

IMPLEMENTASI MICROSOFT TEAMS DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI- PEKERTI KELAS V DI ERA PANDEMI COVID 19

(Study Kasus di SDN 01 Taman Kota Madiun)

Jinem*, Sudarmadi, Anip Dwi Saputro

Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Email: jinemnasywa78@gmail.com

Abstract

This study aims to: 1. Knowing the implementation of Microsoft Teams in learning PAI and Budi Pekerti. 2. Knowing the supporting and inhibiting factors. 3 Relevance. This research uses a qualitative descriptive approach (case study). The data acquisition technique used interview, observation, and documentation techniques. Data analysis used interactive analysis which consisted of four components: data collection, data simplification, data disclosure, and drawing conclusions. The validity of the results was tested for credibility, transferability, dependability, and confirmability from various theoretical and methodological sources until factual scientific data were available. The results are 1) the implementation is that the management of the learning process as an operator, administrator starts from the beginning to the end of the PAI teacher's own learning. Teachers and students in uniforms look attractive, the material presented varies (ice braking, quizz, simple and concise material interspersed with humor). 2) Supporting factors include (a) the availability of communication tools (mobile phones and computers) owned by students and teachers, (b) Availability of an appropriate internet network, readiness of educators, students to follow the development of existing technology. (c) Provision of adequate facilities by SDN 01 Taman Kota Madiun. (d) 80% of students have middle and upper middle economic abilities. (e) Parents' concern for children's learning process. (f) The location of SDN 01 Taman is very strategic in the city center, providing easy access to technological developments. Inhibiting factors (a) lack of time for parents to accompany learning, (b) Abuse of internet quota for purposes other than the learning process. (c) do not have mobile phones (d) Parents are busy working, so there is no one to supervise and remind students when they start learning. 3. The relevance of using Microsoft Teams for learning Islamic religious education includes the policy of the principal who gives freedom and always supervises every week, teacher creativity in learning, adequate institutional facilities, student enthusiasm in participating in the teaching and learning process to completion, student assessment results that meet the minimum completeness criteria of 3 cognitive, affective and psychomotor aspects

Keywords: Implementasi, Microsoft Teams, PAI Learning

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk : 1. Mengetahui Implementasi Microsoft Teams dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. 2. Mengetahui faktor pendukung dan penghambatnya. 3 Relevansinya. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif (studi kasus). Teknik perolehan data menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis interaktif yang terdiri dari empat komponen: pengumpulan data, penyederhanaan data, pengungkapan data, dan penarikan kesimpulan. Validitas hasil diuji

credibility, transferability, dependability, dan confirmability dari berbagai sumber teoretis dan metodologis hingga tersedia data ilmiah faktual. Hasilnya 1) implementasinya bahwa pengelolaan proses pembelajaran sebagai operator, administratornya mulai dari awal sampai akhir pembelajaran guru PAI Sendiri. Guru dan siswa berseragam berpenampilan menarik, materi yang disajikan bervariasi (ice braking, quizizz, materi ringkas dan sederhana di selingi dengan humor). 2) Faktor pendukung antara lain (a) tersedianya alat komunikasi (telepon genggam dan komputer) yang dimiliki siswa dan guru, (b) Tersedianya jaringan internet yang sesuai, kesiapan pendidik, peserta didik untuk mengikuti perkembangan teknologi yang ada. (c) Pemberian fasilitas yang memadai oleh SDN 01 Taman Kota Madiun. (d) Peserta didik 80% memiliki kemampuan ekonomi menengah dan menengah ke atas. (e) Kepedulian orang tua terhadap proses belajar anak. (f) Lokasi SDN 01 Taman sangat strategis di pusat kota, memberikan kemudahan akses terhadap perkembangan teknologi. Faktor penghambat (a) kurangnya waktu orang tua mendampingi belajar, (b) Penyalahgunaan kuota internet untuk tujuan selain proses pembelajaran. (c) tidak memiliki handphone (d) Orang tua yang sibuk bekerja, sehingga tidak ada yang mengawasi dan mengingatkan siswa saat mulai belajar. 3. Relevansi penggunaan Microsoft Teams untuk pembelajaran pendidikan agama Islam diantaranya kebijakan kepala sekolah yang memberi kebebasan dan selalu melakukan supervisi setiap pekannya, kreativitas guru dalam pembelajaran, fasilitas lembaga yang memadai, antusiasme siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar sampai tuntas, hasil penilaian siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimum dari 3 aspek kognitif, afektif dan psikomotorik

Kata Kunci : *Implementasi, Microsoft Teams, Pembelajaran PAI*

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 ini telah menyebar diseluruh belahan dunia, termasuk Indonesia berdampak langsung pada semua aspek kehidupan mulai dari ekonomi, kesehatan dan juga pendidikan. Menyikapi perubahan pendidikan dimasa pandemi yang secara tiba tiba tidak disangka akan terjadi begitu dahsyatnya dibumi pertiwi Indonesia. Perubahan tersebut dampak dari wabah covid-19 yang sangat merebak penularannya dan tidak sedikit yang mengalami kematian tiap harinya, untuk mencegah penularan dan menjaga keselamatan masyarakat. Berbagai cara telah dilakukan pemerintah untuk mencegah penyebaran Covid-19 larangan untuk tidak berkerumun, pembatasan sosial berskala besar, memakai masker dan mencuci tangan serta menjaga kebersihan dan kesehatan. Dampak dari pelarangan berkerumun ini tentunya juga termasuk perangan untuk tidak melaksanakan pembelajaran secara tatap muka. Melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, pemerintah telah melarang lembaga pendidikan untuk melakukan proses pendidikan dan pembelajaran secara tatap muka dan memerintahkan mereka

untuk melakukan proses pendidikan dengan daring (Surat Edaran Kemendikbud Dikti No. 1 tahun 2020). Kebijakan tersebut berdampak pada sistem pembelajaran yang sedianya normal tatap muka diharuskan untuk menyelenggarakan pembelajaran secara dalam jaringan (Daring). Keadaan inilah memaksa sekolah untuk menemukan solusi bagaimana melaksanakan pembelajaran daring yang efektif, di sisi lain, kurangnya persiapan guru dan siswa untuk pembelajaran online juga menjadi kendala. Transisi dari sistem pembelajaran tradisional ke sistem online terjadi secara tiba-tiba dan tidak siap. Namun, semua hal tersebut perlu dilakukan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Dengan Covid19, siswa siap untuk berpartisipasi bahkan dalam situasi di mana keselamatan menjadi perhatian.

Ada beberapa pengertian pembelajaran *online* Bilfaqih & Qomarudin (2015, hlm. 1) mengatakan bahwa Pembelajaran *online* adalah rencana untuk menyelenggarakan kursus pembelajaran *online* untuk mencakup kelompok sasaran yang luas dan luas. Melalui Internet, pembelajaran dapat dilakukan dalam skala besar di antara jumlah peserta yang tidak terbatas. Pembelajaran *online* dapat diatur dan diikuti gratis atau dengan biaya. Menurut Laelasari, dkk (2016, hlm. 8) mereka mendefinisikan Pembelajaran dalam jaringan adalah pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan internet". yang populer dengan daring adalah istilah untuk menggantikan *online*, yaitu pertemuan komunikasi virtual. Situasi pembelajaran daring ini, pendidik harus benar memilih dan merancang materi daring. Dengan belajar sebagai bagian dari rencana pendidikan guru, siswa akan tertarik untuk belajar dan akan memiliki pemahaman yang paling menyenangkan dari pelajaran yang ditawarkan. Model pembelajaran yang menarik yang diterapkan oleh pendidik memegang peranan penting dalam keberhasilan pendidikan. Pendidik harus dapat memilih model yang tepat dan menerapkannya pada mata pelajaran yang diajarkannya. (Kurniasari, Pribowo, and Putra 2020). Pembelajaran daring sangat relevan dengan situasi pandemi covid 19 dan era digital sehingga pembelajaran tetap berjalan sebagai solusi dunia pendidikan. Tujuan dari penelitian ini

untuk mengungkap penerapan e-learning menggunakan Microsoft Teams dalam pembelajaran pendidikan akhlak dan agama Islam selama masa pandemi *covid-19* di SDN 01 Taman Kota Madiun.

Microsoft teams

Microsoft Teams adalah sebuah platform berbasis obrolan/ percakapan memiliki fitur sangat sempurna yang bisa menunjang berbagi file, rapat online dan fitur-fitur lainnya yang sangat dibutuhkan untuk komunikasi. Mempunyai ruang tim yang sangat istimewa sebagai kunci membuat keputusan yang kreatif dan komunikasi efektif sesama pengguna satu dengan lainnya. Platform ruang kerja bersama memudahkan pekerjaan terutama dunia pendidikan dimasa pandemi ini. (Wikipedia, 2021)

Manfaat Microsoft Teams

Setiap media pembelajaran yang begitu banyak pasti memiliki manfaat dan fungsi. Microsoft teams juga memiliki manfaat dan fungsi diantaranya 1) meningkatkan produktivitas dengan menjalankan semua obrolan kolaborasi kolaboratif, obrolan, rapat, berbagi file, dan tugas dalam satu aplikasi. Untuk menghemat waktu dan solusi yang baik 2) Kolaborasi dokumen *Real time* yang memungkinkan pengguna untuk berkolaborasi pada dokumen secara real time. Mulai mengedit, konfigurasi, dan menghapus bersama-sama. 3) menyelenggarakan rapat dengan kemampuan penjadwalan, Microsoft Teams memberi pengguna gambaran umum, waktu, topik, dan daftar orang lain untuk bergabung. Dengan cara ini pengguna dapat mengelola seluruh rapat. 4) Terintegrasi dengan aplikasi lainnya. Seperti *Microsoft Word*, *Excel* maupun *Power Point*. Sehingga bisa memanfaatkannya untuk mengefisienkan pengerjaan. (Jitek 2016)

Kelebihan Microsoft Teams

Banyak kelebihan yang dimiliki microsoft Teams diantaranya 1) Mengelola rapat jadi mudah karena aplikasinya relatif enteng, kualitas A/V juga bagus saat rapat. Ringan dan enteng digunakan

untuk rapat dengan puluhan orang atau lebih. 2) Kelebihan yang paling utama jika sekolah sudah terhubung dengan produk 365, setiap kali membuat ruang tim baru dia bisa juga membuat *project space* dengan *share point* tersendiri. Dia juga terhubung kepada penjadwalan sehingga bisa membuat penjadwalan sendiri. 3) Ada saluran khusus untuk berkomunikasi pribadi maupun group. Berkomunikasi di group menjadi prioritas sehingga membuat grup agar terjalin komunikasi sosial menjadi mudah dan lancar dalam bermusyawarah menyampaikan gagasan dan pemikiran. 4) Ada fitur *white board* dimana bisa sharing tulisan dan ilustrasi. 5) Kualitas video HD sangat bagus, membuat orang yang berkomunikasi dua arah lebih nyaman pada saat kita menggunakannya. (Tri Hanung Widiyarso and Sutama 2021)

Kekurangan Microsoft Teams

Setiap Aplikasi mesti mempunyai sisi kelebihan maupun kekurangan. Kekurangan microsoft teams ini meliputi 1) Kemudahan membuat ruang setiap rapat daring membuat ruang rapat kita menjadi banyak, dampaknya dalam chatting ada batasan chat yang disimpan jadi pencarian kembali chat yang kita butuhkan terkadang sulit bila kita aktif menggunakan chat dengan berbagai orang. 2) Pindah ke antar organisasi agak susah. Apalagi aplikasi diandroid terkadang mengalami kendala jika kita terdaftar lebih dari satu organisasi. Solusinya barangkali bisa membuka satu organisasi buka diaplikasi dan yang lainnya dibuka di peramban. 3) Sistem pengunggahan terkadang kurang maksimal dan hasil gambar yang kita unggah terkadang tidak bisa dibuka. Berkas yang pernah kita unggah ia sudah tahu, tetapi kita kesulitan merefer unggahan lama karena biasanya diunggah ke tim atau organisasi yang berbeda. 4) Membutuhkan hardware yang berkualitas tinggi karena *microsoft teams* ini memiliki penggunaan *bandwidth* yang besar dari pada aplikasi lainnya.

Fitur-Fitur dalam Microsoft Teams

Microsoft Teams mempunyai banyak fitur diantaranya 1) Chat/obrolan karena aplikasi ini *platformnya* berbasis pada obrolan. Para pemakai bisa mengirim stiker, GIF, teks yang standar dan emoji melalui *chatting* secara group maupun personal. Riwayat obrolan lewat chat ini tetap ada saluran umum, jangan khawatir memudahkan ringkasan dan merekam rapat, menyimpan perubahan atau menambahkan anggota tim baru dengan cepat. 2) Panggilan Audio dan Vidio. Apabila terjadi kendala diobrolan *Microsoft teams* memberikan kemudahan untuk beralih dari obrolan group kepertemuan audio atau vidio secara cepat tanpa mengganggu aplikasi lain. Dengan pertemuan video, kita bisa memperoleh fasilitas yang memadai yaitu catatan rapat, share screen, perekaman rapat, dan pesan singkat. 3) *Microsoft Teams* ada fitur *Tab Meeting* yang hampir sama dengan *google meeting* yang bisa kita gunakan untuk rapat, kita bisa mengatur jadwal kapan waktunya, jika ada perubahan bisa dihapus dan diganti dengan jadwal baru melalui *Outlook* dan pemberitahuannya juga melalui *Outlook*. Jika ingin mengundang rapat dengan pengguna baru atau orang yang bukan dari groupnya bisa langsung memasukkan alamat emailnya pada waktu membuat rapat baru. 3) *File*. Apabila kita mau berbagi file maka kita bisa mengunggah file yang sudah ada atau membuat file baru setelah membuka *Microsoft Teams* baru buat file dokumen berupa word, power point, atau exel diteams namun kita juga bisa berbagi file maka teams memudahkan berbagi file baik dengan tim maupun orang luar tim kita 4) *Live events*. Bisa memberikan alternatif pilihan memulai acara secara langsung (*streaming*) audien yang besar atau banyak bahkan sampai 10.000 orang. Kita juga bisa berbagi konten atau materi melalui dekstop atau webcam. 5) Hebatnya lagi *Microsoft Teams* bisa tersambung dengan perangkat lain seperti smartphome, tablet, dan kamera, walkie dan lainnya. Keistimewaan ini menjadikan *Microsoft Teams* menjadi aplikasi yang sangat efektif bagi pekerja, lembaga dan perusahaan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini kualitatif deskriptif (Studi Kasus). Obyek penelitian SDN 01 Taman Kota Madiun. Waktu penelitian dimulaia awal Maret hingga akhir Mei 2021. Adapun yang menjadi informan sebagai sumber data ialah kepala sekolah, waka kurikulum, Guru PAI dan beberapa siswa kelas V. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Keabsahan data diperoleh dengan uji datanya meliputi : *credibility*, *transferability*, *dependability*, dan *confirmability* (Sugiyono, 2007). Penelitian ini dalam menganalisis data menggunakan analisis interaktif yang mencakup empat elemen terkait: pengumpulan data, penyederhanaan data, pengungkapan data, pengajuan simpulan. (Miles & Huberman, 1992). Validitas hasil diuji *credibility*, *transferability*, *dependability*, dan *confirmability* dari berbagai sumber teoretis dan metodologis hingga tersedia data ilmiah faktual.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kita tahu Pandemi *Covid-19* menimbulkan dampak pada semua bidang kehidupan manusia seperti sektor kesehatan, ekonomi, politik agama bahkan pendidikan mengalami dampak yang signifikan. Pandemi *Covid-19* merubah tatanan sistem yang ada dengan kebiasaan baru yang harus diterapkan oleh masyarakat. Salah satu contoh upaya pemerintah dalam menangani penyebaran *Covid-19* adalah pembatasan pertemuan tatap muka. Beberapa hal yang menjadi pertimbangan untuk membatasi pertemuan tatap muka adalah pengaruh pelaksanaan pendidikan sebagai salah satu pintu penyebaran *Covid-19*. Pelaksanaan pendidikan yang biasanya tatap muka karena pandemi pemerintah memberlakukan pembatasan karena memprioritaskan kesehatan dan keselamatan pendidik dan peserta didik. Apa yang dilakukan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Olahraga, Iptek untuk mengutamakan kesehatan dan keselamatan saat melaksanakan hak atas pendidikan di masa pandemi adalah pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (PJJ). Pelaksanaan kebijakan ini didasarkan pada nomor edaran. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan 3696/ MPK.A/ HK/ 2020 tentang

pelaksanaan e-learning dan pekerjaan rumah agar tetap aman dalam menghadapi *Covid-19*. Salah satu pokok dari surat tersebut adalah kepala Sekolah Dasar sampai perguruan tinggi, termasuk ajakan untuk menjaga kepatuhan protokol kesehatan dalam rangka penanggulangan *Covid-19* yang dikeluarkan oleh Kantor Staf Presiden.

Pandemi *Covid-19* mengharuskan bidang pendidikan untuk menyelenggarakan pembelajaran secara online dan tentunya dengan mempertahankan kualitas dari proses pembelajaran tersebut. Tidak semata mata hubungan komunikasi antara pendidik dan peserta didik saja, Namun juga dalam proses pembelajaran terdapat *transfer of knowledge* dan *transfer of value*. Sehingga meskipun proses pembelajaran dilaksanakan secara daring tetap harus mengandung dua unsur tersebut. Merujuk pada kebijakan pemerintah melalui SKB 4 menteri, pemerintah daerah dan kepala sekolah yang juga menerapkan pendidikan yang dilakukan secara daring inilah yang menjadi pedoman guru PAI SDN 01 Taman mengimplementasikan *Microsoft Teams* dalam pembelajaran PAI untuk mempertahankan kualitas pembelajaran secara optimal. Adapun pengelolaannya dalam proses pembelajaran Guru PAI sendiri yang mengoperasikan mulai dari awal sampai akhir pembelajaran artinya yang menjadi operator sekaligus administrasinya beliau sendiri. Bapak Budi Santoso, S.Pd.I menyadari seorang pendidik berperan sebagai motivator yang mendampingi dan membangkitkan semangat peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan dan nilai yang terdapat dalam materi pelajaran. Upaya mencapai tujuan tersampainya pengetahuan dan nilai yang maksimal dalam satu proses pembelajaran daring, maka pendidikan harus tepat dalam menentukan media pembelajaran yang digunakan. Pemilihan media pembelajaran yang tepat selain bertujuan untuk tercapainya *transfer of knowledge* dan *transfer of value*, juga harapan pendidikan tercapainya pembelajaran efektif dan efisien. Media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan dalam pembelajaran jarak jauh atau daring adalah pemanfaatan teknologi. Pembelajaran secara online atau yang sering disebut dengan pembelajaran daring adalah

pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan perangkat sebagai alat bantu pendidikan yang memungkinkan untuk-menggunakan akses internet dan teknologi informasi yang sesuai (Habibah et al. 2020). Penggunaan media teknologi untuk pembelajaran online dapat diintegrasikan ke dalam lingkungan belajar atau jika program lain mendukung pembelajaran digital, proses pembelajaran seperti kemampuan beradaptasi, berbicara, interaksi dan refleksi dengan elemen luar biasa. Ini akan bekerja ketika memenuhi elemen penting dari. Ekosistem beradaptasi dengan gaya belajar, fleksibel, dan memberikan siswa berbagai pengalaman belajar yang dapat membangkitkan kegembiraan dan perasaan positif. (Nuriansyah, 2020).

Sejak pertama diterapkan pembelajaran secara daring, banyak sekali platform digital yang digunakan sebagai media pembelajaran pengganti tatap muka di kelas diantaranya *Google Clasroom*, *Edmodo*, *Zenius*, *Zoom Meeting* dan lain-lain. Kecanggihan teknologi komunikasi tersebut menjadikannya sebagai media pembelajaran yang maksimal dalam penyampaian materi, tugas, atau ujian (Nuriansyah 2020). Selain *platform* tersebut, terdapat juga suatu aplikasi yang siap pakai untuk media pembelajaran daring yaitu *Microsoft Teams*, media pembelajaran ini merupakan media pembelajaran online yang dirancang dalam *microsoft 365*. *Microsoft Teams* ini adalah hub digital yang di dalamnya terdapat fitur percakapan, konten atau aplikasi yang dibutuhkan. Pengguna *Microsoft Teams* dapat memanfaatkan sebagai alat komunikasi efektif untuk keperluan diskusi/ musyawarah, panggilan, konferensi, atau membagikan *file-file* yang diperlukan. *Microsoft Teams* bisa dijadikan kelas virtual, sehingga memudahkan tenaga pendidik berkomunikasi dengan peserta didiknya (Batam 2020).

Permasalahan yang sering dihadapi oleh pendidik atau guru saat menjalani pembelajaran jarak jauh adalah keterbatasan komunikasi dan perangkat yang digunakan sebagai media pembelajaran. Sehingga pendidik cenderung menuntaskan materi pembelajaran saja tanpa ada interaksi dua arah yang melibatkan peserta didik agar aktif dalam proses pembelajaran tersebut.

Contohnya, guru hanya memberikan tugas melalui media online kemudian peserta didik mengerjakan dan dikumpulkan kembali atau peserta didik hanya disajikan video yang dibuat oleh pendidik tidak ada komunikasi dua arah. Padahal yang diharapkan dari sebuah proses pembelajaran selain adanya *transfer knowledge* disana juga terjadi *transfer value* atau pendidik sebagai *role model*.

Pembelajaran jarak jauh yang saat ini sedang dialami oleh pendidik dan peserta didik setidaknya terdapat tiga teori yang berkaitan dengan pembelajaran jarak jauh tersebut. Yang pertama adalah teori *behaviorisme*, yang mana teori ini membahas perubahan perilaku seseorang berdasarkan pengalaman. Teori ini menekankan adanya perubahan perilaku pada peserta didik karena pengalaman pembelajaran yang dialami oleh peserta didik. Kedua adalah teori pengetahuan (kognitif), tingkah laku pribadi (individu) bisa dirubah atau diarahkan dari perspektif dirinya sendiri dan pengalamannya untuk mencapai tujuan yang tertentu. Sedangkan teori yang-ketiga adalah teori komunikasi, pada dasarnya proses pembelajaran mutlak memerlukan interaksi komunikasi antara pendidik dengan peserta didik untuk memberikan materi atau memberikan feed back atas apa yang diterima. Komunikasi yang dimaksud adalah komunikasi dari pendidik kepada peserta didik, atau sesama peserta didik (Saputra and Saddhono 2021).

Berdasarkan hal itu, pendidik harus tepat memilih platform digital sebagai media pembelajaran. Pembelajaran daring adalah pengalaman baru bagi peserta didik dan pendidik tentunya. Sebagai hal baru pendidik harus bisa menangani permasalahan-permasalahan yang mungkin muncul nantinya. Misalnya saja yang sering dikeluhkan oleh orang tua adalah peserta didik tidak mampu menangkap materi yang diberikan secara daring oleh pendidik karena minimnya komunikasi. Pun orang tua tidak sepenuhnya dapat memberikan penjelasan sesuai dengan penjelasan yang diberikan oleh gurunya. Atau kurangnya kontrol ketika pembelajaran jarak jauh atau daring menyebabkan peserta didik tidak tuntas dalam mengikuti proses pembelajaran. Pemilihan platform digital sebagai sarana atau media untuk melakukan proses

pembelajaran tentunya telah melalui kajian yang mendalam akan resiko dan kelebihan yang diperoleh.

Apalagi jika mata pelajaran yang terlibat adalah Pendidikan Agama Islam jelas membutuhkan interaksi yang erat antara pendidik dan peserta didik. Mata pelajaran PAI memiliki banyak nilai agama dan moral yang perlu diketahui dan dipraktikkan oleh mahasiswa. Ketika siswa menerima materi melalui video dan teks yang disediakan oleh pendidik, mereka dapat memahami teks, tetapi dalam konteks mereka mungkin merasa sulit untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Lebih penting dari teori atau pemahaman teks, PAI tujuan utamanya adalah peserta didik memiliki kesalehan individu dan kesalehan sosial dalam kehidupannya sehari-hari, dan ini tidak cukup hanya dengan memahami materi yang diberikan secara tekstualis. Kondisi pandemi saat ini SDN 01 Taman memilih *Microsoft Teams* sebagai media pembelajaran dengan tujuan agar pelajaran PAI dan Budi Pekerti dapat tersampaikan dengan baik meskipun peserta didik tidak dalam satu ruang yang sama dengan pendidik. Pengimplementasian pembelajaran online untuk membangun *core value* tidak terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum, belajar daring bisa diarahkan pada penanaman akhlak, ketrampilan hidup dimasa pandemi yaitu kegiatan belajar dari rumah dapat bervariasi dari siswa ke siswa, tergantung pada minat dan kondisi mereka, termasuk mempertimbangkan aksesibilitas belajar dari rumah. Bukti atau hasil kegiatan pembelajaran di rumah mendapat umpan balik yang kualitatif dan bermanfaat dari guru tanpa diminta untuk memberikan skor/nilai kuantitatif. Proses pembelajaran ini dianggap berhasil dan tepat bila tujuan pembelajaran terpenuhi. Adanya kerjasama antara guru dan siswa, proses pembelajaran dapat berhasil. Mobilitas pembelajaran jarak jauh juga dipengaruhi oleh keadaan Internet, infrastruktur yang mendukung pembelajaran jarak jauh, dan keterampilan TI guru. (Saputra and Saddhono 2021)

Pembelajaran di masa pandemi *Covid-19*, khususnya PAI dan Budi Pekerti di kelas V SDN 01 Taman menggunakan *Microsoft Teams*. Saat menerapkan pembelajaran online, sekolah mewajibkan

pendidik dan siswa untuk mengenakan seragam yang telah ditentukan. Guru harus berpenampilan menarik dan teratur agar siswa dapat terkesan dan fokus pada pelajarannya. Guru yang menarik perhatian siswanya akan lebih mudah mengendalikan proses pembelajaran. Siswa akan menjadi lebih antusias dengan memberikan materi menggunakan media PPT, video yang menghibur dan memotivasi, pelatihan karakter atau humor. Salah satu cara untuk mengembalikan perhatian peserta didik juga dapat dilakukan dengan mengajak peserta didik untuk kembali fokus pada pembelajaran yang mengganggu. Tidak hanya menyenangkan, tetapi menggunakan akan membantu siswa lebih fokus dan fokus pada studi mereka. Selain *ice breaking*, guru juga dapat menggunakan fungsi tanya jawab. Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa yang berisik. Guru juga dapat dengan jelas mendengar volume suara selama pengiriman dokumen. Guru dapat mendorong dan menghargai siswa yang merespon positif dengan penghargaan tertentu.

Microsoft Teams menawarkan banyak fitur hebat yang memungkinkan guru belajar online Guru dapat berbagi audio, video, dan konten seperti presentasi *Microsoft PowerPoint*; dan anggota audiens dapat berinteraksi satu sama lain serta presenter melalui suara dan teks. Media pembelajaran ini memungkinkan peserta didik dan pendidik untuk melakukan interaksi dalam proses pembelajaran PAI di kelas V SDN 01 Taman Kota Madiun melalui ruang *chat*. Banyak fitur yang terdapat dalam *Microsoft Office Teams 365* antara lain: 1) *Fitur Office Word* dapat digunakan oleh guru untuk membuat perangkat pembelajaran seperti RPP, Prota, Promes, silabus dan bahan ajar. Untuk peserta didik fitur ini bisa dimanfaatkan untuk membuat uraian jawaban atas tugas yang diberikan oleh guru/pengampu PAI di kelas V SDN 01 Taman Kota Madiun. 2) *Fitur Office Excel* bisa dimanfaatkan guru guna merekap penilaian siswa dan raport. 3) *Fitur Office Power Point* guru bisa menggunakannya untuk membuat presentasi pembelajaran yang akan dimunculkan pada ruang online *Microsoft Teams*. Selain itu peserta didik juga dapat menggunakan fitur ini sebagai media untuk mempresentasikan

hasil kerja kelompok yang diberikan oleh pengampu mata pelajaran PAI di kelas V SDN 01 Taman Kota Madiun. 4) *Fitur Office Forms*. Guru bisa menggunakan fitur ini untuk membuat pertanyaan penilaian tengah semester dan akhir, kuesioner, absensi kehadiran peserta didik dan banyak lagi. 5) *Fitur ruang chatting*, Guru dapat memanfaatkannya untuk berinteraksi dan mengobrol dengan siswa melalui obrolan. Guru juga dapat memberikan tugas-tugas dan berbagi power point dari bahan ajar. 6) *Microsoft Teams*, guru dapat menggunakannya untuk pembelajaran online langsung, sehingga guru dapat melihat siswa di ruang online *Microsoft Teams* (Saputra and Saddhono 2021)

Pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan *Microsoft Teams* ini menjadikan pembelajaran tanpa ada batasan ruang dan waktu. Bisa dilakukan di-manapun dan kapanpun. Role model, dan *transfer knowledge* yang selama ini terjadi saat pembelajaran tatap muka juga tetap bisa berlangsung meskipun pembelajaran ini dilakukan secara daring.

Berdasarkan pembahasan diatas yang menarik mengimplementasikan *Microsoft Teams* dalam pembelajaran PAI pengelolaannya dalam proses pembelajaran adalah guru PAI sendiri yang mengoperasikan mulai dari awal sampai akhir pembelajaran artinya yang menjadi operator sekaligus administratornya beliau sendiri. Guru dan siswa berseragam berpenampilan menarik, materi yang disajikan bervariasi (*ice braking, quizizz*, materi ringkas dan sederhana di selingi dengan humor juga). Bapak Budi Santoso, S.Pd.I menyadari seorang pendidik berperan sebagai motivator yang mendampingi dan membangkitkan semangat peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan dan nilai yang terdapat dalam materi pelajaran.

Faktor Pendukung dan Penghambat *Microsoft Teams* dalam Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas V di Era Pandemi *Covid-19* SDN 01 Taman Kota Madiun. Desawa ini kita berada di era revolusi industri 4.0, dimana semua serba digital, baik sektor ekonomi, sosial, politik dan pendidikan sekalipun segala permasalahan dan perkembangan menggunakan teknologi. Teknologi itu menawarkan

kemudahan kemudahan akses. Utamanya dalam bidang pendidikan, kemajuan teknologi memberikan kemudahan bagi para pendidik dan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan mudah dan lebih jelas. Kemudahan untuk menyampaikan informasi dengan cepat pun memberikan angin segar pada bidang pendidikan. Kemudahan mengakses informasi dari sumber pencarian terbesar *google* juga memudahkan guru untuk pengayaan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Pun dengan peserta didik, dengan adanya kemajuan teknologi ini pembelajaran mandiri pun semakin mudah.

Kemajuan teknologi berbasis digital menawarkan keuntungan dan peluang yang kita agar bisa mengakses informasi dunia tanpa batas. Banyak fasilitas aplikasi telah diciptakan yang dapat merubah dalam manajemen, pembelajaran dan sistem multimedia yang dapat mengiringi perubahan dari sistem pendidikan konvensional ke *e-learning* terbaru dengan model pembelajaran online terbaru dan virtual meeting. Sebuah tantangan baru yang besar dalam dunia pendidikan. Selain itu, teknologi informasi dan komunikasi merupakan alat penting untuk memajukan pendidikan, memberikan perspektif baru bagi guru dan profesinya, meningkatkan kualitas dan makna pembelajaran, serta meningkatkan manajemen dan administrasi pendidikan.

Kemajuan teknologi ini sangat membantu ketika pandemi *Covid-19* berpengaruh pada dunia pendidikan. Larangan melakukan pembelajaran tatap muka yang artinya pembelajaran dilakukan secara online atau daring tentunya sangat membutuhkan teknologi. Sebagaimana pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas V SDN 01 Taman Kota Madiun yang memanfaatkan *Microsoft Teams* sebagai media untuk memudahkan proses pembelajaran daring selama pandemi *Covid-19* melanda Indonesia. Banyak kemudahan yang ditawarkan oleh kemajuan teknologi tentunya dalam penerapannya tetap akan menimbulkan masalah baru yang harus dihadapi oleh pendidik, peserta didik dan lembaga pendidikan itu sendiri. Sebagaimana *Microsoft Teams* ini disamping kemudahannya untuk menjadi media pembelajaran tentunya terdapat faktor pendukung dan penghambatnya ketika

diterapkan atau dimanfaatkan untuk media pembelajaran.

Ada beberapa faktor Pendukung implementasi *Microsoft Teams* dalam Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas V di SDN 01 Taman Kota Madiun. Pemanfaatan media pembelajaran *Microsoft Teams* pada materi pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SDN 01 Taman Kota Madiun bisa dikatakan berhasil dan tentunya membantu pendidik dan peserta didik untuk mengikuti serangkaian proses pembelajaran dengan baik dan sesuai dengan target yang ditentukan. Hal ini tidak terlepas dari faktor pendukung yang menjadikan *Microsoft Teams* sesuai sebagai media pembelajaran pada pelajaran PAI tersebut. Diantara faktor pendukung pemanfaatan *Microsoft Teams* sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut: 1) Tersedianya perangkat komunikasi dan perangkat elektronik yang dimiliki oleh peserta didik dan pendidik, seperti *handphone* dan komputer. 2) Tersedianya jaringan internet yang memadai untuk mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran daring ini (*Microsoft Teams*), 3) Kemauan pendidik dan peserta didik untuk mengikuti perkembangan teknologi yang ada, 4) Pemberian fasilitas yang memadai oleh lembaga pendidikan dalam hal ini SDN 01 Taman Kota Madiun dan pemerintah kota madiun melalui pemberian laptop kepada setiap siswa dan *wifi* yang *unlimited* di tiap tiap pos Kamling dikota Madiun. 5) Peserta didik yang 80% memiliki kemampuan ekonomi menengah dan menengah ke atas, 6) Kepedulian orang tua terhadap proses pembelajaran yang dijalani oleh anaknya.

Lokasi strategis berada di tengah kota menjadikan SDN 01 Taman tidak mengalami kesulitan yang berarti untuk mengikuti perkembangan teknologi yang ada. Terlebih lagi tidak kesulitan untuk melakukan penyesuaian ketika terdapat kebijakan untuk melakukan pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran online. Penggunaan *Microsoft Teams* sebagai media pembelajaran tentunya berjalan maksimal, lancar dan sesuai dengan yang ditargetkan.

Selain faktor pendukung, terdapat juga hambatan pelaksanaan seperti: 1) Kurangnya waktu orang tua bersama anak untuk mendampingi belajar, karena tidak semua siswa kelas V SDN 01

Taman Kota Madiun dapat belajar secara mandiri, sehingga siswa tersebut kurang maksimal dalam mengikuti pembelajaran daring melalui *Microsoft Teams*. 2) Penyalahgunaan kuota internet yang telah difasilitasi oleh orang tua masing-masing, seringkali peserta didik tidak terkontrol dalam menggunakan kuota internet untuk hal-hal di luar proses pembelajaran. Sehingga pada saat kuota tersebut akan digunakan untuk keperluan pembelajaran habis. 3) Beberapa peserta didik dari keluarga ekonomi menengah kebawah kepemilikan handphone juga menjadi kendala. *Handphone* yang terbatas dan digunakan oleh orang tua sehingga siswa tidak dapat menghadiri kelas online pada waktu yang dijadwalkan. 4) Orang tua yang sibuk bekerja juga menjadi kendala terlaksananya pembelajaran secara daring ini, sehingga peserta didik tidak ada yang mengawasi dan mengingatkan saat pembelajaran dimulai.

Pembelajaran secara online ini membutuhkan kerjasama semua pihak, tidak hanya pendidik atau lembaga pendidikan saja, namun orang tua dan keluarga juga memegang peranan penting dalam mengawal keberlangsungan pembelajaran secara daring ini bisa berjalan optimal dan lancar sesuai dengan tujuan pendidikan. Terlebih untuk pelajaran PAI dan Budi Pekerti, antara pendidik dengan orang tua harus sinkron dalam mengawasi dan mengingatkan peserta didik untuk menjalankan ajaran agama sesuai dengan syariat yang ditentukan. Kondisi pandemi ini peserta didik full berada di rumah, sehingga kontrol itu sepenuhnya berada di tangan orang tua.

Relevansi Implementasi *Microsoft Teams* dalam Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas V di Era Pandemi *Covid-19* SDN 01 Taman Kota Madiun. Wabah *Covid-19* telah memberikan dampak besar dan mengubah sistem ketertiban dan politik di berbagai bidang, termasuk pendidikan. Kebijakan pendidikan telah dipilih untuk menerapkan proses pembelajaran jarak jauh atau *e-learning* untuk mencegah penyebaran virus *Covid-19*. Oleh karena itu, dalam situasi pendidikan jarak jauh saat ini, media yang digunakan adalah bagian dari rencana pendidikan dan guru pandai memilih, merancang, mengelola, dan media *e-learning* dengan cara yang sesuai

dan menarik. Model pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik memegang peranan penting dalam keberhasilan pendidikan. Pendidik harus selalu dapat memilih dan menerapkan model yang sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan. Kita tahu bahwa permasalahan dalam dunia pendidikan Indonesia adalah kurangnya kreativitas belajar yang ditandai dengan siswa yang antusias dan tidak antusias sehingga mengakibatkan menurunnya minat belajar. Kondisi yang mengurangi proses berpikir menyebabkan menurunnya proses pemecahan masalah siswa. Pintrich dan Schunk sering mengatakan bahwa banyak orang mengasosiasikan minat dan motivasi. Hobi diyakini sebagai aspek penting dari motivasi yang mempengaruhi perhatian, pembelajaran, pemikiran, dan kesuksesan. Hobi yang dimaksud adalah hobi yang muncul dari diri siswa atau siswa, yang muncul dari situasi/situasi tertentu, dan yang muncul sebagai keadaan psikologis.

Relevansi Penggunaan *Microsoft Teams* dalam Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas V di Era Pandemi *Covid-19* SDN 01 Taman Kota Madiun diantaranya: kebijakan kepala sekolah yang memberi kebebasan dan selalu melakukan supervisi setiap pekannya, kreativitas guru dalam pembelajaran yang menerapkan *Microsoft Teams* dengan materi yang bervariasi, fasilitas lembaga yang memadai, Antusiasme siswa untuk mengikuti proses belajar mengajar hingga tuntas, hasil penilaian siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimum dari 3 aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Peserta didik dikatakan berminat pada proses pembelajaran ada beberapa indikator, diantaranya 1) tumbuhnya rasa senang. Siswa yang senang atau bersemangat tentang pelajaran akan belajar dengan sangat serius dan antusias. 2) munculnya rasa ketertarikan. Ketertarikan itu bisa muncul karena adanya dorongan dan rangsangan dari kegiatan tersebut. 3) tumbuh perhatian. Perhatian adalah pemusatan perhatian dengan cara mengesampingkan oranglain agar siswa tertarik pada suatu objek tertentu. 4) Ada reaksi terkait. Ketertarikan seseorang pada suatu objek cenderung terlibat dalam melakukan operasi pada objek tersebut. 5) Nilai hasil.

Implementasi *Microsoft Teams* dalam penilaian kognitif, dapat dilihat dari hasil penilaian yang diberikan guru, meliputi penilaian harian, penilaian tengah semester, penilaian akhir semester dan nilai penilaian praktek. Penilaian sikap siswa terhadap implementasi *Microsoft Teams*, tampaknya lebih baik (antusias) dan positif dalam tanggung jawab untuk mengikutinya. Pada saat yang sama, dari sudut pandang psikomotor, ini terkait dengan kemampuan untuk merespons.

KESIMPULAN

Implementasi *Microsoft Teams* dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti dapat disimpulkan bahwa 1) implementasinya bahwa pengelolaan dalam proses pembelajaran mengoperasikan/operator administratornya mulai dari awal sampai akhir pembelajaran Administratornya adalah guru PAI Sendiri. Guru dan siswa berseragam berpenampilan menarik, materi yang disajikan bervariasi (ice braking, quizizz, materi ringkas dan sederhana di selingi dengan humor). 2) Faktor pendukung antara lain (a) tersedianya alat komunikasi dan elektronik yang dimiliki siswa dan guru, seperti telepon genggam dan komputer. (b) Tersedianya jaringan internet yang sesuai, kesiapan pendidik, peserta didik untuk mengikuti perkembangan teknologi yang ada. (c) Pemberian fasilitas yang memadai oleh SDN 01 Taman Kota Madiun. (d) Peserta didik 80% memiliki kemampuan ekonomi menengah dan menengah ke atas. (e) Kepedulian orang tua terhadap proses belajar anak. (f) Lokasi SDN 01 Taman sangat strategis di pusat kota, memberikan kemudahan akses terhadap perkembangan teknologi. Faktor penghambat (a) kurangnya waktu orang tua mendampingi belajar, (b) Penyalahgunaan kuota internet, dan penggunaan kuota internet yang tidak terkendali oleh siswa untuk tujuan selain proses pembelajaran. (c) tidak memiliki handphone (d) Orang tua yang sibuk bekerja, sehingga tidak ada yang mengawasi dan mengingatkan siswa saat mulai belajar. 3. Relevansi penggunaan *Microsoft Teams* untuk pembelajaran pendidikan agama Islam diantaranya kebijakan kepala sekolah yang memberi kebebasan dan selalu melakukan supervisi

setiap pekannya, kreativitas guru dalam pembelajaran, fasilitas lembaga yang memadai, antusiasme siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar sampai tuntas, hasil penilaian siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimum dari 3 aspek kognitif, afektif dan psikomotorik

DAFTAR PUSTAKA

- Batam. (2020). Panduan Microsoft Teams. doi:doi.org/10.33977/0280-009-015-003
- Bilfaqih, Y. Q. (2015). *Esensi Penyusunan Materi Daring Untuk*. Yogyakarta: DeePublish.
- Jitek, A. (2016). Kelas Digital dengan Microsoft Teams. *Jurnal Ilmiah Teknosains*, 2(1Mei). .
- Kemendikbud. (2020). Kepmendikbud Nomor719/P/2020Tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum pada Satuan Pendidikan dalam Kondisi Khusus. Retrieved from <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/08/kemendikbud-terbitkankurikulum-darurat-pada-satuan-pendidikan-dalam-kondisi-khusus>.
- Microsoft. (n.d.). Microsoft teams. Retrieved from https://id.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Teams
- Miles, M. B. (2007). *Analisis Data Kualitatif, Buku sumber tentang metode-metode baru*. Jakarta : Universitas Indonesia Press .
- Nuriansyah, F. (2020). Efektifitas Penggunaan Media Online Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Saat Awal Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia* . Retrieved from <https://ejournal.upi.edu/index.php/JPEI/article/view/28346>
- Riasatul Habibah, U. H. (2020). Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Trapsila : Jurnal Pendidikan Dasar* 2(02), 1. doi:DOI: <http://dx.doi.org/10.30742/tpd.v2i2.1070>
- Saddhono, A. D. (2021). Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Microsoft Office Team 365 untuk SMA di Masa Pandemi. *Lingua, Journal of Language ,Literature and Teaching*.

doi:doi:<https://doi.org/10.30957/lingua.v18i1.669>

Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kuantitatif dan R&D*. CV Alfabeta.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.

Tri Hanung Widiyarso, & S. (2021). Efektifitas Penggunaan Microsoft Teams dalam Pembelajaran E-learning Bagi Guru selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 21.