinya adalah belajar. Secara umum pembelajaran *blended learning* merupakan pembelajaran kombinasi, sehingga siswa akan memperoleh pengalaman pembelajaran online yang bisa diakses kapanpun dan dimanapun dan pengalaman belajar tatap muka yang terhubung langsung ke pendidik.

Blended learning merupakan gabungan dari dua arahan model pembelajaran yakni pembelajaran tradisional dan pembelajaran yang berhubungan dengan peran teknologi atau dikenal dengan pembelajaran online (Hendarita, 2018 :2). Menurut Munir (2017 : 62) mengatakan bahwa pembelajaran *blended learning* adalah pembelajaran bukan hanya tatap muka, namun dikombinasikan dengan sumber ilmu pengetahuan dan teknologi yang bersifat online maupun offline. Onta (2018 : 2) menjelaskan bahwa *blended learning* merupakan pendekatan yang mengintegrasikan pembelajaran tradisional tatap muka dengan pembelajaran jarak jauh yang memakai media pembelajaran berbasis online dan menggunakan banyak

alat komunikasi yang dapat mendukung komunikasi antara peserta didik dan pendidik.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis menyimpulkan bahwa *blended learning* merupakan perencanaan pembelajaran yang mengkombinasikan antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran jarak jauh (online) yang menggunakan pemanfaatan kecanggihan teknologi dengan tujuan peserta didik tidak hanya mampu dalam materi pelajaran melainkan juga mampu memanfaatkan teknologi yang diperoleh dari model ini.

2. Tujuan dan Karakteristik Blended Learning

Dalam pelaksanaan pembelajaran, *blended learning* mempunyai beberapa tujuan. Menurut Onta (2018 : 22) mengatakan tujuan dari model pembelajaran *blended learning* adalah :

- a. Membantu peserta didik untuk mendapatkan pengalaman belajar yang disesuaikan dengan gaya dan kebutuhan belajarnya.
- b. Menyediakan peluang bagi guru dan peserta didik untuk pembelajaran mandiri, bermanfaat dan berkembang
- c. Meningkatkan penjadwalan fleksibilitas bagi peserta didik, dengan mengkombinasikan aspek tatap muka dan online.
- d. Kelas tatap muka digunakan untuk membantu peserta didik dalam pengalaman interaktif.
- e. Kelas online memberikan peserta didik online multimedia yang banyak pengetahuan pada setiap saat dan dimana saja selama peserta didik mempunyai akses internet.

Selain tujuan pembelajaran, karakteristik dari pembelajaran *blended learning* menurut Onta (2018 : 23) adalah sebagai berikut :

- a. *Blended learning* memberikan kebaikan bagi kemandirian belajar peserta didik karena lebih banyak dihabiskan untuk latihan secara mandiri sebelum dikonsultasikan dan melatih peserta didik dalam melakukan penilaian terhadap diri sendiri.
- b. Peserta didik mesti mempunyai keterampilan dalam mengatur waktu dan menyesuaikan jadwal belajar dengan sifat pekerjaan sesuai dengan kecepatan mereka sendiri.
- c. Peserta didik merasa lingkungan belajar sebagai lingkungan yang memerlukan lebih banyak tanggungjawab.
- d. Model *blended learning* mendidik peserta didik untuk disiplin sebab peserta didik bekerja lebih teratur dan aktif dalam latihan soal secara online.

Berdasarkan tujuan dan karakteristik dari pembelajaran *blended learning* yang telah dijabarkan dapat kita ketahui bahwa pembelajaran ini sangat solutif dan tepat untuk diterapkan pada masa pandemic covid-19 saat ini. *Blended learning* mengkombinasikan tanda-tanda terbaik dari pembelajaran di kelas tatap muka dan tanda-tanda terbaik pembelajaran online untuk meningkatkan pembelajaran mandiri secara aktif oleh siswa dan mengurangi jumlah waktu tatap muka (Husamah, 2014 : 7). Oleh karena itu, banyak sekali yang diperoleh peserta didik dan gur dari manfaat dan pengalaman penerapan pembelajaran *blended learning* ini.

3. Ruang Belajar Blended Learning

Dwiyanto (2020: 4) berpendapat bahwa terdapat empat ruang belajar dalam *blended learning* yaitu sinkron langsung (*live synchronous*), sinkron virtual (*virtual synchronous*), asinkron mandiri (*self-paced asynchronous*) dan asinkron kolaboratif (*collaborative asynchronous*).

Dari diagram diatas, terlihat jelas terdapat empat ruang belajar yang dapat diuraikan sebagai berikut :

- a) Sinkron langsung (*live synchronous*) merupakan proses pembelajaran yang terjadi secara tatap muka pada tempat dan waktu secara bersamaan. Dimana siswa dan guru berada pada satu ruangan atau kelas untuk melakukan pembelajaran. Pembelajaran seperti ini biasanya sering disebut dengan pembelajaran konvensional atau tradisional yang biasanya dilakukan di sekolah.
- b) Sinkron virtual (*virtual synchronous*) merupakan proses pembelajaran yang terjadi secara tatap maya. Dimana pembelajaran terjadi pada waktu yang sama namun dalam tempat yang berbeda-beda satu sama lain. Pembelajaran ini menggunakan berbagai macam teknologi *video conference* seperti *zoom meeting*, *google meet*, dan lainnya.
- c) Asinkron mandiri (*self-directed asynchronous*) adalah proses pembelajaran yang terjadi secara mandiri kapanpun dan dimanapun. Sehingga proses pembelajaran tidak terikat oleh waktu dan tempat. Siswa secara mandiri memenuhi kebutuhan belajarnya dengan difasilitasi bahan ajar digital atau *learning object* dalam berbagai jenis media audio, video, teks dan lainnya.

- d) Asinkron kolaboratif (*collaborative asynchronous*) adalah proses pembelajaran yang terjadi kapan saja dan dimana saja untuk saling mendiskusikan, mengkritisi ataupun mengevaluasi dengan memanfaatkan teknologi kolaboratif. Misalnya melakukan diskusi, tanya jawab pada forum diskusi *online* seperti *Google classroom*, *whatsapp group* dan lainnya

Komposisi *blended learning* yang sering digunakan yaitu 50 berbanding 50, artinya dari alokasi waktu yang disediakan, 50% untuk kegiatan pembelajaran tatap muka 50% untuk pembelajaran secara *online* atau dalam jaringan. Namun ada pula yang menggunakan komposisi 75 berbanding 25, yang artinya 75% untuk pembelajaran tatap muka dan 25% untuk pembelajaran secara *online*. Begitu pula sebaliknya pada komposisi 25 berbanding 75 yaitu, 25% untuk pembelajaran tatap muka sedangkan untuk pembelajaran secara *online* 75 %. Pertimbangan untuk menentukan komposisi yang digunakan pada pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran seperti kompetensi yang akan dihasilkan, lokasi pembelajar, kemampuan siswa dan guru serta sumber belajar yang cocok (Munir, 2017:64). Seperti kondisi yang sedang terjadi saat ini, dimana komposisi yang paling tepat untuk digunakan adalah 25 berbanding 75, dimana guru dan siswa lebih banyak melakukan proses pembelajaran secara *online* dibandingkan tatap muka dikarenakan mempertimbangkan kondisi yang terjadi saat ini yaitu pandemi *Covid-19*. Namun apapun bentuk dan komposisi kombinasinya, penyelenggaraan pembelajaran berbasis *blended learning* senantiasa bertujuan untuk memfasilitasi siswa dalam mencapai kompetensi yang diperlukan (Pribadi, 2017: 226).

4. Komponen Blended Learning

Model pembelajaran *blended learning* memiliki 3 komponen pembelajaran yang digabungkan menjadi satu bentuk pembelajaran *blended learning* (Istiningsih dan Hasbullah, 2015: 68). Komponen-komponen tersebut diantara sebagai berikut

1. *Online learning*

Online learning adalah lingkungan pembelajaran yang menggunakan teknologi internet dalam mengakses materi pembelajaran dan memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran antara sesama siswa dan guru dimana saja dan kapan saja.

2. Pembelajaran tatap muka (*face to face learning*)

Pembelajaran tatap muka merupakan model yang sampai saat ini masih terus dilakukan dan sangat sering dalam proses pembelajaran. Pembelajaran tatap muka merupakan salah satu bentuk model pembelajaran konvensional, yang berupaya untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa. Pembelajaran tatap muka akan mempertemukan guru dengan siswa dalam satu ruangan untuk belajar. Dengan pembelajaran tatap muka, siswa bisa lebih memperdalam apa yang telah dipelajari melalui *online learning*, atau sebaliknya *online learning* untuk lebih memperdalam materi yang diajarkan melalui tatap muka.

3. Belajar Mandiri (*individualized learning*)

Individualized learning yaitu siswa dapat belajar mandiri dengan cara mengakses informasi atau materi pembelajaran secara *online* via internet. Belajar mandiri bukan berarti belajar sendiri, belajar mandiri berarti belajar secara berinisiatif, dengan ataupun tanpa bantuan orang lain dalam belajar. Sehingga proses belajar mandiri adalah proses belajar dimana siswa memegang kendali atas pengambilan

keputusan terhadap kebutuhan belajarnya dengan sedikit memperoleh bantuandari guru.

Pada umumnya komponen-komponen *blended learning* yang telah dipaparkan diatas, merupakan komponen dalam pembelajaran *blended learning* yang paling sering digunakan. Namun tidak menutup kemungkinan masih terdapat komponen yang dapat dilaksanakan selain yang telah dipaparkan. Pada masa pandemi *covid-19*, komponen-komponen ini terlaksana pada rentang waktu paling lama satu minggu

5. Pengembangan Blended Learning

Model pembelajaran *blended learning* memiliki bentuk pembelajaran yang bervariasi sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dalam kondisi apapun. Ansori (2018: 127) mengatakan secara umum terdapat empat model pengembangan *blended learning*, yaitu :

- a) *Face to face driver model*, merupakan model yang menggunakan teknologi hanya sebagai pendukung pembelajaran tatap muka. Jadi pembelajaran tatap muka adalah pembelajaran utama sementara *online learning* hanya sebagai pelengkap pembelajaran.
- b) *Rotation model*, merupakan model kombinasi yang terstruktur, dimana pembelajaran secara tatap muka dan *online* memiliki jadwal masing-masing sehingga kedua tipe pembelajan ini benar-benar terpisah.
- c) *Flex model*, merupakan model *blended learning* yang memusatkan pada pembelajaran secara mandiri melalui *online learning*. Guru dalam model ini hanya sebagai fasilitator.

- d) *Online lab school model*, merupakan model pembelajaran yang dilakukan di ruang laboratorium digital dan sepenuhnya menggunakan pembelajaran *online*. Sementara guru hanya sebagai fasilitator yang memandu jalannya pembelajaran dalam laboratorium tersebut.

Pengembangan dari model pembelajaran *blended learning* diatas digunakan dan disesuaikan dengan kebutuhan dari pihak yang akan melaksanakan pembelajaran. Karena pada dasarnya tujuannya sama yaitu untuk memudahkan siswa dan guru untuk melakukan proses pembelajaran. Pada masa pandemi saat ini, model yang dapat digunakan pada umumnya adalah *rotation model* dan *flex model*

6. Perencanaan Pembelajaran Blended Learning

Blended learning merupakan sebuah model pembelajaran yang dirancang untuk memudahkan proses pembelajaran pada masa pandemi *covid-19* dan merupakan salah satu inovasi pengintegrasian kemajuan teknologi dalam pendidikan atau proses pembelajaran. Proses pembelajarannya lebih mendorong siswa pada digitalisasi dan pemanfaatan teknologi. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Edwards, Williams dan Roderick menunjukkan bahwa penggunaan berbagai media (multimedia) dalam proses belajar menunjukkan hasil belajar yang signifikan lebih baik dibandingkan proses belajar yang hanya menggunakan media tradisional seperti buku teks (Munir, 2015: 22). Peran yang dilakukan oleh guru dalam melakukan perencanaan pembelajaran adalah dengan membuat perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran merupakan beberapa persiapan yang disusun oleh guru agar pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran dapat dilakukan secara sistematis dan memperoleh hasil seperti yang diharapkan (Hilayati, 2013:

24). Oleh sebab itu guru harus menyiapkan perencanaan pembelajaran *blended learning* dengan memadukan proses pembelajaran *online* yang memanfaatkan berbagai media *online* dengan pembelajaran tatap muka yang disesuaikan dengan keadaan saat ini. Husamah (2014: 27) menyebutkan ada enam tahapan dalam merancang pembelajaran *blended learning* agar hasilnya optimal. Adapun tahapan yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Menetapkan macam dan materi bahan ajar.

Dalam tahapan ini perlu dipersiapkan bahan ajar yang memenuhi syarat pembelajaran jarak jauh (PJJ). Karena pada model pembelajaran *blended learning*, bahan ajar sebaiknya dirancang agar dapat dipelajari sendiri oleh siswa, dapat dipelajari dengan cara berinteraksi melalui tatap muka dan dapat dipelajari dengan cara berinteraksi melalui pembelajaran *online*.

2. Menetapkan rancangan *blended learning* yang digunakan.

Dalam tahapan ini rancangan pembelajaran harus dapat memuat komponen pembelajaran daring atau PJJ dan pembelajaran tatap muka. Oleh sebab itu perlu disusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang berbasis pada model pembelajaran *blended learning*.

3. Tetapkan format pembelajaran *online*.

Pada tahapan ini perlu diidentifikasi media *online* apa yang akan digunakan pada pembelajaran daring.

4. Lakukan uji coba terhadap rancangan yang dibuat.

Hal ini perlu dilakukan agar dapat diketahui apakah rancangan pembelajaran yang dibuat dapat terlaksana dengan mudah atau sebaliknya

5. Menyelenggarakan *blended learning* dengan baik
6. Menyiapkan kriteria untuk melakukan evaluasi pelaksanaan *blended learning*.

7. Kelebihan dan Kekurangan Blended Learning

Menurut Kusairi 2011 dalam (Husamah 2014: 35). Mengungkapkan bahwa kelebihan dari *blended learning* jika dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka (konvensional) maupun dengan *e-learning*, baik *offline*, *online*, maupun *m-learning*. Berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa *blended learning* adalah lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (tatap muka) maupun *e-learning*. Adapun kelebihan dari *blended learning* ini adalah sebagai berikut:

- a) Siswa leluasa untuk mempelajari materi pelajaran secara mandiri dengan memanfaatkan materi-materi yang tersedia secara *online*.
- b) Siswa dapat melakukan diskusi dengan pengajar atau siswa lain diluar jam tatap muka.
- c) Kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa diluar jam tatap muka dapat dikelola dengan dikontrol dengan baik oleh sang pengajar.
- d) Pengajar dapat menambahkan pengayaan melalui fasilitas internet.
- e) Pengajar dapat meminta siswa membaca materi atau mengerjakan tes yang dilakukan sebelum pembelajaran
- f) Pengajar dapat menyelenggarakan kuis, memberikan balikan, dan memanfaatkan hasil tes dengan efektif.
- g) Siswa dapat saling membagi file dengan siswa lainnya

Berikut beberapa kekurangan *blended learning* menurut Noer dalam artikelnya yang berjudul “*blended learning* mengubah cara kita belajar di masa depan” sebagai berikut:

- a) Media yang dibutuhkan sangat beragam, sehingga sulit diterapkan apabila sarana dan prasarana tidak mendukung.
- b) Tidak meratanya fasilitas yang dimiliki siswa, seperti komputer dan akses internet. Padahal *blended learning* memerlukan akses internet yang memadai, dan bila jaringan kurang memadai, itu tentu akan menyulitkan siswa dalam mengikuti pembelajaran *via online*.
- c) Kurangnya pengetahuan sumber daya pembelajaran (pengajar, peserta didik dan orang tua) terhadap pengguna teknologi

8. Penilaian Blended Learning

Penilaian dalam pembelajaran *blended learning* tentu saja berbeda dengan penilaian pembelajaran tatap muka. Pada dasarnya penilaian dalam pembelajaran *blended learning* mencakup pembelajaran tatap muka dan *online*. Bentri, Hidayati, dkk (2018: 8), mengungkapkan adapun sejumlah teknik efektif yang dapat dilakukan untuk membuat penilaian belajar *online* yaitu sebagai berikut :

- a. menyediakan penilaian biasa, berkomunikasi terus menerus dengan umpan balik kepada siswa sebagai sarana untuk menambah penilaian dalam pembelajaran itu sendiri,
- b. masukkan interaksi yang dinamis yang didefinisikan dengan menggunakan kerja kelompok, kolaborasi dan interaksi tingkat tinggi melalui diskusi

- c. memodifikasi alat penilaian tradisional seperti esai, jawaban pertanyaan dari diskusi dan proyek-proyek yang memerlukan demonstrasi akuisisi dan kemampuan memecahkan masalah dan 4) penggunaan penilaian alternatif seperti penilaian kinerja, penilaian otentik dan penggunaan e-portofolio.

Penilaian otentik dapat diartikan sebagai proses penilaian perilaku kinerja siswa secara multidimensional pada situasi nyata sedangkan penilaian kinerja diartikan sebagai penilaian terhadap proses perolehan (Yuniarto, 2015: 79). Penilaian kinerja akan memungkinkan untuk guru agar mengamati siswa dalam menerapkan keterampilan dalam setiap tindakan mereka. Hasilnya dapat berupa karya atau produk yang dihasilkan atau dikembangkan oleh siswa. Kemudian penilaian otentik memungkinkan siswa untuk bekerja dalam kondisi yang sama dengan menggunakan bahan yang sama seperti mereka dalam dunia nyata. Selanjutnya penilaian portofolio, penilaian ini memungkinkan siswa untuk menunjukkan kemajuan dari waktu ke waktu melalui lembar kerja, pekerjaan rumah, jurnal atau sejenisnya yang disimpan secara elektronik.

9. Indikator Blended Learning

Hendarita (2018: 5) mengatakan terdapat lima kunci utama dalam proses pembelajaran *blended learning* dengan menerapkan teori pembelajaran Keller, Gagne, Bloom, Merrill, Clark dan Gery yaitu :

- a. *Live event*, pembelajaran langsung atau tatap muka secara sinkronous dalam waktu dan tempat yang sama atau waktu yang sama namun tempat berbeda.

- b. *Self-paced learning*, yaitu mengkombinasikan dengan pembelajaran mandiri sehingga siswa belajar kapan saja dan dimana saja secara *online*
- c. *Collaboration*, mengkombinasikan kolaborasi antara siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa.
- d. *Assessment*, guru mampu meramu kombinasi jenis *assessment* *online* dan *offline*
- e. *Performance Support Materials*, bahan ajar disiapkan dalam bentuk digital dan dapat diakses oleh siswa baik secara *online* maupun *offline*.

Pendapat yang sama terdapat pada penelitian yang dilakukan oleh Akkoyunlu dan Soylu pada tahun 2008 yang berjudul *Development of a Scale On Learners' Views On Blended learning And Its Implementation Process*, bahwa terdapat enam indikator utama dalam pelaksanaan *blended learning* yaitu dalam *Live Event* (pembelajaran tatap muka), *Self Paced Learning* (pembelajaran mandiri dengan media *online* dan *offline*), *Performance Support Materials*, *Collaboration*, *Assesment* dan penilaian umum.

Adapun indikator dari model pembelajaran *blended learning* pada penelitian ini diambil dari penelitian yang relevan dan kajian teori yang sudah dipaparkan pada sub-sub bab sebelumnya. Sehingga peneliti dapat merangkum teori-teori yang berasal dari berbagai sumber untuk mendukung indikator dari model pembelajaran *blended learning* pada penelitian ini. Berikut indikator dari model pembelajaran *blended learning* pada penelitian ini :

1. Perencanaan pembelajaran *blended learning*
2. Pembelajaran *online*

3. Pembelajaran tatap muka

4. Penilaian pembelajaran *blended learning*

e. Pembelajaran Jarak Jauh dengan Aplikasi *Microsoft Teams*

a. Keberadaan *Microsoft Teams* dalam Pembelajaran Jarak Jauh

Perkembangan teknologi telah memasuki ke dalam seluruh aspek kehidupan, tidak terkecuali pada bidang pendidikan. Pendidikan yang didalamnya terdapat aktivitas belajar mengajar juga tidak lepas dari teknologi, beberapa teknologi yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran adalah *Microsoft office 365* yang berupa *Microsoft teams*, *onenote*, *sway*, dan *form* yang pasif digunakan pada saat pembelajaran daring diberlakukan. *Microsoft office 365* dipakai oleh pendidik untuk membantu mendokumentasikan materi pelajaran serta digunakan dalam evaluasi pembelajaran yang dilaksanakan secara daring yang membutuhkan ketersediaan jaringan (Amirullah & Maesaroh, 2020 : 223). Media pembelajaran *Microsoft office 365* memiliki banyak unggulan yang dapat digunakan, dan memfasilitasi pendidik pada pembelajaran jarak jauh. Dengan memanfaatkan media ini peserta didik dan pendidik dapat berinteraksi secara visual dilengkapi dengan audio visual ataupun teks. Beberapa fitur yang terdapat pada *Microsoft office 365* yaitu *outlook*, *onedrive*, *onenote*, *word*, *power point*, *excel*, *teams*, dan *forms*. *Microsoft teams* adalah program hubungan kolaborasi dengan tim *office 365* yang menyatukan semua individu, alat dan konten yang ditemukan agar tim ada pada suatu tempat yang sama.

Microsoft teams merupakan program kombinasi dengan fasilitas aplikasi dan *file*, pertemuan, panggilan telepon, obrolan, dan percakapan dalam ruang yang

sama. Pengguna bisa memakai perangkat apapun dan keamanannya setingkat perusahaan, sehingga pengguna dapat berkolaborasi dengan pengguna lainnya dengan percaya diri. *Teams* tidak lain merupakan program yang memberikan bantuan kepada pengguna dalam mengumpulkan tim dan berinteraksi dengan memanfaatkan percakapan tersebut, tidak hanya berupa *file* atau *folder*, *email*, ataupun saluran *email* (Ilag, tt : 1-2).

b. Fitur-Fitur Microsoft Teams

Fitur-fitur *Microsoft teams* antara lain :

- a. *Chat* (obrolan), untuk memulai dan menyimpan percakapan
- b. *Teams* (tim), untuk melihat tim yang sudah dibentuk dan dikelola
- c. *Calendar* (kalender), untuk menyusun jadwal kegiatan sesuai kalender
- d. *Post* (postingan), untuk membagikan informasi yang dibutuhkan
- e. *Files* (file), untuk melihat file yang diberikan
- f. *Class notebook* (buku catatan kelas), untuk mencatat perkembangan belajar masing-masing peserta didik
- g. *Assignment* (tugas), untuk memberikan penugasan
- h. *Grade* (nilai), untuk mengolah nilai
- i. *Meet* (panggilan), untuk memulai video

c. Keunggulan Microsoft teams

Menurut Widiyarso dan Utama (2021 : 17-18) keunggulan yang terdapat pada *Microsoft teams* adalah sebagai berikut:

- a. Sangat mudah mengelola kelompok

Dapat mengelola kelompok dengan mudah, sehingga dapat dengan bebas mengatur aktivitas yang dilakukan.

b. Fitur *editing* dan *share file*

Dengan *Microsoft teams* bisa digunakan untuk membuat file dimanapun dan kapanpun tanpa harus membuka aplikasi tambahan.

c. Berinteraksi secara pribadi maupun grup dengan saluran khusus

Interaksi yang dilakukan oleh anggota grup menjadi lebih mudah sehingga pengguna lebih mudah dalam bertukar pendapat.

d. Video dan audio berkualitas baik

Keunggulan dalam aplikasi *Microsoft teams* yakni adanya kualitas video dan suara yang baik dapat memberikan kenyamanan buat peserta didik dalam menjalankan aplikasi ini. *Microsoft teams* sangat memperhatikan kualitas HD pada tiap aplikasi *video conference*.

e. Menyimpan percakapan penting

Microsoft teams menyimpan setiap percakapan atau obrolan di grup sehingga mudah bagi kita untuk mengetahui percakapan apa saja yang pernah dibuat dan kita berikan ke semua orang yang ada di grup tersebut. Percakapan penting juga dibuat arsip khusus sehingga memudahkan sehingga memudahkan bagi para pengguna untuk melihatnya.

f. Fitur pencarian percakapan

Microsoft teams menyediakan fitur cara menemukan hal yang penting, sehingga dapat mempermudah pengguna.

g. Keamanan langsung dari *Microsoft*

Keamanan data dalam *Microsoft teams* sudah tidak perlu dipertanyakan.

- h. Sangat mengutamakan privasi

Microsoft teams membuat saluran tersendiri untuk menjaga privasi dari penggunanya, sehingga data diri pengguna terjaga kerahasiaannya.

f. Pendidikan Agama Islam (PAI)

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan merupakan proses yang terjadi secara sengaja, direncanakan, didesain, dan diorganisasi berdasarkan aturan yang berlaku. Mengutip dari KBBI, pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses, cara, perbuatan mendidik.

Pendidikan Agama Islam (selanjutnya ditulis PAI) menurut Ramayulis (2005) yaitu usaha yang terencana dan dilakukan dengan sadar pada penyampaian peserta didik dalam upaya melakukan pemahaman, penghayatan dan disertai dengan iman dan takwa sekaligus berakhlak mulia, melaksanakan ajaran agama sesuai dengan Al-Qur'an dan Hadis sebagai sumber utama yang dilaksanakan dengan pengajaran, pembimbingan, pelatihan dan pengalaman. Sedangkan Zakiyah Daradjat sebagaimana dikutip oleh Heri Gunawan (2013) mendefinisikan PAI sebagai upaya sadar guna memberikan pembinaan dan pengasuhan peserta didik supaya selalu paham akan ajaran agama secara masif, penghayatan pada tujuan yang nantinya sanggup melaksanakan dan memposisikan Islam sebagai tuntunan dalam kehidupannya.

Pendidikan agama islam merupakan proses perpindahan ilmu pengetahuan umum dan agama yang berdasarkan dengan nilai-nilai akhlak yang ada pada dirinya guna mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat (Nasihin, 2015 : 116) Sedangkan menurut Daradjat, pendidikan agama islam adalah pendidikan yang dilandasi dengan ajaran-ajaran islam yaitu berupa bimbingan terhadap anak didik agar nantinya dapat memahami ajaran islam dan menerapkan di dalam kehidupan sehari-hari (Zakiah, 2014 : 86).

Menurut Majid dan Andayani (2016 : 130) pendidikan agama islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan siswa untuk mengenal, memahami, hingga mengimani ajaran islam, diikuti dengan tuntutan untuk menghorati penganut agama islam dalam hubungan kerukunan umat beragama.

Dari beberapa definisi diatas penulis menyimpulkan pendidikan agama islam merupakan kegiatan yang dilaksanakan secara sadar dan terencana dengan tujuan kepada peserta didik untuk menumbuhkan sikap dan budi pekerti yang baik sesuai dengan ajaran islam dan menjadikan islam pandangan hidup.

Konsep Pendidikan Islam Dalam Al-Qur'an Surat Al-baqarah ayat 31

Surat al-Baqarah Ayat 31 menurut tafsir Al- Misbah

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ
Wa ‘allama Ādamal asmā’a kullahā, tsumma ‘aradhahum ‘alal malā’ikati, faqāla “‘Anbi’ūnī bi asmā’i hā’ulā’i in kuntum shādiqīna.” Artinya, “Dia mengajarkan Adam semua nama-nama (benda), kemudian menampilkan semuanya di hadapan malaikat, lalu mengatakan, ‘Sebutkanlah kepada-Ku nama-nama semua benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar. (Surat Albaqarah ayat 31). (Quraish Shihab, 2002:145)

Dia yakni Allah mengajar Adam nama-nama benda seluruhnya, yakni memberinya potensi pengetahuan tentang nama-nama atau kata kata yang

digunakan menunjuk benda benda, atau mengajarkannya mengenal fungsi benda-benda. (Quraish Shihab, 2002:145)

Ayat ini menginformasikan bahwa manusia dianugerahi Allah potensi untuk mengetahui nama atau fungsi dan karakteristik benda benda, misalnya fungsi api, fungsi angin, dan sebagainya. Dia juga dianugerahi potensi untuk berbahasa. Sistem pengajaran bahasa kepada manusia (anak kecil) bukan dimulai dengan mengajarkan kata kerja, tetapi mengajarnya terlebih dahulu nama nama. Ini Papa, Ini Mama, itu mata, itu pena dan sebagainya. Itulah sebagian makna yang dipahami oleh para ulama dari firman Nya: Dia mengajar Adam nama-nama (benda) seluruhnya. (Quraish Shihab, 2002:146).

Setelah pengajaran Allah dicerna oleh Adam as, sebagaimana dipahami dari kata kemudian, Allah mengemukakanya benda benda itu kepada para malaikat lalu berfirman, "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu, jika kamu benar dalam dugaan kamu bahwa kalian lebih wajar menjadi khalifah." (Quraish Shihab, 2002:146)

Sebenarnya perintah ini bukan bertujuan penugasan menjawab, tetapi bertujuan membuktikan kekeliruan mereka. (Quraish Shihab, 2002:146)

Mereka para malaikat yang ditanya itu secara tulus menjawab sambil menyucikan Allah "Maha Suci Engkau, tidak ada pengetahuan bagi kami selain dari apa yang telah Engkau ajarkan kepada kami, sesungguhnya Engkau, Engkaulah Yang Maha Mengetahui lagi Maha Bijaksana." Maksud mereka, apa yang Engkau tanyakan itu tidak pernah Engkau ajarkan kepada kami. Engkau tidak ajarkan itu

kepada kami bukan karena Engkau tidak tahu, tetapi karena ada hikmah di balik itu. (Quraish Shihab, 2002:146)

Demikian jawaban malaikat yang bukan hanya mengaku tidak mengetahui Jawaban pertanyaan, tetapi sekaligus mengakui kelemahan mereka dan kesucian Allah swt. dari segala macam kekurangan atau ketidakadilan, sebagaimana dipahami dari penutup ayat ini. (Quraish Shihab, 2002:146)

Benar, pasti ada hikmah di balik itu. Boleh jadi karena pengetahuan menyangkut apa yang diajarkan kepada Adam tidak dibutuhkan oleh para malaikat karena tidak berkaitan dengan fungsi dan tugas mereka. Berbeda dengan manusia, yang dibebani tugas memakmurkan bumi. (Quraish Shihab, 2002:146)

Jawaban para malaikat, “Sesungguhnya Engkau Maha Mengetahui lagi Maha Bijaksana,” juga mengandung makna bahwa sumber pengetahuan adalah Allah swt. Dia juga mengetahui segala sesuatu termasuk siapa yang wajar menjadi khalifah, dan Dia Maha Bijaksana dalam segala tindakanya, termasuk menetapkan makhluk itu sebagai khalifah. Jawaban mereka ini juga menunjukkan kepribadian malaikat dan dapat menjadi bukti bahwa pertanyaan mereka pada ayat 31 di atas bukanlah keberatan sebagaimana diduga sementara orang. (Quraish Shihab, 2002:146)

Bagi ulama-ulama yang memahami pengajaran nama-nama kepada Adam as. dalam arti mengajarkan kata kata, di antara mereka ada yang berpendapat bahwa kepada beliau dipaparkan benda benda itu, dan pada saat yang sama beliau mendengar suara yang menyebut nama benda yang dipaparkan itu. Ada juga yang berpendapat bahwa Allah mengilhamkan kepada Adam as. nama benda itu pada

saat dipaparkannya sehingga beliau memiliki kemampuan untuk memberi kepada masing-masing benda nama-nama yang membedakannya dari benda benda yang lain. Pendapat ini lebih baik dari pendapat pertama. Ia pun tercakup oleh kata mengajar karena mengajar tidak selalu dalam bentuk mendiktekan sesuatu atau menyampaikan suatu kata atau ide, tetapi dapat juga dalam arti mengasah potensi yang dimiliki peserta didik sehingga pada akhirnya potensi itu terasah dan dapat melahirkan aneka pengetahuan. (Quraish Shihab, 2002:147)

Apapun makna penggalan ayat ini, namun yang jelas salah satu keistimewaan manusia adalah kemampuannya mengekspresikan apa yang terlintas dalam benaknya serta kemampuannya menangkap bahasa sehingga ini mengantarnya “mengetahui”. Di sisi lain, kemampuan manusia merumuskan ide dan memberi nama bagi segala sesuatu merupakan langkah menuju terciptanya manusia berpengetahuan dan lahirnya ilmu pengetahuan. (Quraish Shihab, 2002:147)

Kata (تَمَّ) tsumma/kemudian pada firman-Nya: kemudian Dia memaparkannya kepada malaikat ada yang memahaminya sebagai waktu yang relatif lama antara pengajaran Adam dan pemaparan itu, dan ada juga yang memahaminya bukan dalam arti selang waktu, tetapi sebagai isyarat tentang kedudukan yang lebih tinggi, dalam arti pemaparan serta ketidakmampuan malaikat dan dan jelasnya keistimewaan Adam as. melalui pengetahuan yang dimilikinya, serta terbuktinya ketetapan kebijaksanaan Allah menyangkut pengangkatan Adam as. sebagai khalifah semua itu lebih tinggi nilainya daripada sekadar informasi tentang

pengajaran Allah kepada Adam yang dikandung oleh penggalan ayat sebelumnya.
(Quraish Shihab, 2002:147)

Ucapan malaikat Maha Suci Engkau yang mereka kemukakan sebelum menyampaikan ketidaktahuan mereka, menunjukkan betapa mereka tidak bermaksud membantah atau memperotes ketetapan Allah menjadikan manusia sebagai khalifah di bumi, sekaligus sebagai pertanda “penyesalan” mereka atas ucapan atau kesan yang ditimbulkan oleh pertanyaan itu. (Quraish Shihab, 2002:147)

Surat al-Baqarah Ayat 31 menurut tafsir Al-Munir

Al-Asy'ari, al-Juba'i, dan al-Ka'bi berargumen dengan ayat " وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا " Dan Dia mengaiarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya" untuk mendukung pendapat mereka bahwa semua bahasa bersifat tauqifiy. Artinya, Allah Ta'ala telah menciptakan 'ilmun dharuuriy (pengetahuan dasar) mengenai kata-kata dan makna-makna itu, serta menciptakan pengetahuan bahwa kata-kata tersebut dipakai untuk mengungkapkan makna-makna itu. (Wahbah az-Zuhaili, 2013:107).

Ayat mengenai Pengajaran Adam tentang berbagai jenis makhluk yang diciptakan Allah serta Adam diberi-Nya ilham untuk mengetahui bendanya, karakteristik dan sifat-sifatnya serta nama namanya (yang bias jadi, terjadi secara sekaligus dalam satu waktu atau dalam waktu-waktu yang berbeda, menunjukkan keutamaan ilmu pengetahuan. Hikmah penciptaan Adam a.s. yang ditampilkan oleh Allah SWT tidak lain adalah pengetahuannya. Sekiranya ada sesuatu yang lebih

mulia dari pada pengetahuan, tentu yang mesti ditampilkan adalah sesuatu tersebut, bukan ilmu pengetahuan. (Wahbah az-Zuhaili, 2013: 108).

Hikmah yang terkandung dalam pengajaran Adam dan pengutaraan benda-benda kepada para malaikat (عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ) adalah pemuliaan dan pemilihan Adam agar para malaikat tidak dapat membanggakan diri atasnya lantaran ilmu pengetahuan yang mereka miliki, serta hikmahnya pula memperlihatkan rahasia-rahasia dan ilmu-ilmu yang terpendam dalam ilmu-Nya yang gaib melalui perkataan siapa pun yang dikehendaki-Nya di antara hamba-hamba-Nya. (Wahbah az-Zuhaili, 2013:109).

Firman-Nya (هُوَ لَاَءِ) mengisyaratkan bahwa Allah menamai benda-benda yang terjangkau oleh pancaindra, seperti burung dan berbagai hewan, yang ada di hadapan-Nya.

أَيُّكُمْ صَادِقِينَ" Jika kalian memang orang-orang yang benar" menunjukkan bahwa suatu dakwah/tuntutan tidak perlu dipertimbangkan kecuali jika dikuatkan dengan bukti, dan bahwa penuntut diharuskan membeberkan bukti untuk menguatkan tuntutan.

Surat al-Baqarah Ayat 31 menurut tafsir Ibnu Katsir

Pembahasan Tafsir Ibnu Katsir Surat Al Baqarah 31 Dalam menafsirkan ayat 31 dari Surat Al-baqarah ayat 31 tersebut, mengaitkan pada ayat sebelumnya ayat 30 yaitu: (إِنِّي أَعْلَمُ مَا لَا تَعْلَمُونَ) “Sesungguhnya Aku mengetahui apa yang tidak kalian ketahui”. Tidak lain karena adanya relevansi atau keterkaitan bagian ini dan ketidaktahuan para Malaikat tentang hikmah penciptaan khalifah tatkala Mereka bertanya tentang hal tersebut maka Allah SWT pun memberitahu mereka bahwa dia

mengetahui apa yang tidak mereka ketahui. oleh karena itu setelah Allah menyebutkan ayat ini untuk menerangkan kepada mereka kemuliaan yang dimiliki adam. Karena ia telah diutamakan memperoleh ilmu atas mereka Allah pun berfirman: وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا

“Dan dia mengajarkan kepada Adam nama-nama benda seluruhnya. “
(Abdullah,2011:103).

Yang benar, Allah mengajari Adam nama segala benda,Baik dzat, sifat maupun af'al (perbuatannya). Sebagaimana yang dikatakan Ibnu Abbas, yaitu nama segala benda Dan Afal yang besar maupun yang kecil Oleh karena itu Dia berfirman: عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ

“Kemudian dia mengemukakannya kepada para malaikat” yakni memperlihatkan nama-nama itu sebagaimana yang dikatakan oleh abdurrazaq dari Ma'mar dari Qatadah: “Kemudian Allah mengemukakan nama-nama tersebut kepada para malaikat,” (Abdullah, 2011: 1 03).

Firman-nya: أَنبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ Sebutkanlah kepadaku nama benda benda tersebut Jika kamu memang orang-orang yang benar.” mengenai firman-nya: Jika kamu memang orang-orang yang benar.” dari Ibnu Abbas ,adh-Dhahak mengatakan, artinya, jika kalian memang mengetahui bahwa aku tidak menjadikan khalifah di muka bumi. (Abdullah, 2011:103).

2. Tujuan Pendidikan Agama Islam (PAI)

Pendidikan agama islam mempunyai tujuan untuk meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan, dan pengalaman siswa mengenai agama islam sehingga mejadi insan yag beriman dan bertakwa kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, masyarakat, bangsa dan negara (Ramayulis, 2008 : 21)

Secara umum, tujuan pendidikan agama islam terbagi menjadi:

- 1) Tujuan umum adalah tujuan yang akan dicapai dengan seluruh kegiatan pendidikan.
- 2) Tujuan operasional adalah tujuan yang akan dicapai dengan beberapa kegiatan tertentu
- 3) Tujuan sementara adalah tujuan yang hendak dicapai setelah diberi pengalaman tertentu yang direncanakan dalam kurikulum pendidikan formal (Zakiah, 2014 : 30-31).
- 4) Tujuan akhir adalah tujuan agar siswa menjadi manusia sempurna setelah ia menghabiskan sisa umurnya (Armai, 2002 : 19).

3. Fungsi Pendidikan Agama Islam (PAI)

Pendidikan agama islam untuk sekolah atau madrasah memiliki fungsi sebagai berikut ini :

- 1) Pengembangan, yakni meningkatkan keimanan dan ketakwaan siswa kepada Allah SWT yang sudah ditanamkan dalam lingkungan keluarga
- 2) Penanaman mental, yaitu pedoman hidup untuk mencari kebahagiaan dunia dan akhirat.
- 3) Penyesuaian mental, yaitu menyesuaikan diri dengan lingkungannya baik fisik maupun sosial dan dapat mengubah lingkungannya sesuai ajaran islam
- 4) Perbaikan, yakni memperbaiki kesalahan, kekurangan, dan kelemahan siswa dalam keyakinan, pemahaman, dan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari
- 5) Pencegahan, yaitu untuk menangkal hal-hal negatif yang berasal dari lingkungan yang dapat membahayakan dirinya

- 6) Pengajaran tentang ilmu pengetahuan keagamaan secara umum
- 7) Penyaluran, yaitu menyalurkan anak-anak yang memiliki bakat khusus di bidang agama islam agar bakat tersebut dapat dimanfaatkan untuk dirinya (Majid & Andayani, 2016 : 134-135).

4. Dasar Pelaksanaan Pendidikan Agama Islam (PAI)

Pelaksanaan PAI di sekolah mempunyai dasar yang cukup kuat. Dapat ditinjau dari beberapa aspek sebagai berikut :

1) Dasar Yuridis/Hukum

Dasar yuridis yaitu dasar pelaksanaan pendidikan agama yang berasal dari perundang-undangan yang secara tidak langsung menjadi pegangan dalam pelaksanaan PAI di sekolah secara formal.

2) Dasar Religius

Dasar religius adalah dasar yang bersumber dari ajaran agama islam. Menurut ajaran agama islam pendidikan agama merupakan perintah dari Tuhan dan merupakan bentuk perwujudan ibadah kepad-Nya.

5. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)

Surat Surat Edaran No. 15 Tahun 2020 mengenai pedoman pelaksanaan PJJ di masa pandemi. Pada surat edaran ini menjelaskan mengenai aktivitas belajar dari rumah dilakukan dengan tetap selalu taat pada protokol kesehatan yang terdapat dalam poin pertama. Poin kedua menjelaskan bahwa pembelajaran jarak jauh ini dilaksanakan baik di dalam atau diluar jaringan dimana pelaksanaannya harus berpedoman pada penyelenggaraan belajar dari rumah yang sudah ditetapkan. Pelaksanaan pembelajaran ini juga memiliki prinsip yang harus ditaati dimana prinsip ini yaitu :

- a) Kesehatan dan keselamatan warga sekolah, baik peserta didik, tenaga kependidikan, pendidik dan kepala sekolah baik lahiriah maupun batiniahnya merupakan hal yang perlu menjadi pertimbangan utama dalam melaksanakan pembelajaran dari rumah.
- b) Aktivitas belajar dari rumah dilakukan dalam upaya pemberian pengalaman belajar yang memiliki makna untuk peserta didik dan tidak membebani untuk mencapai ketuntasan seluruh capaian kurikulum.
- c) Fokus pelaksanaan pembelajaran dari rumah ada pada pendidikan kecakapan hidup, misalnya berupa kecakapan dalam menghadapi pandemi covid 19.
- d) Sifat materi pelajarannya adalah inklusif disesuaikan dengan jenis dan karakter, konteks budaya, jenjang pendidikan dan usia peserta didik.
- e) Pelaksanaan dan pemberian tugas selama kegiatan belajar dari rumah tiap peserta didik, satuan pendidikan dan daerah memiliki variasi tersendiri, disesuaikan dengan keadaan dan minat masing-masing, termasuk di dalamnya harus ada pertimbangan pada fasilitas yang tidak merata dalam melakukan belajar dari rumah.
- f) Umpan balik terhadap hasil belajar peserta didik selama pelaksanaan belajar dari rumah bersifat kualitatif yang bermanfaat untuk pendidik tanpa harus memberikan penilaian kuantitatif.
- g) Komunikasi positif antara pendidik dan orang tua menjadi hal yang perlu dilakukan dengan baik dan intens

B. Penelitian Relevan

Demi menjaga keaslian penelitian, maka penulis menyajikan penelitian yang berkaitan dengan penelitian milik penulis serta persamaan dan perbedaanya.

1. Tesis hasil penelitian yang telah dilaksanakan Rahmat Junias Hulu dengan judul “Pemanfaatan Platform Media *Microsoft Teams* sebagai Kelas Virtual untuk Memaksimalkan Pembelajaran Jarak Jauh secara Daring”. Penelitian ini bertujuan dalam pengkajian pelaksanaan dan manfaat *Microsoft Teams* yang digunakan dalam sistem manajemen pembelajaran, perannya dalam lingkungan pengajaran, dan dalam memaksimalkan pelaksanaan pembelajaran virtual. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa *Microsoft teams* sebagai platform sekaligus sistem, dari sisi teknologinya terdapat keunggulan dari sisi fungsi, kemudahan, dan jaminan keamanan, memberikan bantuan pada kinerja guru, memberikan rasa puas kepada siswa dengan layanan dan fitur tambahan. Dapat membuat kondisi belajar yang menyenangkan, aman, interaktif, komunikatif dan kolaboratif (Hulu, 2020).
2. Jurnal penelitian oleh Adi Suarman Situmorang yang berjudul “*Microsoft Teams For Education* sebagai Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Minat Belajar”. Tujuan dari penelitian ini adalah melihat persentase ketercapaian minat belajar pada mahasiswa prodi pendidikan matematika FKIP UHN yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran online *Microsoft teams for education*. Data dan informasi pada penelitian

ini diperoleh dengan menggunakan angket minat belajar. Hasil yang diperoleh adalah mahasiswa berminat dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan *Microsoft teams for education* hal ini menunjukkan sebanyak 85,46% mahasiswa atau 94 dari 110 orang memperoleh nilai yang tinggi (Situmorang, 2021 : 32).

Penelitian ini mempunyai kesamaan yakni penelitian tentang *Microsoft teams*, adapun perbedaannya yaitu pada variabel minat belajar, penelitiannya dilakukan pada mahasiswa prodi pendidikan matematika, sedangkan penulis melakukan penelitian dengan upaya menerapkan *Microsoft teams* dalam pembelajaran PAI dan penelitian dilaksanakan pada peserta didik SMA.

3. Jurnal penelitian oleh Yusnawati Kartini yang berjudul “Penggunaan Aplikasi *Teams* dalam Pembelajaran Jarak Jauh di SMAN 18 Surabaya. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui tingkat adaptasi peserta didik kelas X kepada pendidik dan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *Microsoft teams*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi *Microsoft teams* yang digunakan dalam pembelajaran, peserta didik mampu belajar dengan baik, mempermudah peserta didik untuk belajar, peserta didik merasa senang bisa memperoleh penjelasan dari guru meskipun secara virtual, peserta didik dan pendidik mampu menyesuaikan diri dengan PJJ, saling menjaga untuk selalu semangat belajar (Kartini, 2021 : 328-329).

Kesamaan penelitian terdapat pada penggunaan aplikasi *Microsoft teams*, sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian Yusnawati aplikasi

Microsoft teams dalam pembelajaran bahasa inggris untuk siswa SMA kelas X, sedangkan pada penelitian yang dilaksanakan oleh penulis yaitu penerapan *Microsoft teams* dalam pembelajaran PAI.

4. Jurnal penelitian oleh Rifa dan Dhiana dan Nana yang berjudul “Implementasi Model POE2WE dalam LKS materi Elastisitas Bahan dengan Menggunakan *Microsoft Teams* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Fisika”. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan penelitiannya adalah menerapkan model POE2WE yang ada pada LKS materi elastisitas bahan dengan memanfaatkan *Microsoft teams* sebagai bentuk pemanfaatan teknologi digital. Hasil penelitian yang diperoleh adalah menunjukkan interaksi antara pendidik dengan peserta didik lebih aktif dan mudah. Penyampaian materi menjadi lebih mudah dengan adanya fasilitas yang diberikan dari *Microsoft teams* (Dhiana & Nana, 2021).

Kesamaan dalam penelitian ini terdapat pada penggunaan aplikasi *Microsoft teams*, sedangkan perbedaannya adalah penelitian Dhiana dan Nana menerapkan *Microsoft teams* pada model POE2WE dalam LKS materi elastisitas bahan pembelajaran fisika, sedangkan yang peneliti lakukan adalah penerapan *Microsoft teams* pada materi PAI.

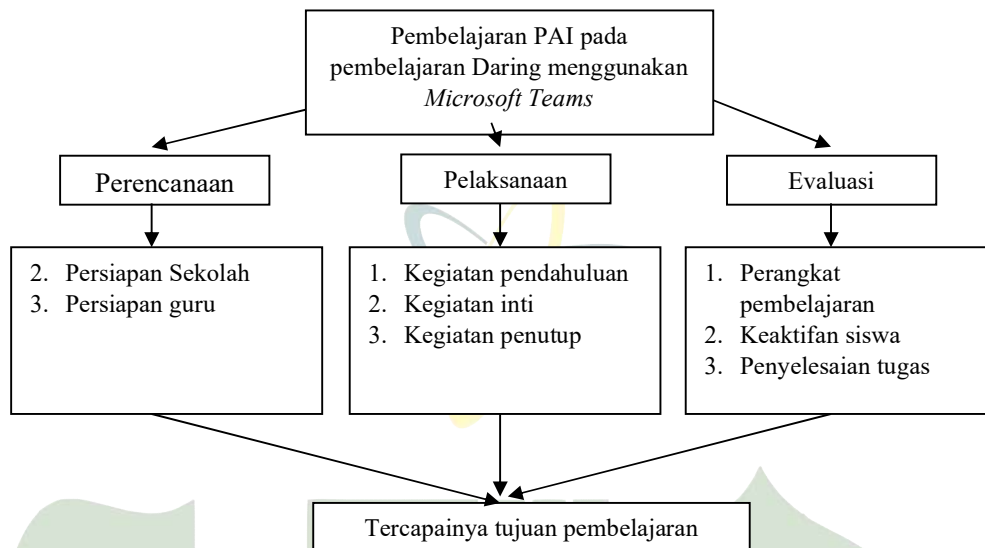
C. Kerangka Konseptual

Seperti yang telah kita ketahui bersama pandemi *covid-19* memberikan banyak dampak pada semua aspek kehidupan salah satunya aspek pendidikan. Hal inilah yang mendasari dikeluarkannya Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang

pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *Covid-19* dan Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang pedoman penyelenggaraan pembelajaran belajar dari rumah dalam masa darurat penyebaran *Covid-19* oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud). Pembelajaran dilakukan secara *online* dengan memanfaatkan berbagai macam teknologi. Namun dengan mempertimbangkan kembali bahwa tidak semua pihak memiliki kemampuan yang sama untuk melakukan pembelajaran secara *online*, maka perlu dirancang model pembelajaran yang tepat untuk memenuhi kebutuhan belajar dan dapat diterapkan pada situasi saat ini dengan mempertimbangan kemampuan semua pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah model pembelajaran *blended learning* yang memadukan proses pembelajaran tatap muka dan *online*

Pembelajaran PAI pada Pembelajaran Jarak Jauh di SMA SWASTA BUDI AGUNG Medan sejak semester 2 tahun pelajaran 2020-2021 dilaksanakan dengan menggunakan *platform Microsoft Teams for Education*. Pembelajaran PAI yang dilaksanakan dengan PJJ menggunakan *Microsoft Teams for Education* dilalui dengan berbagai tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Pada tahap perencanaan dilakukan persiapan dari pihak sekolah dan guru, guru merancang silabus, prota, promes, RPP, bahan ajar, program penilaian, lembar kerja, bank soal dan lain-lain. Setelah semua perangkat pembelajaran siap, maka pembelajaran menggunakan *Microsoft Teams* bisa dilakukan dengan menyesuaikan pada jadwal yang sudah ada. Secara berkala yaitu satu bulan sekali diadakan evaluasi terhadap pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh. Hal yang dievaluasi terkait dengan pelaksanaan program, kesiapan perangkat, keaktifan peserta didik, penyelesaian

tugas oleh peserta didik supaya tujuan pembelajaran bisa dicapai, dan hal tersebut dapat dilakukan melalui PJJ menggunakan *Microsoft Teams for Education* pada pembelajaran PAI.



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual