



PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI *MICOROST TEAMS* TERHADAP PRESTASI BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI (SMAN) 1 SOKO TUBAN

Dewi Rubiyati¹, Farida Isroani²

Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Hidayat, Lasem-Rembang

E-mail: dewi.staila@gmail.com

farida@unugiri.ac.id

Info Artikel	Abstrak
Kata Kunci: <i>Microsoft Teams</i> , Prestasi Belajar, Kognitif, Pendidikan Agama Islam	Pengaruh penggunaan aplikasi <i>Microsoft Teams</i> terhadap prestasi belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Soko Tuban. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan aplikasi <i>Microsoft Teams</i> terhadap prestasi belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Subjek penelitian adalah siswa kelas X di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Soko Tuban. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi <i>Microsoft Teams</i> terhadap prestasi belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Soko Tuban.
Korespondensi: Dewi Rubiyati Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Hidayat, Lasem-Rembang E-mail: dewi.staila@gmail.com	Abstract <i>The effect of using the Microsoft Teams application on students' cognitive learning achievement in Islamic Religious Education subjects at State Senior High School 1 Soko Tuban. The purpose of this study was to determine the effect of using the Microsoft Teams application on students' cognitive learning achievement in Islamic Religious Education subjects. This research is a quantitative research. The research subjects were students of class X at State Senior High School 1 Soko Tuban. The results showed that there was an effect of using the Microsoft Teams application on students' cognitive learning achievement in Islamic Religious Education subjects at State Senior High School 1 Soko Tuban.</i>

PENDAHULUAN

Tahun 2019 menjadi tahun banyak perubahan, hal ini terjadi karena adanya wabah virus corona atau Covid-19 yang membuat warga di seluruh dunia menjadi panik. Pada tanggal 11

Maret 2020 WHO menetapkan wabah ini sebagai pandemi global. Covid-19 ini merubah tatanan negara dari berbagai sektor, termasuk pendidikan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (KEMENDIKBUD) meliburkan aktifitas pembelajaran secara tatap muka dan mengganti dengan daring (secara *online*) dengan memanfaatkan teknologi.

Pendidikan secara *online* yang dilakukan pada masa pandemi ini membuat guru, siswa, dan orang tua menjadi lebih cepat bertransformasi pada perkembangan teknologi dan majunya industri 4.0. (Farid Ahmadi dan Hamidullah Ibda: 2020). Telepon genggam atau smartphone adalah produk perkembangan teknologi yang tidak bisa dilepaskan dari kehidupan sehari-hari karena bias dibawa dimanapun dan kapanpun. Oleh karena itu smartphone menjadi sangat mudah untuk digunakan dalam pembelajaran elektronik (*E-Learning*). Didukung oleh aplikasi-aplikasi pembelajaran yang dengan mudah didapatkan melalui playstore. Salah satunya adalah aplikasi *Microsoft Teams*.

Aplikasi *Microsoft Teams* adalah aplikasi terbaru dalam *E-Learning*, yang memberikan kemudahan. Aplikasi ini bisa didapatkan dengan gratis pada smartphone dengan mengunduh melalui playstore, ditambah lagi dengan fitur-fitur pembelajaran yang direkomendasikan. Membuat *E-learning* semakin mudah dan nyaman untuk digunakan dalam jarak jauh dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Teams*.

Secara umum aplikasi *Microsoft Teams* berdampak bagi prestasi belajar siswa seperti prestasi belajar kognitif siswa. Prestasi belajar adalah serangkaian kegiatan baik jasmani maupun rohani yang dilakukan individu sebagai bentuk transformasi budi pekerti melalui wawasan dan keahlian dalam menjalin relasi pada suatu zona serta dinyatakan dengan hasil. (Ahmad Syafi'i, Tri Rodiyah dan Siti Kholidatur: 2018). Seorang manusia (siswa) dinyatakan berprestasi dalam belajar ketika telah melaksanakan berbagai kegiatan dan tahapan dalam pembelajaran serta berubah cara berfikirnya.

Adanya aplikasi *Microsoft Teams* memiliki kelebihan dan kekurangan bagi prestasi belajar kognitif siswa. Siswa yang memiliki kemampuan cepat dalam menerima materi dengan mudah memahami materi yang diberikan. Akan tetapi jika siswa tersebut memiliki keterlambatan dalam menerima materi maka membutuhkan waktu dua kali untuk bisa memahami materi dengan baik. Hal ini terjadi di beberapa lembaga formal pendidikan. Salah satunya adalah Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 1 Soko.

Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 1 Soko merupakan satu-satunya lembaga formal tingkat menengah atas/ sederajat negeri di Soko yang menggunakan aplikasi *Microsoft Teams* untuk pembelajaran dalam jaringan (daring) selama pandemi, salah satunya adalah mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Pendidikan Agama Islam merupakan pendidikan

wajib mulai dari jenjang SD, SMP, dan SMA, yang memegang peranan penting untuk mewujudkan tujuan pendidikan sesuai dengan Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan Agama Islam juga bertanggung jawab untuk mewujudkan siswa yang beriman, bertakwa, berfikir kritis serta terbuka pada pembaharuan, termasuk pada pembaharuan teknologi dalam pendidikan.

Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 1 Soko menggunakan aplikasi *Microsoft Teams* dengan tujuan untuk mempermudah pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan dirasa mampu mencakup semua siswa dari berbagai kalangan, karena kuota yang diperlukan tidak terlalu banyak dan fitur-fitur dalam aplikasi *Microsoft Teams* cukup untuk media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif. Penelitian dengan pendekatan kuantitatif ini merupakan jenis penelitian yang dimulai dari deduktif-induktif. Pendekatan deduktif-induktif ini berawal dari kerangka teori, pendapat para ahli, dan pemahaman peneliti yang sesuai dengan pengalaman yang dialami peneliti. yang kemudian dikembangkan menjadi beberapa masalah agar diperoleh solusi atau penilaian dalam bentuk dukungan data empiris/lapangan. (Syamsunie Carsel HR: 2018). Pendekatan ini adalah pendekatan yang sistematis dan menggunakan perhitungan berupa angka, ini bersifat statistik dan bertujuan menguji hipotesis yang ditetapkan. Peneliti menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif ini dengan tujuan untuk mengetahui hubungan antara satu variabel dengan variabel lainnya.

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif (*descriptive research*). Jenis penelitian deskriptif adalah penelitian yang menggambarkan atau mendiskripsikan secara akurat dan sistematis data atau fakta yang ada di lapangan atau mengenai populasi serta bidang-bidang tertentu. (Saifuddin Azwar: 2001). Menggambarkan atau mendiskripsikan fenomena secara nyata juga menerangkan hipotesa-hipotesa adalah ciri dari jenis penelitian deskriptif.

Populasi pada penelitian ini adalah kelas X di Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 1 Soko Tuban sebanyak 250 siswa. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan Teknik Random Sampling dengan jumlah sampel 20% dari populasi, sehingga didapati jumlah sampel sebanyak 50 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Microsoft Teams adalah sebuah aplikasi yang dapat menghubungkan percakapan, konten, penugasan, memungkinkan seorang guru menciptakan lingkungan belajar yang dinamis. *Microsoft Teams* adalah sebuah aplikasi pembelajaran *online* yang bisa dengan mudah

didapatkan pada android siswa dan bisa di akses melalui akun resmi *Microsoft Teams*.(Rahmi Ramadhani dkk: 2020).

Aplikasi ini dirancang untuk banyak hal salah satunya adalah pendidikan, guna mempermudah pembelajaran *online* yang bisa digunakan kapanpun dan dimanapun dengan waktu yang fleksibel. Aplikasi ini dibuat oleh sebuah perusahaan multinasional yang didirikan oleh *Bill Gates* dan *Paul Allen*. Perusahaan ini bernama *Microsoft Corporation*, berdiri sejak 4 April 1975 dan berpusat di *Redmond, Washington, Amerika Serikat*.(Agus suparno: 2020).

Micorsoft Teams ini adalah platform berbasis kolaborasi dan berfitur lengkap yang dapat mendukung proses pembelajaran, bisa dengan berbagi gambar, dokumen, vidio maupun audio. Aplikasi ini cocok untuk pembelajaran jarak jauh, karena dapat menggabungkan semua peserta didik dalam satu tempat berbentuk aplikasi.

Microsoft Teams merupakan aplikasi pembelajaran android yang dengan mudah untuk diaplikasikan karena memiliki fitur-fitur yang mudah difahami dan digunakan oleh siswa. Fitur-fitur aplikasi *Microsoft Teams* adalah chat, panggilan audio dan video, *meeting*, berbagi *file*, *Live Events*. Registrasi atau *Log in* pada aplikasi *Micorsoft Teams* bisa menggunakan nomor *telephone* ataupun *email* secara gratis.

Aplikasi *Micorsoft Teams* memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari aplikasi *Micorsoft Teams* adalah dapat dengan mudah mengelola kelompok atau kelas-kelas, mengedit dan mengirim *file* kemana saja, Menyediakan kualitas vidio HD dan audio yang baik, Berinteraksi secara pribadi ataupun group, Meyimpan dengan aman, Keamanan langsung dari aplikasi *Microsoft Teams*, Terjaganya privasi, Hemat kuota internet. Disamping memiliki beberapa kelebihan aplikasi *Microsoft Teams* juga memiliki kekurangan untk pembelajaran, yaitu memerlukan koneksi internet yang baik dan stabil, jika koneksi kurang stabil maka pembelajaran tidak dapat dilaksanakan secara maksimal.

Prestasi adalah suatu pemahaman dan penguasaan pengetahuan atau ketrampilan mata pelajaran, biada ditunjukkan dengan nilai tes atau angka yang diberikan oleh guru. Prestasi juga berarti suatu hasil dari kegiatan usaha belajar yang dinyatakan dalam bentuk huruf, angka, ataupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang telah dicapai oleh setiap siswa. (Ahmad Syafi'i dkk: 2018). Dari definisi diatas dapat diraik kesimpulan bahwa prestasi merupakan suatu penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan belajar siswa yang berkaitan dengan penguasaan materi pelajaran yang telah dilakukan.

Belajar adalah suatu proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melalui pengolahan informasi menjadi kemampuan atau kecakapan baru berupa ketrampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. (Moh Suardi: 2018). belajar adalah suatu kegiatan merubah

perilaku individu karena adanya interaksi antara individu dengan lingkungan. (Lufri, M.S dkk: 2020). Berdasarkan beberapa pendapat diatas yang dimaksud dengan belajar adalah suatu proses perubahan pada diri siswa, yang ditampakkan dalam bentuk peningkatan kuantitas, kualitas, tingkah laku, kecakapan, ketrampilan, dan pengetahuan. *Cognition* merupakan dasar kata kognitif memiliki arti memahami/*knowing*. (Faizah dkk: 2017). Sedangkan ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (berfikir) berkaitan dengan kerja otak. Ranah kognitif adalah suatu ranah dasar penguasaan ilmu yang harus dikuasai oleh siswa.

Berdasarkan pengertian prestasi belajar dan kognitif diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa prestasi belajar bidang kognitif merupakan hasil belajar yang dicapai oleh siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran dalam kurun waktu tertentu, berkaitan dengan proses mental (otak), umumnya berbentuk nilai (angka), huruf, kalimat sebagai indikasi sejauh mana siswa mampu menguasai materi yang diberikan oleh guru.

Teori Taksonomi Bloom mengelompokkan ranah kognitif menjadi 6 aspek yaitu, Mengingat (*Remember*) tingkat ini menuntut siswa untuk mampu mengingat (*recall*) informasi-informasi yang telah diterima sebelumnya, Memahami/mengerti (*Understand*) adalah satu tingkat diatas mengingat hal ini merujuk pada materi-materi yang diberikan oleh guru saat pembelajaran, Menerapkan (*Apply*) Tingkatan ini adalah lanjutan dari mengingat, memahami/mengerti kemudia menerapkan. Kemampuan ini merupakan kemampuan siswa untuk menggunakan atau menerapkan informasi yang telah didapatkan. Menerapkan juga berarti melaksanakan percobaan yang mana siswa sudah mendoatkan informasi sebelumnya, Menganalisis (*Analyze*) Kemampuan ini adalah kemampuan untuk mengidentifikasi, memisahkan atau menetapkan komponen-komponen suatu fakta, pendapat, asumsi atau kesimpulan. Pembelajaran di sekolah sering kali menuntut siswanya untuk bisa menganalisis dengan baik, Mengevaluasi (*Evaluate*) Siswa diharapkan mampu menilai serta mengkritisi suatu hal yang tidak sesuai dengan standart, Menciptakan (*Create*) Menciptakan disini adalah mengharapkan siswa untuk menghasilkan suatu karya yang erat kaitannya dengan pembelajaran sebelumnya. Keenam tingkatan ini harus ditanamkan kepada siswa secara maksimal dan seimbang. Karena eksistensinya keenam tingkatan ini merupakan satu kesatuan yang utuh.

Keberhasilan prestasi belajar kognitif siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi; aspek fisiologis dan aspek psikologis, sedangkan faktor internal meliputi; faktor keluarga, faktor sekolah, faktor masyarakat,

Pembelajaran adalah interaksi antara siswa dengan guru dan juga lingkungan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu perubahan ke arah yang lebih baik.

Pendidikan Agama Islam adalah mata pelajaran wajib bagi sekolah umum maupun berbasis agama, mulai tingkat dasar (SD, SMP) hingga tingkat menengah atas (SMA). Pendidikan Agama Islam ini merupakan pendidikan yang berkiblat pada Al Qur'an, Hadits, Ijma' dan Qiyas para ulama' Islam.

Pendidikan Agama Islam adalah proses bimbingan pada siswa untuk memenuhi kebutuhan jasmani, jiwa dan akal serta adanya keterbukaan fikiran terhadap hal-hal baru yang dilandasi oleh keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT dan tidak menyimpang dari syariat Islam. Pendidikan Agama Islam ini terdapat pada materi-materi yang akan disampaikan pada saat pembelajaran, meliputi Akidah (tentang keimanan), syariah (tentang keislaman) dan Akhlak (tentang ihsan). Ketiga pokok materi tersebut kemudian dijabarkan dalam mata pelajaran Al Qur'an Hadits, Fiqih, Aqidah Akhlak, dan Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Tujuan umum Pendidikan Agama Islam adalah menumbuhkan dan meningkatkan keimanan kepada Allah, memanusiaakan manusia dan menjaga ciptaan Allah melalui pemberian pembelajaran, pemupukan pengetahuan, serta pembelajaran berdasarkan pengalaman siswa itu sendiri. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam memiliki banyak fungsi bagi siswa yaitu, Dapat menumbuhkan dan mengembangkan pengetahuan peserta didik secara teoritis, praktis, dan fungsional, Menjadikan peserta didik lebih kreatif, berpotensi dan menumbuhkan fitrahnya, Meningkatkan kualitas akhlak dan kepribadian yang baik serta menumbuhkembangkan nilai-nilai insani dan cinta ilahi, Menyiapkan peserta didik yang kerjakeras dan produktif berdasarkan kisah-kisah sejarah keilmuan Islam, Membangun peradaban Islam yang lebih berkualitas dimasa depan dengan nilai-nilai islami. (Asep Nurjaman: 2020).

Berdasarkan analisis data yang telah dihitung menunjukkan hasil bahwa hipotesis kerja (H_a) diterima karena terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *Microsoft Teams* terhadap prestasi belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 1 soko. Perhitungan ini menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan hasil $r_o = 0,781$ dengan $N = 50$. Pada taraf signifikan 5% $r_t = 0,279$ (lihat pada tabel "r" *product moment*), sedang pada taraf signifikan 1% $r_t = 0,361$. Dengan demikian pada taraf signifikan 5% $r_o > r_t$ ($0,781 > 0,279$), demikian pula pada taraf signifikan 1% $r_o > r_t$ ($0,781 > 0,361$).

Oleh karena $r_o > r_t$ berarti r_o signifikan, baik pada taraf signifikan 5% ataupun 1%. Dapat dijabarkan bahwa hipotesis kerja (H_a) diterima dan hipotesis nihil (H_o) ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat korelasi antara penggunaan aplikasi *Microsoft Teams* terhadap prestasi belajar kognitif siswa kelas X mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 1 Soko Tuban.

Perhitungan tentang penggunaan aplikasi *Microsoft Teams* oleh siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 1 Soko Tuban diperoleh hasil 77,9% dibulatkan menjadi 78% yang berarti berada pada kategori sangat baik, sedangkan untuk prestasi belajar kognitif siswa dilakukan analisis hasil raport dengan nilai terendah 76 dan tertinggi 91 ditemukan hasil 87,18 dibulatkan menjadi 87 yang berada pada kategori sangat baik pula. Adanya hasil yang baik berdasarkan analisis menunjukkan bahwa aplikasi *Microsoft Teams* sesuai untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 1 Soko Tuban.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa;

- a. Penggunaan aplikasi *Microsoft Teams* oleh siswa kelas X berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan berada pada taraf sangat baik dengan hasil 77,9% dibulatkan menjadi 78%.
- b. Prestasi belajar kognitif siswa kelas X mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) masuk dalam taraf sangat baik berdasarkan pada hasil raport yang telah dianalisis oleh peneliti dengan hasil 87,18 dibulatkan menjadi 87.
- c. Berdasarkan penelitian ini diketahui bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan aplikasi *Microsoft Teams* terhadap prestasi belajar kognitif siswa kelas X mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 1 Soko Tuban dengan hasil $r_o = 0,781$.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Farid dan Hamidullah Ibda. 2020. *Konsep dan Aplikasi Literasi Baru di Era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0*. Jawa Tengah: CV Pilar Nusantara.
- Syafi'i, Ahmad dkk. 2018. *Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek dan Faktor Yang Mempengaruhi*. Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.2 No.2
- HR, Syamsunie Carsel. 2018. *Metodologi Penelitian Kesehatan dan Pendidikan*, Yogyakarta: Penebar Media Pustaka
- Azwar, Saifuddin. 2001. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Ramadhani, Rahmi dkk. 2020. *Teori dan Praktik Platform Asesmen untuk Pembelajaran Daring*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Suparno, Agus. ²⁰²⁰. *Menyelenggarakan kelas online menggunakan microsoft teams untuk sekolah dan kampus*, banyumas: cv sakti
- Suardi, Moh. 2018. *Belajar dan pembelajaran*. Deepublish: Yogyakarta
- M.S, Lufri dkk. 2020. *Metodologi Pembelajaran: Strategi, Pendekatan, Model, Metode Pembelajaran*, Malang: CV IRDH

8jurnal pendidikan dan studi Islam Qouman (JQ), Vol. ..., No. ..., Edisi Bulan Tahun

Faizah dkk. 2017. *Psikologi Pendidikan Aplikasi Teori Di Indonesia*, UB Press: Malang

Nurjaman, Asep. 2020. *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Implementasi Desain Pembelajaran ASSURE*.
Indramayu: CV. Adanu Abimata