

---

## INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS MICROSOFT TEAMS DI SMKN 1 PURWOSARI

Alfina Rachma Ramadhani<sup>1</sup>, Muhammadiyah<sup>2</sup>, Ahmad Ma'ruf<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Yudharta Pasuruan

Email kontributor: [alfina.rachma2001@gmail.com](mailto:alfina.rachma2001@gmail.com)

### Abstrak

---

Penelitian ini membahas tentang inovasi penggunaan *Microsoft Teams* sebagai media pembelajaran dalam pendidikan agama Islam (PAI) di SMKN 1 Purwosari. Perkembangan teknologi memaksa guru untuk lebih kreatif dalam mengajar, memanfaatkan berbagai aplikasi dan media pembelajaran yang tersedia. *Microsoft Teams*, sebuah platform pembelajaran daring, dipilih karena kemampuannya untuk memfasilitasi kolaborasi dan interaksi antara guru dan siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, melibatkan observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mengumpulkan data dari guru Pendidikan Agama Islam (PAI), siswa, kepala sekolah, dan staf IT di SMKN 1 Purwosari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi *Microsoft Teams* telah meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, memudahkan guru dalam menyampaikan materi, dan meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, tantangan seperti masalah akses internet dan kebutuhan pelatihan teknis bagi guru juga teridentifikasi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa meskipun ada tantangan, penggunaan *Microsoft Teams* efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI dan memberikan rekomendasi praktis bagi pengembangan teknologi pendidikan di sekolah.

**Kata kunci:** Inovasi, Media Pembelajaran, *Microsoft Teams*

---

### Abstract

---

This research discusses the innovation of using *Microsoft Teams* as a learning medium in Islamic Religious Education at SMKN 1 Purwosari. The development of technology forces teachers to be more creative in teaching, taking advantage of the various applications and learning media available. *Microsoft Teams*, an online learning platform, was chosen for its ability to facilitate collaboration and interaction between teachers and students. This study uses a qualitative approach with a descriptive method involving observation, interviews, and documentation to collect data from teachers, students, principals, and IT staff at SMKN 1 Purwosari. The study results show that implementing *Microsoft Teams* has increased student engagement and motivation, made it easier for teachers to deliver materials, and improved student learning outcomes. However, challenges such as internet access problems and the need for technical training for teachers have also been identified. The study concludes that despite the obstacles, using *Microsoft Teams* effectively improves the quality of Islamic Religious Education learning and provides practical recommendations for developing educational technology in schools.

**Keywords:** Innovation, Learning Media, *Microsoft Teams*

---

## A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini menimbulkan tuntutan bagi guru untuk meningkatkan kreativitas dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi juga menciptakan berbagai aplikasi pembelajaran dan media yang tersedia untuk memfasilitasi siswa dalam belajar. Oleh karena itu, penggunaan teknologi pendidikan menjadi suatu kebutuhan yang mendesak. Pertumbuhan tuntutan masyarakat terhadap pendidikan yang semakin meningkat, bersama dengan kemajuan teknologi dan komunikasi, menjadikan pengelolaan pendidikan menjadi lebih kompleks (Switri, 2022).

Dewasa ini, peserta didik tidak hanya mengandalkan guru sebagai sumber pengetahuan, melainkan sekarang dapat lebih mudah mencari informasi melalui internet, *YouTube*, dan *platform* pembelajaran lainnya. Sehingga, para guru saat ini dituntut lebih kreatif dan memiliki pengetahuan yang luas, disertai dengan pemilihan metode ajar yang mengikuti perkembangan zaman yang kian pesat. Melakukan inovasi merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki pendidik dalam menghadapi dunia yang terus berubah agar dapat menjalankan pembelajaran yang efektif dan efisien (Rahmi & Hafinda, 2023).

Seiring perkembangan teknologi saat ini, metode pembelajaran dapat diterapkan pada teknologi komunikasi. Contohnya seperti *handphone*, laptop, dan lain-lain. Teknologi ini dapat membantu guru mempermudah pekerjaan mereka dan dapat menjadikan siswa semangat dalam pembelajaran (Aprilia et al., 2023). Dengan tersediannya perangkat elektronik yang mendukung proses pembelajaran, diharapkan sekolah mampu menjaga relevansi mereka dalam era kemajuan teknologi saat ini. Pentingnya memiliki sarana dan prasarana yang baik dan lengkap itu juga menjadi salah satu faktor agar pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

*Microsoft Teams 365 (Ms Teams)* merupakan salah satu platform pembelajaran yang memungkinkan guru dan siswa bekerja sama dan berinteraksi satu sama lain saat pembelajaran daring (Rakhmawati & Sulistianingsih, 2020). Tujuan utama dari perangkat lunak ini adalah memberikan kemudahan kepada pengguna dalam mengakses informasi secara fleksibel, tanpa batasan waktu dan tempat. *Microsoft Teams* memudahkan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Dengan kelebihan fitur *Microsoft Teams*, guru dapat lebih mudah menyampaikan materi, interaksi antara guru dan siswa menjadi lebih mudah dan lebih aktif, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, dan penyelesaian tugas siswa juga dilakukan dengan lebih baik, serta guru dan siswa saling menjaga semangat untuk melaksanakan proses belajar (Fauziatun, 2021).

Aplikasi ini menyediakan fitur lengkap yang dapat meningkatkan proses pembelajaran terutama pelajaran Pendidikan Agama Islam. Beberapa fitur *Microsoft Teams* yang dapat digunakan. Seperti fitur *posts* yang memungkinkan guru mengunggah video demonstrasi untuk materi yang memerlukan praktik, serta mengupload file-file pdf, *word*, dan *power point* sebagai materi tambahan. Jika ada materi yang kompleks dan membutuhkan penjelasan langsung dari guru, pembelajaran dapat dilakukan melalui metode ceramah menggunakan fitur *meet/video conference*. Selain itu, terdapat fitur *assignment* yang memudahkan guru dalam memberikan tugas kepada siswa dan melihat status pengumpulan tugas. Akan tetapi *Microsoft Teams* juga memiliki beberapa keterbatasan atau kekurangan, diantaranya adalah terkait jaringan dan penggunaan kuota yang sering dikeluhkan oleh para siswa dalam proses pembelajaran (Dinda, 2022).

Penelitian ini sangat signifikan karena dapat memberikan kontribusi besar dalam pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang lebih inovatif dan efektif. Dengan mengeksplorasi penggunaan *Microsoft Teams* di SMKN 1 Purwosari, penelitian ini tidak hanya mengisi kekosongan dalam literatur, tetapi juga memberikan rekomendasi praktis bagi guru, pembuat kebijakan pendidikan, dan pengembang teknologi pendidikan. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan agama dengan memanfaatkan teknologi, serta membantu siswa dalam memahami dan mengamalkan nilai-nilai agama dalam kehidupan mereka.

Seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh Suarman Situmorang (2020) yang berjudul *Efektivitas Microsoft Teams For Education Terhadap Minat Belajar Peserta Didik* menunjukkan bahwa minat belajar mahasiswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan *Microsoft Teams for Education* berada dalam kategori “Sangat Baik” karena 94 orang dari 110 orang atau sekitar 85,46% mahasiswa telah mencapai nilai tinggi ( $\geq 75$ ). Dan presentase peningkatan pencapaian minat belajar mahasiswa sebelum dan sesudah pembelajaran model pencapaian konsep untuk masing-masing-indikator adalah 49,22%, 49,48%, 49,48%, dan 52,34 (semua kategori sangat baik). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *Microsoft Teams for Education* efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan pengamatan di atas, penulis tertarik melakukan penelitian secara rinci tentang bagaimana penggunaan aplikasi *Microsoft Teams* sebagai media pembelajaran serta kelebihan dan kekurangan *Microsoft Teams* sebagai media pembelajaran di SMKN 1 Purwosari. Dengan penelitian ini diharapkan dapat memotivasi dan memberikan solusi kepada mahasiswa dalam memanfaatkan bahan ajar dalam pembelajaran dengan kemajuan teknologi saat ini.

## **B. METODE PENELITIAN**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan penelitian yang bersifat kualitatif, yaitu suatu penelitian yang dilakukan bertujuan untuk melihat Inovasi Media Pembelajaran PAI berbasis *Microsoft Teams* di SMKN 1 Purwosari Pasuruan, sehingga peneliti memilih penelitian kualitatif. Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif.

Responden yang dipilih dalam penelitian ini adalah guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMKN 1 Purwosari yang aktif menggunakan *Microsoft Teams* dalam kegiatan belajar mengajar, siswa SMKN 1 Purwosari yang berpartisipasi aktif dalam kelas PAI menggunakan *Microsoft Teams*, Kepala Sekolah SMKN 1 Purwosari yang bertanggung jawab atas kebijakan pendidikan dan implementasi teknologi di sekolah, serta Staf IT dan Administrasi SMKN 1 Purwosari yang bertanggung jawab atas infrastruktur teknologi dan dukungan teknis. Metode analisis deskriptif yang dipilih akan memanfaatkan data dari berbagai responden untuk menggambarkan secara mendetail bagaimana inovasi media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Microsoft Teams* diterapkan di SMKN 1 Purwosari, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilannya.

Peneliti Melakukan pengumpulan data dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Setelah mengumpulkan sejumlah data dari berbagai sumber yang

dihasilkan berupa teks, gambar, audio, maupun video, peneliti memiliki bahan yang akan menjadi dasar analisis. Langkah berikutnya adalah memilih metode analisis, dan dalam hal ini, peneliti memutuskan untuk menggunakan metode analisis deskriptif yang cocok untuk menggambarkan dan menganalisis suatu penelitian dengan fokus pada pokok bahasan tertentu.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Implementasi *Microsoft Teams* dalam Pembelajaran PAI di SMKN 1 Purwosari

*Microsoft Teams* adalah salah satu inovasi media pembelajaran yang berbasis teknologi. *Microsoft Teams* adalah hub digital bagi sebuah tim yang menggabungkan diskusi, konten, dan tugas dalam satu tempat, yang menghasilkan kelas virtual yang menyenangkan (Rahmasari, 2022). *Microsoft Teams* juga dapat diartikan sebagai salah satu program software yang memiliki banyak fitur. Mulai dari *chat*, panggilan telepon, catatan, penyimpanan file maupun kalender. Jadi, sangat mudah bagi pengguna untuk melakukan kerja sama, apalagi di dalam *software* ini sudah terjamin keamanannya (Romadhoni et al., 2021). Program paket lengkap ini dirancang untuk membuat pengguna mudah mengakses informasi kapan saja dan di mana saja. Selain itu, penggunaan *Microsoft Teams* juga bisa menyimpan hasil kerjanya di *cloud* dan bisa di *share* ke pengguna lain (Widiyarso & Sutama, 2021).

Media pembelajaran menjadi sangat penting dalam proses pembelajaran karena berfungsi sebagai alat bantu dalam penyebaran ilmu penerangan serta sebagai sarana komunikasi saat pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran, peserta didik dapat dengan mudah memahami dan memperoleh keterampilan, sehingga memungkinkan mereka mencapai kompetensi belajar.

Dengan media pembelajaran PAI berbasis *Microsoft Teams*, tujuan pembelajaran menjadi lebih mudah tercapai serta materi di kelas menjadi lebih menarik, bervariasi, serta menyenangkan. Seorang siswa dapat mempelajari materi yang disampaikan secara mandiri dan mencari berbagai referensi ilmu yang tersedia di internet secara mudah dengan menggunakan komputer, laptop, tablet, atau *smartphone*. Pembelajaran dengan menggunakan teknologi bisa mempermudah guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik dalam meningkatkan semangat siswa saat pembelajaran. *Microsoft Teams* adalah salah satu bentuk inovasi pembelajaran di bidang pendidikan yang berfungsi sebagai media pembelajaran.

Wina Sanjaya mengemukakan bahwa inovasi pembelajaran merupakan konsep, ide, atau tindakan tertentu dalam kurikulum dan pembelajaran yang dianggap baru untuk menyelesaikan masalah pendidikan (Sanjaya, 2011). Untuk lebih jelasnya, inovasi pendidikan dapat diartikan sebagai suatu perubahan yang baru, dan berbeda dari hal (yang ada sebelumnya), serta sengaja diusahakan untuk meningkatkan kemampuan guna mencapai tujuan tertentu dalam pendidikan (Sa'ud & Syaifuddin, 2017).

Dengan adanya inovasi pembelajaran PAI diharapkan membantu para siswa mencapai tingkat pemahaman yang maksimal mengenai. Di era perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi serta seni (IPTEKS) yang sekarang sudah sangat maju, profesionalisme guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa tidaklah cukup hanya dengan cara berbicara ataupun berceramah di depan kelas (Juliansyah et al., 2018). Oleh karena itu, fungsi inovasi itu sendiri diciptakan sebagai usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan yang berkualitas unggul serta untuk meningkatkan kreatifitas dan efisiensi dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan, diketahui bahwa di SMKN 1 Purwosari telah menerapkan pembelajaran dengan penggunaan media berbasis *Microsoft Teams*. Untuk lebih jelasnya mengenai tahapan implementasi *Microsoft Teams* dalam Pembelajaran PAI di SMKN 1 Purwosari akan penulis jelaskan ke dalam beberapa poin.

#### **a. Persiapan dan Pelatihan Guru**

Peneliti mencatat bahwa guru PAI di SMKN 1 Purwosari mampu menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan teknologi setelah mengikuti beberapa sesi pelatihan, meskipun terdapat kurva belajar yang cukup menantang. Adaptasi yang cepat ini menunjukkan ketangguhan dan komitmen guru dalam menguasai teknologi baru untuk pembelajaran. Sehingga, peneliti menyimpulkan pelatihan intensif yang diberikan kepada guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dikategorikan sangat efektif dalam meningkatkan kompetensi teknis mereka.

Pelatihan ini meliputi berbagai aspek penggunaan *Microsoft Teams* yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran di SMKN 1 Purwosari. Salah satu fokus utama adalah pembuatan kelas virtual, di mana para guru diajarkan cara mengelola ruang kelas daring secara efektif. Selain itu, pelatihan juga mencakup penggunaan fitur-fitur interaktif seperti diskusi kelompok, kuis daring, dan penilaian *real-time*. Peneliti mencatat bahwa penguasaan fitur-fitur ini membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

Selain itu, pelatihan juga menekankan metode untuk mengelola kelas daring dengan lebih efektif. Guru diajarkan teknik-teknik manajemen kelas yang dirancang khusus untuk lingkungan daring, termasuk strategi untuk menjaga keterlibatan siswa, menangani masalah teknis, dan memastikan semua siswa mendapatkan dukungan yang mereka butuhkan. Dengan teknik ini, para guru di SMKN 1 Purwosari dapat mengelola kelas daring dengan lebih baik dan memastikan kualitas pembelajaran tetap tinggi.

Peneliti menekankan bahwa dukungan awal yang kuat dan berkelanjutan sangat penting dalam penerapan teknologi baru di lingkungan pendidikan. Pada awal implementasi, guru sering kali menghadapi berbagai tantangan teknis dan pedagogis. Dukungan dari tim teknis dan pendampingan yang berkelanjutan sangat membantu dalam mengatasi hambatan-hambatan ini. Dukungan yang konsisten memungkinkan guru merasa lebih percaya diri dan kompeten dalam menggunakan teknologi baru, yang pada akhirnya meningkatkan kualitas pendidikan. Secara keseluruhan, dari hasil penelitian di SMKN 1 Purwosari, pelatihan intensif ini tidak hanya meningkatkan kompetensi teknis para guru PAI, tetapi juga memperkuat kapasitas mereka dalam mengelola kelas daring secara efektif.

#### **b. Penggunaan Fitur *Microsoft Teams***

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi *Microsoft Teams* di SMKN 1 Purwosari sebagai media pembelajaran sudah dilaksanakan sejak maraknya wabah *covid* tahun 2020. Awal mula *Microsoft Teams* hanya digunakan untuk pembelajaran jarak jauh saja. Setelah berjalannya waktu, aplikasi ini tetap dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Para guru memanfaatkan aplikasi *Microsoft Teams* karena terdapat berbagai fitur yang dapat memudahkan para siswa dan para guru dalam proses pembelajaran.

Peneliti mengamati bahwa fitur-fitur Microsoft Teams seperti *chat*, *video conference*, dan *file sharing* memainkan peran yang sangat penting dalam mendukung kebutuhan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Fitur-fitur ini memungkinkan interaksi langsung antara guru dan siswa, menciptakan ruang virtual yang memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif.

Dalam konteks pembelajaran PAI, fitur *chat* dan *video conference* di *Microsoft Teams* memungkinkan guru untuk berinteraksi secara langsung dengan siswa, bahkan dalam lingkungan daring. Interaksi langsung ini membantu dalam memperkuat koneksi antara guru dan siswa, serta memungkinkan siswa untuk mengajukan pertanyaan dan mendapatkan klarifikasi dengan lebih mudah. Selain itu, fitur *chat* juga dapat digunakan untuk diskusi kelompok atau tanya jawab yang memperkaya pengalaman belajar siswa.

Selain itu, fitur *file sharing* dalam *Microsoft Teams* memudahkan guru dalam mendistribusikan materi pelajaran kepada siswa dan mengelola sumber daya pembelajaran secara efisien. Guru dapat dengan mudah mengunggah dan membagikan dokumen, presentasi, atau materi lainnya kepada seluruh kelas dengan cepat dan aman. Hal ini tidak hanya menghemat waktu bagi guru dalam persiapan pembelajaran, tetapi juga memastikan bahwa semua siswa memiliki akses yang sama terhadap materi pembelajaran.

Peneliti melihat bahwa penggunaan fitur-fitur ini tidak hanya meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI, tetapi juga memungkinkan guru untuk memberikan *feedback* yang lebih cepat dan efektif. Melalui fitur *chat*, guru dapat memberikan umpan balik langsung kepada siswa tentang pertanyaan atau tugas yang diberikan. Selain itu, fitur *video conference* memungkinkan guru untuk memberikan arahan secara langsung kepada siswa dalam waktu nyata, yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Secara keseluruhan, dalam konteks pembelajaran PAI di SMKN 1 Purwosari, penggunaan fitur-fitur *Microsoft Teams* telah terbukti menjadi inovasi yang sangat berharga. Fitur-fitur ini tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan inklusif bagi siswa.

### **c. Pengalaman Siswa dalam Pembelajaran PAI**

Peneliti menemukan bahwa sebagian besar siswa melaporkan kemudahan dalam mengakses Microsoft Teams dan merasa lebih termotivasi dalam pembelajaran. Para siswa mengapresiasi fitur-fitur yang ditawarkan oleh *Microsoft Teams*, seperti kemudahan berkomunikasi dengan guru dan teman sekelas, serta akses langsung ke materi pelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan platform digital seperti *Microsoft Teams* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menyediakan lingkungan belajar yang lebih fleksibel dan interaktif.

Berdasarkan fakta di lapangan aplikasi *Microsoft Teams* digunakan untuk mengerjakan soal ujian semester. Saat guru memberikan soal ujian semester, guru mengarahkan para siswa untuk masuk ke akun *Microsoft Team* masing-masing terlebih dahulu sebelum mengerjakan ujian, setiap siswa diberikan soal sama tetapi nomer di acak dengan teman sekelas. Jadi siswa mengerjakan soal secara individu tanpa menyontek dengan teman sekelas. Setelah para siswa masuk ke akunnya masing-masing kemudian memilih pelajaran yang sesuai dengan batasan

waktu yang telah ditentukan oleh pendidik. Penggunaan *Microsoft Team* ini lebih efektif dan inovatif sebagai media pembelajaran. Jadi, dengan penggunaan *Microsoft Teams* sebagai media pembelajaran ini sangat memudahkan para siswa dalam penugasan maupun pengumpulan tugas yang menghasilkan proses pembelajaran lebih efektif, serta meningkatkan minat mereka untuk belajar.

Namun, peneliti juga menemukan bahwa ada beberapa siswa yang menghadapi kendala akses internet. Masalah ini menjadi hambatan signifikan bagi siswa yang tinggal di daerah dengan infrastruktur internet yang kurang memadai. Peneliti menekankan pentingnya perhatian lebih lanjut terhadap kendala ini, karena akses yang tidak merata dapat menyebabkan kesenjangan dalam proses pembelajaran. Dukungan dari pihak sekolah dalam menyediakan akses internet yang lebih baik sangat diperlukan untuk memastikan semua siswa dapat mengikuti pembelajaran daring dengan optimal.

Peneliti melihat hal ini sebagai indikasi bahwa keberhasilan penerapan teknologi dalam pendidikan sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur pendukung. Tanpa infrastruktur yang memadai, seperti akses internet yang stabil dan perangkat yang sesuai, manfaat dari teknologi pembelajaran tidak dapat dirasakan secara merata oleh semua siswa. Oleh karena itu, peneliti menekankan perlunya investasi dalam peningkatan infrastruktur teknologi pendidikan untuk mendukung penerapan platform pembelajaran daring yang efektif dan inklusif.

Selain itu, peneliti mencatat bahwa pengalaman siswa dalam menggunakan *Microsoft Teams* sangat positif. Banyak siswa yang menyatakan bahwa platform ini memudahkan mereka dalam memahami materi pelajaran dan berinteraksi dengan guru serta teman sekelas. Fitur-fitur seperti *video conference* dan chat memungkinkan interaksi yang lebih personal dan langsung, sementara fitur file sharing memudahkan akses ke materi belajar yang relevan. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih kolaboratif dan mendukung.

Secara keseluruhan, dari perspektif peneliti, penerapan *Microsoft Teams* di SMKN 1 Purwosari telah memberikan banyak manfaat bagi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Meskipun ada tantangan yang perlu diatasi, terutama terkait dengan akses internet, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi ini mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

#### **d. Dukungan dan Infrastruktur Teknologi**

Dukungan teknis dari staf IT sangat krusial dalam memastikan kelancaran penggunaan *Microsoft Teams*. Peneliti menekankan bahwa infrastruktur teknologi yang memadai dan dukungan teknis yang berkelanjutan sangat penting untuk keberhasilan implementasi teknologi pendidikan. Peneliti juga mencatat bahwa sekolah telah berupaya menyediakan perangkat tambahan dan hotspot Wi-Fi untuk mendukung siswa yang kurang beruntung, namun ini perlu dioptimalkan lebih lanjut untuk memastikan bahwa semua siswa memiliki akses yang sama terhadap teknologi.

## **2. Efektivitas Penggunaan *Microsoft Teams***

Media pembelajaran berasal dari dua kata, yaitu kata “media” dan “pembelajaran”. Kata media secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar, sementara itu kata

pembelajaran merupakan suatu kondisi untuk membantu seseorang melakukan kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran itu sendiri bisa berupa koran, buku, radio, televisi maupun perangkat keras.

Oleh karena itu, Pendidik dapat menggunakan berbagai model, teknik, dan media untuk membuat lingkungan belajar yang menyenangkan serta menarik. Yang bertujuan untuk menumbuhkan minat siswa dalam belajar dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi yang diajarkan seperti dengan menggunakan *smartphone*, laptop, dan komputer pribadi yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran (Munawaroh et al., 2023).

Dalam proses pembelajaran, pemilihan media pembelajaran itu sangatlah penting karena dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat akan sangat mempengaruhi hasil belajar setiap siswa. Dengan Media pembelajaran membuat proses belajar lebih menarik untuk menunjang peran guru dalam mengajar karena dapat memberikan siswa gambaran langsung dan nyata. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat penting untuk proses pembelajaran (Yusuf & Sholikhah, 2022).

#### **a. Keterlibatan Siswa**

Tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran PAI meningkat secara signifikan dengan penggunaan *Microsoft Teams*. Peneliti mencatat bahwa platform ini memungkinkan siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi dan tugas, yang sebelumnya sulit dicapai dengan metode tradisional. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Siswa merasa lebih nyaman dan termotivasi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran karena kemudahan akses dan fleksibilitas yang ditawarkan oleh *Microsoft Teams*.

#### **b. Peningkatan Hasil Belajar**

Peneliti menemukan data yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa setelah penerapan *Microsoft Teams*. Analisis data ini mengungkapkan bahwa siswa tidak hanya mengalami peningkatan nilai akademik, tetapi juga menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pembelajaran. Peningkatan hasil belajar ini diidentifikasi oleh peneliti sebagai hasil dari berbagai faktor yang berkaitan dengan penggunaan *Microsoft Teams* dalam proses pembelajaran.

Peneliti mengaitkan peningkatan hasil belajar ini dengan beberapa keuntungan yang ditawarkan oleh *Microsoft Teams*, terutama akses yang lebih mudah ke materi pembelajaran. Siswa dapat mengakses bahan ajar, tugas, dan sumber daya lainnya kapan saja dan dari mana saja, yang memudahkan mereka dalam mempersiapkan diri sebelum kelas dan mereview materi setelah kelas selesai. Fitur ini sangat berguna bagi siswa yang mungkin memerlukan waktu tambahan untuk memahami konsep yang sulit atau bagi mereka yang ingin mengulang materi untuk memperdalam pemahaman mereka.

Kemampuan untuk mereview rekaman kelas juga diidentifikasi sebagai faktor penting yang mendukung peningkatan hasil belajar siswa. Peneliti mencatat bahwa dengan adanya rekaman kelas yang dapat diakses kapan saja, siswa memiliki kesempatan untuk mengulang pelajaran yang mereka anggap sulit tanpa tekanan waktu. Ini memungkinkan mereka untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri, yang sangat membantu dalam meningkatkan pemahaman terhadap materi yang kompleks. Kemampuan untuk mengulang pelajaran ini juga



memberi siswa kesempatan untuk memperbaiki kesalahan mereka dan memperkuat pengetahuan mereka sebelum menghadapi ujian atau menyelesaikan tugas-tugas penting.

Penemuan ini menegaskan bahwa teknologi dapat memainkan peran penting dalam mendukung pencapaian akademik siswa. Dengan menyediakan platform yang fleksibel dan mudah diakses, *Microsoft Teams* memungkinkan siswa untuk mengatur waktu belajar mereka secara lebih efektif. Hal ini tidak hanya membantu dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mengembangkan kemandirian dan tanggung jawab siswa dalam proses pembelajaran mereka sendiri. Peneliti mencatat bahwa siswa yang lebih mandiri dan bertanggung jawab cenderung memiliki motivasi yang lebih tinggi dan hasil belajar yang lebih baik.

Secara keseluruhan, dari perspektif peneliti, penerapan *Microsoft Teams* di SMKN 1 Purwosari telah memberikan kontribusi positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam Pendidikan Agama Islam. Meskipun masih ada tantangan yang perlu diatasi, terutama dalam hal aksesibilitas teknologi bagi semua siswa, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

### **c. *Feedback* dari Guru dan Siswa**

Guru dan siswa memberikan *feedback* positif tentang penggunaan *Microsoft Teams*, namun juga mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki seperti interaksi yang lebih personal dan dukungan teknis. Peneliti melihat *feedback* ini sebagai dasar untuk pengembangan lebih lanjut dalam penerapan teknologi pendidikan yang lebih baik. Dari sudut pandang peneliti, *feedback* ini penting untuk diambil sebagai bahan evaluasi dan perbaikan berkelanjutan.

## **3. Tantangan dan Kendala Implementasi *Microsoft Teams***

Inovasi dapat didefinisikan sebagai penemuan yang mencakup barang, ide, peristiwa, atau metode yang belum pernah ada sebelumnya baik dalam suatu penemuan maupun pembaruan dan penyempurnaan gagasan yang pernah ada. Biasanya munculnya Inovasi berkaitan dengan suatu permasalahan yang membutuhkan pemecahan. Begitu pula, banyak siswa dan guru yang mengeluhkan penyelenggaraan pendidikan. Misalnya guru yang resah karena hasil evaluasi belajar siswa yang kurang memenuhi target pembelajaran dan ketidakefektifan dalam proses belajar mengajar.

Penggunaan serta pemanfaatan media pembelajaran akan memberi kesempatan kepada guru dan siswa untuk membuat media pembelajaran yang sistematis dan kreatif. Oleh karena itu, pendidik harus selektif dalam menentukan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran tidak terbatas pada penyampaian materi tetapi dapat juga diterapkan pada kegiatan evaluasi pembelajaran.

Peneliti mengamati bahwa meskipun teknologi telah memfasilitasi pembelajaran jarak jauh secara signifikan, interaksi yang bermakna antara guru dan siswa masih menjadi tantangan besar. Peneliti mencatat bahwa teknologi seperti *Microsoft Teams* memang menawarkan berbagai fitur untuk mendukung komunikasi dan kolaborasi, namun tidak dapat sepenuhnya menggantikan kehadiran fisik dan interaksi langsung yang terjadi dalam lingkungan kelas tradisional.

Peneliti menekankan bahwa upaya berkelanjutan diperlukan untuk meningkatkan

motivasi siswa dalam pembelajaran daring. Motivasi siswa sering kali dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk tingkat interaksi dengan guru dan teman sekelas, serta bagaimana materi pelajaran disajikan. Tanpa interaksi yang bermakna, siswa mungkin merasa kurang terlibat dan termotivasi, yang dapat berdampak negatif pada hasil belajar mereka. Oleh karena itu, guru perlu terus mencari cara untuk membuat pembelajaran daring lebih menarik dan interaktif, seperti menggunakan berbagai alat bantu visual, gamifikasi, dan diskusi kelompok.

Dari sudut pandang peneliti, menciptakan interaksi yang bermakna dan menjaga motivasi siswa adalah aspek penting yang harus diatasi dalam pembelajaran daring. Peneliti mengusulkan bahwa guru harus lebih proaktif dalam menggunakan fitur-fitur interaktif yang tersedia di *Microsoft Teams*, seperti ruang *breakout* untuk diskusi kelompok kecil, *polling* untuk mengukur pemahaman siswa secara *real-time*, dan fitur penugasan yang memungkinkan umpan balik langsung. Dengan memanfaatkan fitur-fitur ini secara efektif, guru dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan mendukung keterlibatan aktif siswa.

Selain itu, peneliti juga menekankan pentingnya menjaga konsistensi dalam pembelajaran daring. Konsistensi dalam jadwal kelas, metode pengajaran, dan umpan balik dapat memberikan struktur yang jelas bagi siswa, membantu mereka mengatur waktu dan upaya mereka dengan lebih baik. Peneliti mencatat bahwa konsistensi ini sangat penting untuk menciptakan rasa normalitas dalam lingkungan belajar daring, yang pada gilirannya dapat membantu meningkatkan motivasi dan kinerja siswa.

Secara keseluruhan, penelitian ini mengungkapkan bahwa meskipun teknologi telah membuka peluang baru untuk pembelajaran jarak jauh, tantangan dalam menciptakan interaksi yang bermakna dan menjaga motivasi siswa masih perlu diatasi. Peneliti berharap bahwa dengan pendekatan yang tepat dan pemanfaatan maksimal dari fitur teknologi yang tersedia, pendidikan daring dapat menjadi lebih efektif dan memuaskan bagi semua pihak yang terlibat. Oleh karena itu, inovasi dan pengembangan terus-menerus dalam metode pengajaran dan penggunaan teknologi pendidikan sangat diperlukan untuk mencapai tujuan ini.

#### **4. Analisis Keberhasilan Implementasi Microsoft Teams**

Dari perspektif peneliti, dukungan dari manajemen sekolah dan komitmen dari guru serta siswa merupakan faktor kunci keberhasilan implementasi *Microsoft Teams*. Peneliti juga mencatat pentingnya pelatihan yang komprehensif dan dukungan teknis yang berkelanjutan. Faktor-faktor ini sangat penting dalam memastikan bahwa teknologi dapat diadopsi dengan sukses dan digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Pengalaman dari implementasi *Microsoft Teams* di SMKN 1 Purwosari menunjukkan bahwa adopsi teknologi dalam pendidikan harus diikuti dengan dukungan yang memadai dan adaptasi berkelanjutan.

Ditinjau dari hasil penelitian oleh Herdi (Herdi et al., 2020) berjudul Pelatihan Penerapan Model Pembelajaran Berbasis *Microsoft Teams* di SMK Negeri 1 Kandis yang menunjukkan bahwa pemanfaatan *Microsoft Teams* mampu meningkatkan dan memperkaya pengetahuan guru terhadap media pembelajaran berbasis online.

Hasil penelitian juga di dukung oleh penelitian oleh Abdjul (Abdjul et al., 2021) yang berjudul Pengaruh Penerapan *Microsoft Teams* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Menunjukkan bahwa *Microsoft Teams* mempunyai fitur yang sangat menarik sehingga memudahkan siswa

dalam memahami materi pembelajaran. Berdasarkan hasil dari analisis data mengenai *Microsoft Teams* diketahui bahwa aplikasi ini sangat efektif dan inovatif sebagai media pembelajaran pendidikan agama islam pada kemajuan teknologi saat ini. Dengan fitur dan kelebihan *Microsoft Teams* ini mampu menghasilkan tujuan yang maksimal terhadap siswa dalam proses pembelajaran.

Peneliti merekomendasikan peningkatan pelatihan bagi guru dan siswa serta dukungan teknis yang lebih baik untuk memaksimalkan manfaat *Microsoft Teams*. Juga disarankan untuk mengembangkan kebijakan yang mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Pentingnya kebijakan yang mendukung integrasi teknologi dalam pendidikan, termasuk penyediaan infrastruktur yang memadai dan akses teknologi yang merata untuk semua siswa, merupakan temuan penting dari penelitian ini. Peneliti melihat bahwa kebijakan yang mendukung akan membantu mengatasi tantangan yang dihadapi dan memastikan bahwa semua siswa mendapatkan manfaat yang sama dari teknologi.

### C. KESIMPULAN

*Microsoft Teams* adalah salah satu bentuk inovasi pembelajaran di bidang pendidikan yang berfungsi sebagai media pembelajaran pada masa kemajuan teknologi saat ini. Dengan penggunaan *Microsoft Teams* sebagai media pembelajaran di SMKN 1 Purwosari ini sangat memudahkan para siswa dalam penugasan maupun pengumpulan tugas yang menghasilkan proses pembelajaran lebih efektif, serta meningkatkan minat mereka untuk belajar sehingga mampu menghasilkan tujuan pendidikan secara maksimal.

Sesuai dengan hasil penelitian, diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih media pembelajaran pendidikan agama islam yang inovatif sehingga proses pembelajaran sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan. Dan diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan rujukan penelitian selanjutnya.

### DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, I. H., Jahja, M., Nuayi, A. W., & Arbie, A. (2021). Pengaruh Penerapan Microsoft Teams Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Materi Getaran Harmonis. *Jambura Physics Journal*, 3(2), 101–111. <https://doi.org/10.34312/jpj.v3i2.11229>
- Aprilia, W., Jamhuri, M., Yusuf, A., Nur, M., Risalah, H., Pendidikan, J., Islam, S., Hadi, M. N., Meningkatkan, U., Dan, M., Belajar, H., Pada, S., Sejarah, P., Islam, K., Sma, D., Arif, M. ', Pandaan, N. U., Risalah, ", & Studi, D. (2023). Penerapan Media Web Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Penerapan Media Web Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Sma Ma'arif Nu Pandaan. *Islam*, 9(4), 1442.
- Dinda, A. R. (2022). *Penerapan Aplikasi Microsoft Teams Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Smk Negeri 1 Slawi Kabupaten ...*
- Fauziatun, N. (2021). Implementasi Microsoft Teams for Education. *Tesis Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Purwokerto*.
- Herdi, Farhy, M. F., & Kasriyati, D. (2020). Pelatihan Penerapan Model Pembelajaran Berbasis

- Microsoft Teams di SMK Negeri 1 Kandis. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 33. <https://doi.org/10.33977/0280-009-015-003>
- Juliansyah, W. A., Suryani, N., & Agung, L. (2018). Matematika dalam Multimedia Flipbook: Kreativitas Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Siswa. *Teknodika, Jurnal Penelitian Teknologi Pendidikan*, 16(01), 52.
- Munawaroh, F., Muhammadiyah, & Yusuf, A. (2023). Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Agama Islam (PAI). *Journal of Education and Instruction*, 6, 761.
- Rahmasari, B. S. (2022). Aplikasi Microsoft Teams: Alternatif Media Pembelajaran Membaca Bahasa Inggris untuk Siswa SD pada Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2854–2862. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2506>
- Rahmi, F., & Hafinda, T. (2023). Implementasi Model Blended Learning: Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa SMP Negeri 2 Aceh Jaya. *ISTIFHAM: Journal Of Islamic Studies*, 1(1), 11–22.
- Rakhmawati, I., & Sulistianingsih, D. (2020). Analisis Proses Pembelajaran Matematika Berbantuan Microsoft Teams Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI SMA. *Edusaintek*, 4, 73.
- Romadhoni, A. A., Supardi, S., & Aman, A. (2021). Pengembangan Pembelajaran Sejarah Berbasis Microsoft Teams Untuk Membentuk Kecakapan Abad 21. *Chronologia*, 3(2), 86. <https://doi.org/10.22236/jhe.v3i2.7800>
- Sanjaya, W. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan KurikulumTingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Kencana.
- Sa'ud, & Syaifuddin, U. (2017). *Inovasi Pendidikan*. Alfabeta.
- Situmorang, A. S., & Siahaan, F. B. (2020). *pembelajaran Microsoft Teams for Education terhadap*. 1–13.
- Switri, E. (2022). *Teknologi dan Media Pendidikan dalam Pembelajaran*. Qiara.
- Widiyarso, T. H., & Utama. (2021). Efektifitas penggunaan Microsoft Teams Dalam Pembelajaran E-Learning Bagi Guru Selama Pandemi Covid-19. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 21, 17.
- Yusuf, W. F., & Sholikhah, S. I. (2022). Manajemen Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Cerdas Cermat Agama Islam di SDN Glagahsari 1 Sukorejo Pasuruan. *Journal Multicultural of Islamic Education, Volume* 6(1), 5.