



## IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN PAI MELALUI MICROSOFT TEAMS PADA SISWA KELAS VII DI SMP BRAWIJAYA SMART SCHOOL

Ardiana<sup>1</sup>, Fita Mustafida<sup>2</sup>, Arief Ardiansyah<sup>3</sup>  
Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam  
Universitas Islam Malang

e-mail: [1Ardianaana0311@gmail.com](mailto:1Ardianaana0311@gmail.com), [2Fita.mustafida@unisma.ac.id](mailto:2Fita.mustafida@unisma.ac.id),  
[3arief.ardiansyah@unisma.com](mailto:3arief.ardiansyah@unisma.com)

### Abstract

*The background of this research is to describe the implementation of Microsoft Teams and what factors support and hinder the use of Microsoft Teams in MYP learning at SMP Brawijaya Smart School. Research on the use of Microsoft Teams in MYP learning at Brawijaya Smart School uses a qualitative approach, where this approach tends to lead to descriptive research methods with case study methods. The results of this research are: 1) Planning for distance learning using Microsoft Teams in SMP Brawijaya Smart School is carried out through systematic planning, both plans made by the school or the teachers in this case especially the teachers MYP, 2) Learning Implementation MYP using the Microsoft Teams app can be implemented using existing installations in Microsoft Teams from the Introduction, Core, and Closing activities. 3) Factors that support and hinder the use of Microsoft Teams in MYP learning at SMP Brawijaya Smart School, one of the supporting factors is that the teacher can use various features in Microsoft Teams and has received training at the beginning of its use. . One of the obstacles is the internet network that does not support it.*

**Kata Kunci:** *Implementasi, Microsoft teams, pai, smp bss*

### A. Pendahuluan

Microsoft Teams adalah aplikasi digital yang menggabungkan berbagai komponen dan menggabungkan *keynote*, rapat, file, dan aplikasi menjadi satu sistem manajemen pembelajaran (LMS) (Jienem, 2021). Aplikasi ini memiliki banyak komponen yang lengkap dan dapat meningkatkan pembelajaran dalam aplikasi baru secara normal. Pendidikan dalam hal ini memegang peranan penting dalam pembelajaran dan berfungsinya dalam *new normal*.

Setiap pelajaran memiliki tujuan pembelajaran. Setiap upaya dilakukan untuk memastikan bahwa proses pembelajaran yang sebenarnya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan menurut Arief dan Khoirul (2020). Kegiatan belajar mengajar yang sudah mulai stabil tidak dapat seutuhnya dilaksanakan karena tetap harus melaksanakan protokol kesehatan.

Pembelajaran pun masih menggunakan teknologi sebagai alat belajar mengajar dimana sebagian siswa datang ke sekolah dan masih menggunakan aplikasi Microsoft Teams untuk melakukan kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, seorang guru haruslah memiliki kemampuan yang fleksibel atau dapat berbaur dalam berbagai macam keadaan siswa dalam proses pembelajaran, keadaan murid, dan juga tidak luput dari fleksibilitas guru dalam kaitannya dengan masyarakat khususnya terkait dengan perkembangan anak (Ulya, 2021).

Microsoft Teams bertujuan untuk menyediakan pembelajaran di kelas, tatap muka, interaktif, dan sosial serta pembelajaran online. Siswa dapat belajar ke sekolah seperti biasa dengan Microsoft Teams. Aplikasi ini dapat memudahkan siswa dan guru untuk tetap berhubungan dan saling membantu dalam berdialog. Guru dapat menggunakan Microsoft Teams untuk mengukur kemajuan siswa dalam pembelajaran sehari-hari melalui pekerjaan rumah dan untuk mendukung pembelajaran siswa seperti di kelas.

Dari pantauan, proses pembelajaran di Brawijaya Smart School (BSS) Malang selama pandemi Covid-19 menggunakan aplikasi Microsoft Teams. Aplikasi ini sangat bermanfaat bagi guru dan siswa dalam proses belajar mengajar karena media ini memiliki kelebihan yaitu mudah diakses walaupun kecepatan internetnya rendah, sehingga sangat membantu siswa dalam belajar dan membantu siswa guru dan guru PAI.

Berdasarkan pengamatan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian secara rinci tentang implementasi Microsoft Teams dalam pendidikan online yang berjudul Implementasi pengajaran PAI melalui Microsoft Teams pada siswa Kelas VII Smart School Brawijaya. Diharapkan penelitian ini dapat memotivasi mahasiswa dan memberikan solusi untuk memotivasi mahasiswa dalam permasalahan pembelajaran online khususnya di bidang pendidikan, di masa pandemi COVID-19.

## **B. Metode**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif, sedangkan metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan peneliti untuk menyelidiki keadaan objek alami (Sugyono, 2015), jenis studi kasus. Menurut Fita dkk. (2019). Sumber data dalam penelitian ini adalah dokumen observasi dan wawancara. Dalam metode observasi, observasi langsung terhadap sasaran adalah metode pengumpulan data dengan tanya jawab verbal dengan sumber penelitian dalam metode wawancara, dan proses pencarian data dalam metode dokumenter, data tentang objek relatif terhadap objek. Riset. catatan, laporan, agenda, dll. berbentuk. Teknik analisis data

dilakukan melalui pengumpulan data, pemadatan data, penyajian data, dan inferensi/validasi.

### **C. Hasil dan Pembahasan**

#### **1. Implementasi Microsoft Teams Dalam Pembelajaran PAI di SMP Brawijaya Smart School**

Perencanaan pembelajaran jarak jauh dengan tim Microsoft di SMP Brawijaya Smart School dilakukan melalui perencanaan yang sistematis, baik rencana sekolah maupun rencana guru, dalam hal ini guru PAI khususnya. Hal ini terlihat dari kebijakan kepala sekolah yang diterapkan secara langsung melalui penerapan sistem informasi manajemen pendidikan jarak jauh (SIM) dalam program mereka dan dalam perangkat pembelajaran yang disediakan oleh guru anggota pemasok, LKS, RPP, bahan ajar, evaluasi program dan LKS. Perencanaan dilakukan sesuai dengan teori Wahon dalam Arifin (2020) dalam *Distance Manager's Guide to Distance Education Administration* bahwa perencanaan pembelajaran harus dilakukan secara sistematis.

Selama proses pembelajaran PAI dan BP dengan Microsoft Teams, ketika pembelajaran virtual melalui Vicon, guru PAI selalu memotivasi siswa di awal dan akhir kegiatan pembelajaran, dengan harapan motivasi guru akan meningkat semangat siswa. Meski harus belajar di rumah, terlihat keberhasilan kegiatan pendidikan juga dipengaruhi oleh kemampuan pemahaman pendidik, sesuai dengan teori yang dikemukakan Meriyati (2016) dalam buku Memahami karakteristik siswa, siswa dan emosinya, serta kemampuan siswa dalam menguasai materi juga dipengaruhi oleh kepribadian dan perilaku siswa.

Microsoft Teams adalah aplikasi yang mudah digunakan untuk guru dan siswa karena memiliki fitur yang lengkap dan semua fitur ini ada dalam satu aplikasi/halaman sehingga mudah digunakan karena tidak memerlukan Unduh aplikasi yang berbeda. Semua utilitas yang diperlukan sudah tersedia di satu tempat, yaitu: fungsi untuk obrolan pribadi, posting publik, file untuk menyimpan dokumen, perintah untuk tugas apa pun, ulasan untuk ditinjau, panggilan konferensi video. Hal ini sesuai dengan teori Howard Gardner dalam Daud (2012) bahwa anak-anak memiliki kecerdasan ganda/multiple intelligences, anak-anak memiliki kecerdasan ganda, dan siswa sekolah menengah dapat menjalankan Microsoft Teams dengan fitur-fitur yang tersedia.

**Tabel 1. Implementasi Microsoft Teams**

a	Perencanaan dan persiapan oleh sekolah	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membentuk tim pengembangan sistem informasi manajemen (SIM). Tiga area dibuat dalam sistem informasi manajemen: area pembelajaran jarak jauh (PJJ), area pembuatan situs web dan area pengembangan jejaring sosial (Medsos).</li> <li>- Membuat panduan instalasi Microsoft Teams pada HP/laptop, mengadakan pelatihan untuk guru, mengadakan sosialisasi dengan orang tua siswa, mengadakan bimbingan teknis penggunaan aplikasi Microsoft Teams untuk siswa.</li> </ul>
b	Perencanaan oleh Guru	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru membuat silabus, prota, promes, dan RPP</li> </ul>
c	Implementasi Microsoft Teams dalam Pembelajaran PAI	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kegiatan awal: Mengucap salam, bertanya kabar, doa'a bersama, mengecek kehadiran siswa di fitur postingan Microsoft Teams, serta memberi motivasi.</li> <li>- Kegiatan inti: Guru mengunggah materi di fitur files, membagikan share screen, tanya jawab, dan membuat kesimpulan</li> <li>- Kegiatan ahir: merefleksi, doa bersama, dan ditutup dengan salam.</li> </ul>
d	Penilaian	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penilaian sikap pada saat video conference dan mengisi form penilaian diri.</li> <li>- penilaian kognitif menggunakan tes tertulis dan tugas-tugas</li> <li>- Penilaian psikomotorik membuat video yang</li> </ul>

		dikirimkan ke aplikasi Microsoft Teams
--	--	---

## 2. Faktor-Faktor yang Mendukung dan Menghambat Penggunaan Microsoft Teams dalam Pembelajaran PAI di SMP Brawijaya Smart School

Dari hasil kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Microsoft Teams pada pembelajaran PAI di SMP Brawijaya Smart School. Tentunya dengan elemen pendukung. Berdasarkan hasil observasi, faktor pendukung antara lain sebagai berikut: Pengajar dapat menggunakan berbagai fitur di Microsoft Teams dan telah dilatih untuk memulainya. Guru dapat menyediakan materi pembelajaran atau konten elektronik yang dapat dibagikan dengan siswa dan Microsoft Teams kapan saja, di mana saja.

Lingkungan belajar yang sesuai, yaitu Microsoft teams membuat akun organisasi khusus untuk anggota SMP Brawijaya Smart School. Pengajaran di Microsoft Teams dapat berlangsung dengan fungsi pendukung yang dapat memfasilitasi proses pembelajaran dan kegiatan pendidikan bagi guru dan siswa. Khususnya aktivitas, obrolan, saluran, grup, pesanan, dan lainnya. Sebagian besar guru dan siswa telah dilengkapi untuk melakukan kegiatan belajar-mengajar dengan Microsoft Teams.

Tidak semuanya berjalan mulus dalam pembelajaran, terkadang ada kendala yang menyebabkan proses belajar mengajar tidak sesuai seperti pembelajaran online dengan Microsoft Teams (Zainal Arifin, 2009). Saat peneliti memasuki lapangan, kendala utama pembelajaran ini adalah konektivitas internet.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi peneliti, dapat disimpulkan bahwa kendala penerapan e-learning dengan aplikasi Microsoft Teams di PAI Learning adalah internet yang tidak mendukung. Hambatan kedua adalah perangkat keras seperti ponsel siswa lama. Ada kendala ketiga, kuota internet. Kendala keempat adalah siswa cepat bosan. Kendala kelima adalah sulitnya siswa memahami materi pelajaran. Kendala keenam datang dari guru biologi yaitu sulitnya penilaian. Hambatan ketujuh adalah kesulitan menggunakan Microsoft Teams.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui wawancara dan observasi, berikut ini dapat dilakukan untuk mengatasi kendala pembelajaran online dengan aplikasi Microsoft Teams.

- a. Jika ada masalah sinyal, siswa bisa membawa KBM ke sekolah.

- b. Laptop dan Wi-Fi disediakan di ruang komputer.
- c. Jika kuota tidak terpenuhi, siswa akan mendapatkan kuota secara gratis.
- d. Jika siswa terlambat/tidak masuk kelas, siswa harus mengonfirmasi dengan guru yang sesuai setelah mereka mendapatkan kembali akses ke Microsoft Teams.

**Tabel 2. Faktor Pendukung dan Penghambat Penggunaan Microsoft Teams**

a	Faktor pendukung	Guru mampu menggunakan aplikasi Microsoft Teams, guru menyediakan bahan ajar berupa konten elektronik, fitur yang lengkap mempermudah guru dan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar, dan mayoritas guru dan peserta didik telah memiliki perangkat keras
b	Faktor penghambat	Kuota terbatas, signal yang kurang mendukung, hp yang jadul, serta beberapa siswa kesulitan menggunakan Microsoft Teams.
c	Solusi hambatan	Disediakan laptop dan wifi di laboratorium komputer, serta setaip bulan siswa dimonitor oleh guru BK.

#### **D. Simpulan**

Perencanaan pembelajaran jarak jauh dengan Microsoft Teams di SMP Brawijaya Smart School dilakukan melalui perencanaan yang sistematis, baik rencana yang dibuat sekolah maupun guru, dalam hal ini guru PAI khususnya. Dalam hal ini dilakukan secara sistematis sesuai dengan rencana sekolah atau guru, khususnya oleh guru PAI. Materi yang disusun guru, disederhanakan VII hingga IX, disesuaikan dengan perubahan yang akan terjadi selama pandemi, terutama keterampilan dasar yang diperoleh untuk pendidikan jarak jauh. Sama halnya dengan jumlah jam per pertemuan, jumlah jam per pertemuan pada pembelajaran normal adalah 3 jam, namun pada masa pandemi jauh, jumlah jam kuliah dikurangi menjadi 2 jam per pertemuan.

Implementasi pembelajaran PAI menggunakan Microsoft Teams dapat dilakukan dengan perangkat dan tim Microsoft yang ada mulai dari acara intro, inti, dan penutup. Media yang digunakan cocok untuk bahan ajar berupa

video/film, power point, file word yang diunggah ke aplikasi Microsoft Teams. Metode yang digunakan dalam pendidikan jarak jauh antara lain diskusi, tanya jawab, ceramah, dan perintah yang diberikan kepada siswa oleh guru, disesuaikan dengan materi. Tugas dapat diunggah ke aplikasi Microsoft Teams sebagai file kata, foto, atau video. Penilaian PAI dilakukan meliputi tiga aspek yaitu penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan Penilaian sikap dalam PJJ, guru tidak dapat secara langsung mengamati perilaku siswa, guru dapat memberikan perilaku 'siswa' melalui pembelajaran. diamati dalam video. Pada konferensi tersebut, penilaian sikap juga dapat dilakukan melalui penilaian diri saat siswa mengisi formulir yang dibuat oleh guru dan tim Microsoft. Penilaian pengetahuan dilakukan melalui tes tertulis di tim Microsoft, berupa pemesanan online, penilaian harian, penilaian tengah semester, penilaian akhir semester, dan penilaian akhir tahun.

Faktor pendukung dan penghambat penggunaan Microsoft Teams dalam pembelajaran PAI di SMP Brawijaya Smart School, perbedaan faktor pendukung guru menggunakan fitur-fitur yang berbeda di Microsoft Teams dan awal mula penggunaannya bersifat edukasi. Pembelajaran dapat dilakukan dengan fitur pendukung seperti obrolan, saluran, grup, pesan, dan lainnya. Sebagian besar guru dan siswa telah diperlengkapi untuk melakukan kegiatan belajar-mengajar dengan Microsoft Teams. Hambatan pertama adalah internet tidak didukung. Hambatan kedua adalah perangkat keras seperti ponsel siswa lama. Hambatan ketiga adalah kuota internet. Kendala keempat adalah siswa cepat bosan. Kendala kelima adalah sulitnya siswa memahami materi pelajaran. Hambatan keenam datang dari guru PAI yaitu sulitnya melakukan penilaian. Hambatan ketujuh adalah kesulitan menggunakan Microsoft Teams. Solusinya terletak pada tantangan memberi isyarat bahwa siswa dapat membawa KBM ke sekolah, mendapatkan kursi gratis, dan jika datang terlambat, siswa dapat melaporkan topik pelajaran.

## Daftar Rujukan

- Alim, Muhammad. (2006). *Pendidikan Agama Islam Upaya Pembentukan Pemikiran & kepribadian Muslim*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Muhammad & Silaen, Falna Azzahra Vidra. (2020) *Menejemen Pendidikan Jarak Jauh Untuk Millennial*. Sukabumi, Haura Publishing 14x20 cm, 114 hlm



- Ardiansyah, Arief & Asfiyak, Khoirul. (2020) *Pelatihan Merancang dan Mengembangkan Multimedia Pembelajaran Untuk Guru di SD Negeri Bajangan Kabupaten Pasuruan*. *Amalee: indonesia Journal of Community Research and Engagement*, Vol, 1 No.2. 125-137.  
[file:///C:/Users/ASUS/Downloads/368-Article%20Text-1164-1-10-20200604%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/ASUS/Downloads/368-Article%20Text-1164-1-10-20200604%20(1).pdf)
- Arifin, Zainal (2009). *Problematika Guru Dalam Pelaksanaan Kelas Daring (Online) Selama Masa Pandemi Covid-19 Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 22/IV Kota Jambi*.
- Daud, (2012) *Pengembangan Konten E-Learning Schoology Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran PPKN Siswa Kelas X SMAN 1 Soppeng*.
- Jinem, J (2021) *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)* [Thesis, Universitas Muhammadiyah Ponorogo].  
<http://eprints.umpo.ac.id/7642/>
- Lickona, Thomas. (1991). *Mendidik untuk Membentuk Karakter Bagaimana Sekolah dapat Memberikan Pendidikan tentang Sikap Hormat dan Bertanggung Jawab*. Terjemahan Juma Abdu Wamaungo. (2013). *Cet. II*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Muhaimin. (2002). *Paradigma Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Rosdakarya.
- Meriyari (2016). *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Melipat Origami Pada Siswa Kelompok B2 TK Geomerlang Sukarame Bandari Lampung*. *Skripsi*. Lampung: Institut Agama Islam Negeri Raden Intan.
- Rizkiya, Amanatu, Sa'dijah, Chalimatus & Fita Mustafida (2019) *Penerapan Metode Diskusi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Pokok Akhlak Terpuji Kelas X Mipa 1 Man 1 Kota Malang*, *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam Volume 4 Nomor 3*.  
<file:///C:/Users/ASUS/Downloads/229606185.pdf>
- Rohman, M., & Hairudin, H. (2018). *Konsep Tujuan Pendidikan Islam Perspektif Nilai-nilai Sosial-kultural*. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 21.  
<https://doi.org/10.24042/atjpi.v9i1.2603>



Sugiono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suardi, M. (2018). *Belajar & Pembelajaran*. Deepublish.

Sulistiono, M. (2017). *Quo Vadis Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Arus Globalisasi*. Jakarta: Nirmana Media.

Ulya, M. A. W. (2021). *Problematika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Microsoft Teams pada Masa Pandemi*. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 6(1), 105–120. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2021.vol6\(1\).6741](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2021.vol6(1).6741)