

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan.¹ Belajar bisa dilakukan dimanapun dan kapanpun. Pelaksanaan pembelajaran berpengaruh besar terhadap kemampuan mendapatkan dan memahami materi pelajaran yang disampaikan pendidik untuk peserta didiknya, ada beberapa komponen dalam kegiatan pembelajaran meliputi bahan ajar, metode dan media/alat pembelajaran, tujuan yang ingin dicapai, dan penilaian/evaluasi. Komponen ini adalah komponen utama dalam pelaksanaan pembelajaran dan keberadaanya harus terpenuhi.²

Media pembelajaran adalah suatu komponen utama dan penting keberadaanya, media pembelajaran salah satu fungsinya yaitu menjadi alat bantu pendidik dalam melaksanakan

¹ Abdul Rahman Saleh, *Psikologi*, (Jakarta: Kencana, 2008), hlm.207

² Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru, 1991), hlm.30

tugasmengajar yang ikut berpengaruh terhadap keadaan lingkungan dan iklim aktivitas pembelajaran yang diciptakan oleh pendidik.³ Selain menjadi alat bantu pendidik, media pembelajaran juga dimanfaatkan dalam memelihara, melengkapi dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Pada masa pandemi virus corona pada akhir bulan maret sampai dengan awal mei para guru di SMP Negeri 1 Cilegon melakukan pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan Media *Microsoft teams*. Hal ini dilakukan untuk memutus rantai penyebaran virus corona dan juga sesuai dengan surat edaran kemendikbud nomor 4 tahun 2020 yang berisi adanya himbauan proses pembelajaran dialihkan, yang semula dilakukan dari rumah secara virtual. Dengan keadaan ini maka semua guru mata pelajaran diharapkan memiliki kreativitas sendiri dalam menyampaikan materi pelajaran secara *online*. Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan guru PAI yang ada di SMP Negeri 1 Cilegon mengatakan, bahwa dalam melakukan pembelajaran secara *online* tersebut guru berusaha membuat

³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1997), hlm.19

instrument pembelajaran yang selengkap mungkin yang ada di dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran *Daring* guru menggunakan Media *Microsoft teams* untuk menyampaikan materi dan melakukan penugasan kepada siswa, dengan harapan siswa dapat memahami dengan baik, instrumen tersebut diantaranya membuat menu materi, membuat menu tugas, menu latihan, menu penilaian dan menu absensi. Dari pengalaman tersebut ternyata masih banyak kendala yang dihadapi terutama keaktifan siswa dalam melakukan pembelajaran *daring* yang masih kurang, lalu sering terjadinya gangguan jaringan/sinyal secara *online*.

Menurut Isman pembelajaran *daring* merupakan pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran. Dengan pembelajaran *daring* siswa memiliki keleluasaan waktu belajar, data belajar kapanpun dan dimanapun. Siswa dapat berinteraksi dengan guru menggunakan beberapa aplikasi seperti *classroom*, *video converence*, *telepon* atau *live chat*, *zoom* maupun melalui *whatsapp group*. Pembelajaran ini merupakan inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan akan ketersediaan

sumber belajar yang variatif. Keberhasilan dari suatu model ataupun media pembelajaran tergantung dari karakteristik peserta didiknya.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka penulis merasa tertarik untuk meneliti tentang **“Penerapan Media Pembelajaran *Microsoft Teams* Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas VII pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 1 Cilegon”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dirumuskan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Di tiadakannya proses belajar mengajar di dalam kelas seperti biasa, dikarenakan sekolah ditutup selama masa pandemi Covid-19.
2. Dilakukannya pembelajaran secara *Online* atau *Daring* untuk menggantikan pembelajaran di kelas seperti biasanya.

3. Kemungkinan terdapat adanya beberapa kendala dalam penerapan pembelajaran *Daring* menggunakan media *Microsoft teams*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka dirumuskan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana Penerapan Media Pembelajaran *Microsoft teams* terhadap hasil belajar siswa kelas VII dalam pembelajaran mata pelajaran PAI di SMP Negeri 1 Cilegon?
2. Bagaimana Penerapan Media pembelajaran *Microsoft teams* terhadap hasil belajar siswa kelas VII dalam pelaksanaan mata pelajaran PAI di SMP Negeri 1 Cilegon?
3. Apakah terdapat faktor pendukung dan penghambat penerapan media pembelajaran *Microsoft Teams* terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 1 Cilegon?

D. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan media pembelajaran *Microsoft Teams* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran mata pelajaran PAI Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Cilegon
2. Untuk mengetahui adanya pengaruh penerapan media pembelajaran *Microsoft teams* terhadap hasil belajar siswa kelas VII dalam pelaksanaan mata pelajaran PAI di SMP Negeri 1 Cilegon .
3. Mendeskripsikan faktor pendukung dan penghambat penerapan media pembelajaran *Microsoft Teams* terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 1 Cilegon.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini ada dua, yaitu manfaat teoritis dan praktis, yakni sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dalam penggunaan pembelajaran *Daring* dengan menggunakan Media *Microsoft Teams* pada mata pelajaran PAI di SMP. Harapan lainnya adalah agar para guru mata pelajaran PAI dapat mengkaji kekurangan dan kelebihan dari penerapan Media pembelajaran *Microsoft Teams*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan agama islam kelas VII SMP Negeri 1 Cilegon

b. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan supaya ada peningkatan kemampuan dan pengetahuan guru. Pembelajaran *Daring* menggunakan media *Microsoft teams* merupakan salah satu proses pembelajaran yang cukup efektif di masa pandemi Covid-19, dimana tidak memungkinkan nya

siswa untuk melakukan pembelajaran tatap muka dengan guru, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan agama islam.

c. Bagi Sekolah

Memberi dampak positif pada keaktifan belajar peserta didik melalui media *Microsoft Teams* dan juga aplikasi *Whatsapp Group* di masa Pandemi Covid-19.

d. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan wawasan peneliti pada penerapan pembelajaran *Daring* menggunakan Media *Microsoft Teams* dimasa pandemi covid-19 saat ini khususnya mata pelajaran Pendidikan agama islam

F. Sistematika Pembahasan

Agar penulisan ini dapat dipahami dengan mudah dalam tata urutan pembahasannya, maka berikut ini dicantumkan sistematika pembahasan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan berisi Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Sistematika Penulisan.

Bab II Landasan Teori berisi Pengertian Penerapan, pengertian Pembelajaran, Media Pembelajaran, Macam-macam Media Pembelajaran, Pengertian *Microsoft Teams*, Fitur-fitur *Microsoft Teams*, Pengertian Hasil Belajar, Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar PAI, Pengertian Pendidikan Agama Islam, Tujuan Pendidikan Agama Islam, Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam.

Bab III Metode Penelitian pada bab ini berisi tentang Metode Penelitian Kualitatif yang terdiri dari Pendekatan dan Jenis Penelitian, Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Keabsahan Data, Teknik Analisis Data.

Bab IV Hasil Penelitian berisi gambaran obyek penelitian, penyajian data, dan deskripsi data.

Bab V Penutup berisi Kesimpulan dan Saran-saran.