

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

Tahapan penelitian yang sangat penting adalah landasan teori. Landasan teori sebuah gagasan dengan pernyataan tersusun rapi dan sistematis memiliki variabel dalam penelitian karena menjadi pondasi dan rujukan awal yang kuat bagi penelitian yang akan dijalankan. Adapun kajian teori adalah hal-hal yang memiliki hubungan dengan penelitian yang akan dibahas dan bisa dijadikan rujukan untuk menentukan rancangan penelitiannya agar dasar pijakan riset yang dibuat kuat dan mentah atau rapuh.

Fokus dalam penelitian ini tentunya banyak para ahli memberikan definisi dan teori yang berkaitan dengan metode pembelajaran di masa pandemi *Covid-19*. Hal yang menjadi diskursus kajian penelitian ini dengan tempat penelitian di SDN 01 Taman dalam menghadapi proses belajar dan mengajar dengan memanfaatkan *Microsoft Teams* juga akan disandingkan dengan pemikiran dan konsep para ahli dalam kajian teori ini. Teori dalam sebuah penelitian sangat dibutuhkan karena teori merupakan sebuah uraian yang menjelaskan tentang sebuah *system* yang mendiskusikan bagaimana dan mengapa sebuah fenomena itu terjadi. Teori mengandung arti yang sangat urgen, apabila teori tersebut bisa melukiskan, menjelaskan, dan memprediksikan gejala yang ada. Teori juga membutuhkan konstruksi supaya mengandung makna yang

utuh dan mendalam tentang tema yang dikaji dalam penelitian ini. (Surahman et al., 2020)

1. *Microsoft Teams*

Media pembelajaran online yang sudah digunakan oleh para guru dan dosen belakangan ini untuk menghadapi proses belajar mengajar daring karena pandemi *Covid-19* sangat beragam. Tentunya media pembelajaran ini digunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didiknya. Sebenarnya sudah lama muncul, namun masih jarang sekolah atau lembaga pendidikan yang menerapkannya dalam proses pembelajarannya, khususnya di kota Madiun. Media pembelajaran online yang siap digunakan untuk kegiatan belajar dan mengajar tersebut adalah *Microsoft Teams for Education*. Aplikasi ini merupakan salah satu media pembelajaran online yang dirancang di dalam *microsoft 365*.

Microsoft Teams sendiri adalah sebuah platform berbasis obrolan/percakapan memiliki fitur sangat sempurna yang bisa menunjang berbagai 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) Dalam catatan hanung dan sutama mereka menjelaskan bahwa *Microsoft teams* adalah sebuah aplikasi buatan *microsoft* yang memang di desain satu paket yang memiliki program lengkap. Aplikasi ini didesain demikian untuk tujuan

mempermudah para penggunanya mengakses informasi secara fleksibel yang tidak terikat dengan waktu dan tempat. Aplikasi ini juga memiliki kelebihan bisa dikolaborasikan dengan perangkat-perangkat lunak lainnya (Tri Hanung Widiyarso & Utama, 2021) Keuntungan menggunakan teams adalah: mendapatkan lebih banyak keuntungan dalam produktivitas dan komunikasi, lebih fokus pada pekerjaan dan sekolah, transparansi yang lebih tinggi, mempromosikan kolaborasi yang baik di tempat kerja/sekolah digital, dan memudahkan masuknya anggota tim baru dapat lebih cepat Untuk meningkatkan kecepatan (Pradja dkk., 2019). Selain itu, terdapat kendala dalam menggunakan *Microsoft Teams* yaitu siswa relatif pasif dalam melaksanakan pembelajaran online. Namun, guru masih bisa mengatasi kendala tersebut. Inilah sebabnya mengapa guru juga menggunakan aplikasi *WhatsApp* untuk mengingatkan siswa ketika mereka akan belajar *online* di *Microsoft Teams*

Ada banyak manfaat yang bisa kita gunakan dalam pembelajaran menggunakan *microsoft teams* ini diantaranya :

a. Manfaat *Microsoft Teams*

Setiap media pembelajaran yang begitu banyak pasti memiliki manfaat dan fungsi. Contohnya *Microsoft Word* memiliki empat fungsi bisnis dalam platformnya yaitu fungsi olah pesan, koordinasi rapat, panggilan dan video. Apasaja manfaat yang bisa kita rasakan dalam penggunaan aplikasi ini, bisa kita lihat uraian dibawah ini :

1) Meningkatkan Produktifitas

Microsoft Teams bisa meningkatkan produktivitas dengan membuat semua integrasi kolaborasi percakapan, obrolan, *meeting*, berbagi file, tugas dengan satu aplikasi saja. Sehingga lebih mengefisienkan waktu dan sebagai solusi yang tepat.

2) Kolaborasi dokumen *Real-time*

Tersedianya fitur kolaborasi dalam *Microsoft Teams*, dapat memungkinkan pengguna untuk melakukan kolaborasi dokumen secara *real time*. Mulai dari mengubah, mengatur, serta menghapus secara bersama-sama.

3) Adakan rapat dengan kapabilitas penjadwalan

Microsoft Teams memberikan pengguna gambaran mengenai rapat yang dijadwalkan, waktu, subjek dan daftar orang lain yang akan hadir. Pengguna dengan cara ini dapat mengatur secara keseluruhan mengenai rapat.

4) Terintegrasi dengan aplikasi Microsoft

Aplikasi ini juga bisa diintegrasikan dengan aplikasi lainnya. Seperti *Microsoft Word*, *Excel* maupun *Power Point*. Sehingga bisa pengguna manfaatkan untuk mempercepat pengerjaan ataupun lainnya.

(Jitek, 2016)

b. Kelebihan dan kekurangan Micosoft teams

Mengingat setiap aplikasi ada kelebihan dan kelemahan maka pengguna aplikasi dapat menentukan “Apakah *Microsoft Teams* ini cocok

dan berguna untuk kita atau sebaliknya?” memang sudah menjadi keharusan seseorang mengetahui kelebihan dan kekurangan dari software tersebut agar pemanfaatan software jelas kegunaanya.

1) Kelebihan yang dimiliki *Microsoft Teams*

- a) Mengelola rapat jadi mudah. Aplikasinya relatif enteng, kualitas A/V juga bagus saat rapat. Ringan dan enteng digunakan untuk rapat dengan puluhan orang atau lebih
- b) 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.
- c) Ada saluran khusus untuk berkomunikasi pribadi maupun group. Berkomunikasi di group menjadi hal yang prioritas sehingga membuat grup supaya terjalin hubungan sosial menjadi mudah dan lancar dalam bermusyawarah menyampaikan gagasan dan pemikiran.
- d) Ada fitur *white board* dimana bisa sharing tulisan dan ilustrasi
- e) Ada saluran khusus untuk komunikasi pribadi maupun group. Berkomunikasi digroup menjadi hal yang prioritas sehingga membuat group agar terjalin hubungan sosial menjadi mudah dan lancar dalam bermusyawarah menyampaikan gagasan dan pemikiran.

f) Kualitas video HD sangat bagus, membuat orang yang berkomunikasi dua arah lebih nyaman pada saat kita menggunakannya.

(Tri Hanung Widiyarso & Sutama, 2021)

2) Kekurangan *Microsoft Teams*

a) 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.

b) Pindah ke antar organisasi agak susah. Apalagi aplikasi di android terkadang mengalami kendala jika kita terdaftar lebih dari satu organisasi. Solusinya barangkali bisa membuka satu organisasi buka diaplikasi dan yang lainnya dibuka di peramban.

c) 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.

d) Membutuhkan hardware yang berkualitas tinggi karena *microsoft teams* ini memiliki penggunaan *bandwidth* yang besar dari pada aplikasi lainnya.

c. Fitur-Fitur dalam *Microsoft Teams*

Microsoft Teams memiliki banyak fitur yang untuk mengefektifkan setiap pekerjaan. Untuk kita bisa mengenal fitur yang ada pada *Microsoft Teams*, sebagai berikut:

1) Chat/obrolan

Microsoft Teams platform yang berbasis pada obrolan. Para pengguna 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

Bisa jadi obrolan group berubah menjadi rumit, padahal kita perlu menyinkronkan komunikasi untuk memastikan apakah semuanya sudah ada diobrolan group. 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) *Meeting*

Pada aplikasi *Microsoft Teams* terdapat fitur *Tab Meeting* yang hampir sama dengan *google meeting* yang bisa kita gunakan untuk rapat, kita

bisa mengatur jadwal kapan waktunya, apabila ada perubahan juga bisa ditarik kembali jadwal rapat yang telah ditetapkan dari *Outlook* untuk diganti waktu dengan jadwal rapat yang baru di aplikasi *Microsoft Teams* dan pemberitahuannya 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.

4) *File*

Apabila kita mau berbagi file maka kita bisa mengunggah file yang sudah kita buat sebelumnya atau bisa membuat file baru setelah membuka *Microsoft Teams* baru buat file dokumen berupa word, power point, atau excel di *teams* namun kita juga bisa berbagi file maka *teams* memudahkan berbagi file baik dengan tim maupun orang luar tim kita

5) *Live events*

Selain *meeting microsoft Teams* 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.

6) Konektivitas perangkat lain

Microsoft Teams juga bisa terintegrasi dengan perangkat lain seperti smartphone, tablet, dan kamera, walkie dan lainnya. Keistimewaan ini menjadikan *Microsoft Teams* menjadi aplikasi yang sangat efektif bagi

pekerja maupun lembaga dan perusahaan. Inilah salahsatu komitmen pelayanan dari *microsoft* dalam melayani konsumen demi kenyamanan

2. Media Pembelajaran PAI Teori dan Aplikasinya

Media pembelajaran yang disiapkan untuk sarana proses pembelajaran adalah asatu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan untuk mencapai keberhasilan pembelajaran itu sendiri. Dewasa ini perkembangan teknologi mulai dirasakan di manapun kita berada dan kapanpun, termasuk didalam dunia pendidikan, bisa dilihat sekolah yang sudah menerapkan pembelajaran berbasis TI dianggap sekolah yang maju dan unggul menjadisekolah pelopor dan percontohan dikarenakan melek informasi. Ada beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran salah satunya memberikan kemudahan dalam memahami materi dan mengefektifkan waktu pembelajaran. Semakin banyak instansi sekolah yang menerapkan media *e-learning* berbasis TI semakin cepat pula-perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), sehingga perkembangan untuk menjadi negara maju lebih cepat terealisasi . (Zainiyati, 2013)

Dalam usaha menggapai tujuan Pendidikan Agama Islam yang maksimal dan efisien, sudah selayaknya guru menggunakan media dalam proses pembelajaran. Dengan demikian guru akan lebih mudah dan ringan mengajarkan bahan ajardan siswa akan lebih ringan dalam memahami pelajaran tersebut. Terlebih masa pandemi *Covid-19* yang menyebabkan proses belajar mengajar tidak bisa dilaksanakan secara langsung, melainkan harus secara *online* atau pembelajaran jarak jauh. Jika pendidik tidak tepat

dalam memilih media pembelajaran maka materi bahan ajar yang disampaikan bisa jadi kurang maksimal dipahami oleh peserta didik. Selain itu pendidik sebagai *role model* pun sulit didapatkan. (Hardianto, 2011)

Guru memiliki tugas utama yaitu mengajarkan ilmu pengetahuan kepada siswa. Mengajarkan materi pelajaran tentu ada komunikasi antara guru dan siswanya. Maka dalam menciptakan komunikasi yang baik perlu didukung dengan media yang tepat terutama yang berbasis *online* dan *e-learning*. Zainiyati mendefinisikan media secara khusus diartikan sebagai alat atau perantara untuk menyampaikan pesan dan informasi yang mampu mengkolaborasikan dari berbagai fungsi (menangkap pesan, memproses dan menyusun). Media adalah alat yang-bisa digunakan untuk mengantarkan pesan-pesan pengajaran. (Zainiyati, 2013)

Menurut para Ahli jika dihubungkan dengan pembelajaran, media didefinisikan antara lain:

- a. Menurut Briggs: Media adalah semua alat berbentuk fisik yang bisa untuk menyajikan pesan sehingga mampu memberikan stimulan pada siswa untuk belajar
- b. Menurut Ibrahim dan Nana Syaodih: Media sebagai apa saja yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan atau isi pelajaran jadi lebih luas dan fleksibel.
- c. Menurut Gagne: Media adalah semua komponen apa saja dalam lingkungan siswa yang dapat memberikan stimulus untuk belajar.

d. Sedangkan Asnawir dan Basyiruddin Usman: mendefinisikan media adalah sesuatu yang bersifat menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audien (siswa) sehingga bisa mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.

Dilihat dari perspektif PAI, media pendidikan agama adalah seluruh kegiatan yang hubungannya mencakup materi pendidikan agama, alat dan metode yang efektif bisa digunakan oleh guru agama untuk mencapai tujuan tertentu dan tidak bertentangan dengan ajaran Islam. (Hardianto, 2011) Dari beberapa pendapat di atas disimpulkan bahwa media merupakan semua jenis peralatan yang dapat merangsang siswa untuk belajar secara efektif.

Apasaja yang dipakai oleh guru sebagai perantara dalam menyampaikan materi ajar disebut media pembelajaran, maka untuk memudahkan mengklasifikasikan berdasarkan jenisnya media pembelajaran/ pendidikan mempunyai ciri umum yaitu 1) media pendidikan mempunyai makna secara fisik (hardware) yaitu sesuatu alat yang dapat dilihat sebagai penyampai pesan. 2) Media pendidikan dalam arti non-fisik (software) yaitu kandungan pesan didalam hardware yang yang ingin disampaikan 3) media visual dan audio visual. 4) sebagai alat bantu untuk-komunikasi dan interaksi (Zainiyati, 2013)

Media pembelajaran sangat penting digunakan oleh guru karena mempunyai banyak manfaat antara lain: 1) memperjelas pesan yang disampaikan. 2) Mengatasi terbatasnya ruang, waktu dan daya indera, seperti: konsep materi yang luas bias disederhanakan dengan film pendek, obyek

yang terlu besar/ kecil bisa dibantu dengan gambar/proyektor dan lain sebagainya. Dalam perkembangannya media pengajaran mengikuti perkembangan teknologi. Kemudian muncul perkembangan teknologi audio visual yang bisa memadukan penemuan mekanis dan elektronis untuk tujuan belajar mengajar. Kemudian muncul lagi yang terakhir adalah teknologi *mikroprosesor* melahirkan pemakaian computer dan kegiatan interaktif.

Teknologi cetak yaitu cara menghasilkan dan memberikan materi contohnya buku yang prosesnya melalui percetakan. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto atau representasi-fotografik dan reproduksi. Dua komponen pokok teknologi ini adalah materi teks verbal dan materi visual yang-dikembangkan berdasarkan teori yang berkaitan dengan persepsi visual, membaca, memproses informasi, dan teori belajar. Adapun ciri-cirinya adalah: 1) informasi bisa ditata ulang atau diperbaiki, 2) teks dan visual ditampilkan statis tanpa gerak dan hanya menampilkan komunikasi satu arah 3). Teks dan visual berpusat pada siswa dan lainnya. (Zulaekha, 2015)

Teknologi audio visual cara penyampaian materi dengan menggunakan media elektronik berupa suara dan gambar. Pengajaran menggunakan media ini diterima oleh penglihatan dan pendengaran sedangkan proses belajar biasanya melihat *vidio film, tape, rekorder*. Teknologi berbasis computer adalah cara memproduksi/membuat dan menyampaikan bahan materi yang ingin disampaikan pada peserta didik yang bersumber pada *mikro prosesor*

dengan menampilkan informasi melalui tayangan dilayar tanpa harus terhubung dengan jaringan internet pun bisa. (Nugraha, 2017)

Teknologi gabungan adalah cara memproduksi atau menyampaikan pesan caranya memadukan pemanfaatan beberapa macam media yang super kendali ada pada komputer. *Teleconference* adalah suatu teknik komunikasi dengan tempat tinggal yang jauh dan berbeda menggunakan mikrofon dan amplifair. Walaupun demikian setiap orang bisa ikut berpartisipasi secara aktif dalam ruang pertemuan virtual dandiskusi dua arah. Sedangkan *telelecture* adalah suatu teknik pengajaran jarak jauh yang dilakukan pemeteri (guru/dosen/lainnya) dimana-seorang pemateri berhadapan dengan banyak orang pendengar yang mendengarkan melalui *amplifair telefon*. Pendengar dengan penyaji bisa saling bertanya dan menanggapi. Sedangkan *computer assisted instruction* yaitu penggunaan komputer secara langsung dengan siswa yang tujuannya untuk menyampaikan isi pembelajaran, memberikan latihan dan ujian sebagai sarana seberapa jauh kemajuan belajar siswa. CIA ini juga bisa menjadi tutor menggantikan guru sekaligus kecanggihannya tergantung juga pada pendesainnya. contohnya mengajarkan konsep yang abstrak yang dikonkritkan dalam bentuk animasi yang visual dan audio sehingga siswa bisa memahami materi dengan mudah. (Zulaekha, 2015)

3. Pendidikan Masa Pandemi *Covid-19* di Indonesia

Pandemi adalah wabah penyakit yang penyebarannya meluas di mana mana. WHO sebagai Organisasi Kesehatan Dunia, menjelaskan tentang syarat kriteria pandemik Apabila memenuhi tiga kondisi yakni, munculnya

penyakit baru pada penduduk, menginfeksi manusia, menyebabkan penyakit berbahaya, dan penyakit dapat menyebar dengan mudah hingga berkelanjutan diantara manusia. Sejak Jumat (28/2/2020). WHO telah menaikkan status risiko dari-virus corona ini ke level tertinggi karena penyebarannya yang cepat ke sejumlah negara. (Sukur, 2020)

Pandemi *Covid-19* telah mengharuskan pemerintah menutup sekolah sejak Maret 2020. Pemerintah daerah merespon kebijakan ini dengan menerapkan pembelajaran jarak jauh (PJJ). Namun dalam pelaksanaannya di daerah, pendidikan di masa pandemi memiliki beberapa tantangan dalam sarana dan infrastruktur yang belum memadai seperti listrik dan internet.

Sejak pandemi *Covid-19*, terlihat persiapan guru, staf dan siswa dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran khususnya di jenjang perguruan tinggi relatif baik dan kualitasnya terus meningkat. Namun konten pembelajaran online masih perlu ditingkatkan agar lebih interaktif, sehingga siswa dapat lebih terlibat (*engaged*) dalam proses pembelajaran. Kemampuan dukungan teknis juga perlu terus ditingkatkan, dan fasilitas yang digunakan oleh penyedia konten juga perlu terus ditingkatkan. (Harnani Sri, 2020).

Penyesuaian pada pendidikan di masa pandemi juga termasuk modifikasi kurikulum. Pemerintah mengeluarkan kebijakan kurikulum darurat yang merupakan penyederhanaan dari kurikulum nasional. Pada dasarnya, kurikulum darurat lebih fleksibel dengan pengurangan kompetensi dasar untuk setiap mata pelajaran sehingga guru dan siswa dapat berfokus

pada kompetensi esensial dan kompetensi prasyarat untuk kelanjutan pembelajaran di tingkat selanjutnya. (Kemendikbud, 2020)

Meskipun yang digunakan metode pembelajaran jarak jauh dan kurikulum darurat, para guru tetap berupaya menjaga esensi pendidikan yang berkualitas dalam masa pandemi. Hal ini selaras dengan pernyataan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan “Guru tidak lagi diharuskan untuk memenuhi beban kerja 24 jam tatap muka dalam satu minggu sehingga guru dapat fokus memberikan pelajaran interaktif kepada siswa tanpa perlu mengejar pemenuhan jam.” (Yunita, 2021)

Membangun frame berpikir guru di masa pandemi *Covid-19* dalam pembelajaran yaitu melalui inovasi-inovasi pembelajaran model baru. Inovasi pembelajaran yang dimaksudkan adalah sesuatu adanya perubahan yang bersifat kualitatif, sengaja dibuat untuk meningkatkan dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran yang optimal. Sedangkan yang dimaksud kata “baru” dalam hal tersebut adalah terkait hal-hal apa saja yang belum dipahami atau dipraktikkan oleh penerima inovasi. Inovasi dalam pembelajaran perlu dilaksanakan secara-merata pada semua jenjang pendidikan, salah satu indikator dalam pencapaian pembelajaran adalah kreativitas guru untuk mencapai “Akselerasi Pembelajaran”. Inovasi dalam pendidikan dapat diarahkan pada efektifitas, efisiensi dan relevansi pendidikan, beberapa contoh dalam inovasi pembelajaran dimasa kondisi khusus (pandemi) dapat digunakan sistem pembelajaran jarak jauh (PJJ/ Daring) dengan pendekatan *contextual learning*, bisa juga dengan modul

pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM). (Faturahman, 2020) “*Discovery Learning*” dapat-dipertimbangkan menjadi teori mengajar dimana teori tersebut-mendorong peserta didik mampu menemukan dan-menjelaskan hasil belajar sendiri. Adapun inovasi yang dilakukan guru dimasa pandemi yaitu menggunakan berbagai media/ aplikasi dalam penyampaian materi yang didalamnya ada *micocroft teams* atau media lainnya. Oleh karena itu, dalam situasi pembelajaran jarak jauh saat ini, pendidik harus pandai memilih dan merancang media pembelajaran online sebagai bagian dari rencana pengajaran, sehingga siswa tertarik untuk belajar dan memahami dengan cermat isi pengajaran pendidik. Model pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik memegang peranan penting dalam keberhasilan pendidikan. Pendidik harus selalu dapat memilih dan menerapkan model yang benar berdasarkan mata pelajaran yang diajarkan. (Situmorang Adi S. dkk., 2020).

Chabib Toha, 2014 menjelaskan mengenai kedudukan Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti dalam kurikulum pendidikan nasional yaitu sebagai mata pelajaran wajib diprogramkan dalam kurikulum setiap lembaga pendidikan formal di Indonesia. Dasarnya adalah-kehidupan beragama merupakan salah satu dimensi-sangatpenting sebagai pondasi utama pada setiap individu dan warga negara. Diharapkan melalui pendidikan agama terwujud manusia yang berkepribadiyang sejalan dengan pandangan hidup bangsa.

Pendidikan Agama Islam menurut Ditbinpaisun (Direktorat Pembinaan Pendidikan Agama Islam pada Sekolah Umum) adalah suatu usaha bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah selesai dari pendidikan dapat memahami apa yang terkandung di dalam islam secara keseluruhan, menghayati makna dan maksud serta-tujuannya, pada akhirnya dapat mengamalkannya serta menjadikan ajaran agama islam yang telah dianutnya itu sebagai pandangan hidupnya sehingga dapat mendatangkan keselamatan dunia dan akhiratnya kelak. (Daradjat, 2014)

B. Telaah Penelitian Terdahulu

Variabel penelitian yang dipilih oleh peneliti mengenai media pembelajaran pada masa pandemi *Covid-19* peneliti perlu untuk memaparkan hasil-penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan variabel yang diteliti. Beberapa penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini penulis paparkan untuk membandingkan-perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu dan tentunya untuk menjustifikasi bahwa penelitian ini belum dilakukan.

Kesatu, Implementasi Aplikasi *Google Classroom* dalam Pembelajaran PAI Berbasis E-Learning di SMP Al Rafi' Drajat Bandung (Penelitian di Kelas VII Ummu Muthiah pada Kompetensi Memahami Dalil/Dasar dan Tata Cara Mandi Janabat)

Penelitian yang diteliti oleh Anwar Sanusi, UIN Sunan Gunung Jati 2019 ini di dasari oleh permasalahan jarangya sekolah SMP di Bandung yang menerapkan aplikasi pembelajaran PAI berbasis *e-learning* disebabkan kurang

memadainya fasilitas yang dimiliki sekolah. Disamping itu kurang antusiasnya guru dan siswa memakai aplikasi pembelajaran berbasis e-learning. Sebenarnya berbagai macam aplikasi pembelajaran berbasis e-learning bisa dimanfaatkan untuk menampilkan variasi pembelajaran yang menyenangkan termasuk pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mendeskripsikan dan menganalisis komponen desain, tujuan, implementasi, faktor pendukung dan penghambat, evaluasi dengan aplikasi *Google Classroom* dalam pembelajaran PAI berbasis *elearning*.

Hasilnya 1) Komponen desain aplikasi *Google Classroom* yang digunakan diantaranya admin sekolah, akun *Google*, ruang kelas *Google*, tab materi dan tugas, penilaian hasil belajar. 2) Tujuan memakai *Google Classroom* dalam pembelajaran untuk memudahkan proses pembelajaran-PAI 3) Implementasi pengaplikasian *Google Classroom* dalam pembelajaran PAI berbasis *elearning* yaitu masuk aplikasi *Google Classroom*, membuat kelas dan membagikan materi PAI mandiri juga memberikan komentar. 4) ada faktor pendukungnya diantaranya adanya perangkat keras (*Hardware*) *Crome Book*, *Wi-Fi*, *Proyektor*, *Sound System*, *Warles HDMI*, *Handphone Android*. Perangkat lunak (*Software*), *Widget*, *Google Drive*, *Google Hangout*, *G-Mail*, *Youtube*, dan lainnya. Sedangkan faktor penghambat diantaranya buruknya koneksi internet, perawatan alat elektronik, padam aliran listrik, virus terhadap file, penilaian afektif dan psikomotorik. 5) Pengevaluasiannya menggunakan aplikasi *Quizizz*, dan *Google Form*, dengan bentuk tes isian pilihan ganda dan esai. (Sanusi, 2019)

Kedua, Pengaruh Metode *e-Learning* dan Kebiasaan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMKN Se-Kabupaten Trenggalek

Penelitian Sami'tun Nashihah dari IAIN Tulungagung tahun 2017 ini menjelaskan yang intinya semua kemajuan peradaban bangsa, itu dipengaruhi oleh pendidikan termasuk juga kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan. Penulis melihat kemajuan ilmu dipengaruhi pendidikan yang indikatornya salah satunya sekolah menerapkan IT dalam pembelajarannya. Maka penulis tergerak untuk melakukan penelitian yang membahas tentang pengaruh metode *e-learning* pada prestasi belajar siswa. Adapun rumusan masalah diantaranya adalah: (1) Adakah pengaruh metode *e-learning* terhadap prestasi belajar siswa pada pelajaran PAI. (2) Adakah pengaruh kebiasaan belajar terhadap prestasi belajar siswa pada pelajaran PAI. (3) Adakah pengaruh yang signifikan antara metode *e-learning* dan kebiasaan belajar pada pelajaran. Tujuan yang diharapkan peneliti yaitu untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh metode *e-learning* terhadap prestasi belajar siswa kebiasaan belajar terhadap prestasi belajar siswa, jika ada signifikan tidak.

Sedangkan metode penelitian yang digunakan adalah variabel penelitian yang bebas dan terikat, jenis datanya berupa kuantitatif dengan populasi siswa kelas X SMKN se-Kabupaten Trenggalek semua jurusan. Adapun sampelnya sejumlah 238 siswa dengan sumber data yang diperoleh dari angket dan nilai hasil ulangan semester, pengumpulan data menggunakan metode angket dan dokumentasi. Dan untuk menganalisa data menggunakan rumus *Two Way ANOVA*. Setelah penelitian dilakukan, melihat hasil dan analisis data maka

diketahui signifikansi metode *e-learning* tidak begitu signifikansi pengaruhnya terhadap hasil belajar, signifikansi kebiasaan belajar ada pengaruhnya terhadap prsestasi belajar siswa, signifikansi metode *e-learning* dan kebiasaan belajar terhadap prestasi belajar menunjukkan analisa rendah maka bisa disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikansi antara metode e-learning dan kebiasaan belajar terhadap prestasi belajar. (Nashihah, 2017)

Ketiga, Efektifitas Penggunaan *Microsoft Teams* dalam Pembelajaran *E-Learning* Bagi Guru Selama Pandemi Covid-19.

Penelitian-dalam Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Vol.21 No.1 Tahun 2021 yang ditulis oleh Tri Hanung Widiyarso dan Sutarna dengan Judul: Pandemi *Covid-19* menjadikan-perubahan secara total pembelajaran dalam dunia pendidikan di Indonesia. Perubahan total yang terjadi diantaranya adanya kebijakan untuk selalu jaga jarak dan menghindari kontak langsung antara guru dan siswa, hal ini membuat guru menjadi lebih kreatif dalam menggunakan aplikasi software kelas virtual. Kelas virtual adalah kelas *e-Learning* yang memfasilitasi antar pengguna untuk berkomunikasi, melihat presentasi atau video, berinteraksi dengan- peserta lain, baik secara individu maupun berkelompok. Salah satu apikasi yang digunakan adalah Microsoft Teams. Penulis menyajikan data-data empiris hasil survey dan observasi langsung yang menggambarkan Pemahaman dan kesiapan guru dalam menggunakan *Microsoft Teams*, alasan menggunakan *Microsoft Teams*, dan faktor penghambat dalam penggunaannya di sekolah. Analisis hasil kuesioner menunjukkan bahwa penelitian ini dapat efektif dalam memahami dan

menevaluasi persepsi guru untuk-memastikan pengajaran dan pembelajaran yang berkualitas melalui *Microsoft Teams*. (Tri Hanung Widiyarso & Utama, 2021)

Keempat, Faktor-Yang Mempengaruhi Niat Menggunakan *Instagram* Dengan *The Theory Of Reasoned Action* Menggunakan Amos 21.

Erni Dwi Pratiwi meneliti judul diatas pada Jurnal Teknik Komputer Amik BSI Vol.II No.1 Februari 2016 mengupas tentang semakin luas media sosial dewasa ini, sehingga berbagai media sosial dibanjiri peminatnya. Salah satunya *instagram* merupakan pengguna media sosial yang saat ini semakin-berkembang dan bertambah, dengan berbagai keperluan penggunaan aplikasi *instagram* semakin banyak digunakan. Adayang mempengaruhi niat dan sikap seseorang memakai aplikasi ini. Penelitian ini menggunakan variabel kepercayaan, kepuasan menggunakan , sikap, dan niat menggunakan norma subyektif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang memberikan pengaruh signifikan terhadap niat pengguna menggunakan aplikasi. Berdasarkan hasil survei diketahui bahwa niat menggunakan aplikasi *instagram* dipengaruhi oleh kepercayaan, kepuasan-terhadap sikap pengguna itu sendiri. (Pratiwi, 2016)

Kelima, *Rapid implementation of Microsoft Teams in response to COVID-19: one acute healthcare organisation's experience.*

Jurnal yang di tulis oleh Jay Mehta dan kawan-kawan pada bulan Juni 2020 menjelaskan hasil Kasus penggunaan yang-dihasilkan sangat orisinal dan bervariasi, mulai dari Program Pendidikan *Covid-19* hingga koordinasi kebutuhan oksigen. Analytics menunjukkan adopsi yang cepat dan persistem,

melampaui 500 pengguna aktif harian dalam 11 hari. Penggunaan terus meningkat, konsisten dengan efek jaringan langsung.

Kesimpulan Temuan ini adanya permintaan yang tinggi untuk format komunikasi dan kemauan yang tinggi untuk mengadopsinya. Penelitian kualitatif lebih lanjut tentang persepsi staf sangat berguna untuk mengonfirmasi hal ini, dan untuk-menilai pengalaman pengguna. Secara keseluruhan ini telah menjadi pendekatan radikal untuk implementasi digital dalam perawatan kesehatan, dan sejauh ini terbukti efektif dalam memberikan alat komunikasi yang cepat dan hemat-biaya di tengah pandemi global. (*"Rapid Implementation of Microsoft Teams in Respons,"* 2020)

Keenam, Efektivitas Penerapan Aplikasi *Microsoft Office* Pada Pembelajaran Akuntansi Di Kelas X SMK

Rahmah Maisyarah dan kawan-kawan memaparkan dalam penelitiannya ini yaitu penelitian dilakukan atas pengamatan pembelajaran di dalam kelas pada pelajaran akuntansi yang masih mempraktekan metode konvensional yang cenderung monoton. Bertujuan melihat efektivitas penerapan aplikasi *microsoft-office* pada pembelajaran akuntansi di kelas X SMK Panca Bhakti Sungai Raya. Metode yang dipakai adalah *Quasi Eksperimen Design*. Jumlah Sampelnya 62 siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa-hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol tidak ada perbedaan yang signifikan. Ini artinya siswa di dua kelas tersebut masih terbiasa dengan pembelajaran metode konvensional yaitu medianya papan tulis kesimpulannya menggunakan aplikasi

microsoft office dan media papan tulis hasil belajar siswa tidak jauh berbeda. (Maisyarah, 2016)

1. Perbedaan dan persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Anwar Sanusi

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anwar Sanusi diantaranya membahas tentang aplikasi pembelajaran *e-learning*, jenis penelitian kualitatif. Penelitian ini juga mempunyai kesamaan pada metodologi penelitian yang mencakup metode deskriptif analisis, pendekatan kualitatif jenis *fenomenologi*. Data dikumpulkan menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Sementara perbedaannya adalah pada rumusan masalahnya penelitian ini membahas tentang implementasi, faktor pendukung dan penghambat, dan relevansinya sementara penelitian Anwar Sanusi membahas tentang komponen desain, tujuan, implementasi, faktor pendukung dan penghambat, evaluasi dengan aplikasi Google Classroom. Disamping obyek penelitiannya berbeda.

2. Perbedaan dan persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Sami'tun Nashihah

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sami'tun Nashihah diantaranya sama-sama pemanfaatan aplikasi *e-learning*, jenis penelitian kualitatif, metodologi penelitian yang mencakup metode *deskriptif analisis*, pendekatan kualitatif jenis *fenomenologi*. Data

dikumpulkan menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Perbedaannya adalah diantaranya jenis penelitian ini kualitatif sementara penelitian yang dilakukan Sami'tun Nashihah kuantitatif, metodologi penelitian ini meliputi metode deskriptif analisis, pendekatan kualitatif jenis fenomenologi. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk mengetahui implementasi, faktor pendukung dan penghambat serta relevansinya. Teknik analisis dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sedangkan penelitian Sami'tun Nashihah metode pengumpulan data angket dan dokumentasi, analisis data menggunakan rumus *Two Way ANOVA* untuk mengetahui Pengaruh Pembelajaran Metode *E Learning* dan Kebiasaan Belajar Terhadap prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI

3. Perbedaan dan persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Tri Hanung Widiyarso dan Utama

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan jurnal penelitian yang dilakukan oleh Tri Hanung Widiyarso dan Utama diantaranya sama-sama pemanfaatan aplikasi *microsoft teams* sedangkan Perbedaannya adalah diantaranya jenis penelitian ini kualitatif sementara penelitian yang dilakukan Tri Hanung Widiyarso dan Utama penelitian kuantitatif, Metode Pengambilan Sampel pada jurnal ini guru di menggunakan teknik purposive sampling dengan persyaratan bahwa sampel telah menggunakan *Microsoft teams* dan aktif pada semester 2019/2020. Metode Pengumpulan Data jurnal

ini menggunakan data yang diperoleh langsung dari sumber informasinya. Data ini diperoleh dengan menggunakan sebuah kuesioner melalui *google form* yang diberikan kepada responden. Sementara penelitian ini dalam pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Penekanan pada jurnal ini untuk mengetahui Pemahaman dan kesiapan guru dalam menggunakan *Microsoft teams*. Sementara penelitian ini menekankan pada implementasi *Microsoft Teams* dalam pembelajaran oleh Guru PAI SDN 01 Taman, faktor pendukung dan penghambat serta relevansinya

4. Perbedaan dan persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Erni Dwi Pratiwi

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Erni Dwi Pratiwi diantaranya sama-sama pemanfaatan aplikasi. Perbedaannya penelitian keduanya diantaranya jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif analitis (studi kasus) sedangkan penelitian Erni Dwi Pratiwi adalah penelitian *Explanatory*, yaitu penelitian yang bertujuan untuk menguji suatu teori atau hipotesis guna memperkuat atau bahkan menolak teori atau hipotesis hasil penelitian yang sudah ada. Penelitian ini menggunakan desain survey, yaitu penelitian yang mengambil sampel dari satu populasi dan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data pokok. Penelitian ini berisi pembuktian hipotesis dari variabel-variabel yang diamati dan diteliti yang dibangun melalui teori dengan pendekatan *Theory of Reasoned Action (TRA)*, dan diuji menggunakan perangkat lunak *Analysis of Moment Structure (AMOS)*. Adapun tujuan penelitian juga

berbeda penelitian ini untuk mengetahui implementasi penggunaan *microsoft teams* dalam pembelajaran, faktor pendukung dan penghambatnya serta relevansinya sementara penelitian saudara Erni Dwi Pratiwi adalah untuk penelitian ini diharapkan dapat mengetahui faktor-faktor apa saja yang secara signifikan mempengaruhi niat pengguna menggunakan aplikasi instagram di instagram ini.

5. Perbedaan dan persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Jay Mehta dan kawan-kawan

Persamaan yang terjadi pada penelitian ini dengan penelitian Jay Mehta dan kawan-kawan adalah penggunaan aplikasi *microsoft teams*, dan jenis penelitiannya juga kualitatif. Hanya saja yang membedakan keduanya adalah penggunaannya yaitu penelitian ini untuk dunia pendidikan sementara Jay Mehta dan kawan-kawan untuk dunia kesehatan khususnya menanggapi *COVID-19*: satu pengalaman organisasi perawatan kesehatan akut. Adapun hasilnya secara keseluruhan, ini telah menjadi pendekatan radikal untuk implementasi digital dalam perawatan kesehatan, dan sejauh ini terbukti efektif dalam memberikan alat komunikasi yang cepat dan hemat biaya di tengah pandemi global

6. Perbedaan dan persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmah Maisyarah dan kawan-kawan

Persamaan yang terjadi pada penelitian ini dengan penelitian Rahmah Maisyarah dan kawan-kawan adalah penggunaan aplikasi digital. Perbedaannya diantaranya penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif

sedangkan Rahmah dan kawan kawan penelitian kuantitatif, metode penelitian ini deskriptif dengan Teknik perolehan data yang menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Peneliti menganalisis 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 teoritis dan metodologis hingga tersedia data ilmiah faktual. Sedangkan penelitian yang dilakukan Rahma dan kawan kawan Metode yang digunakan adalah *Quasi Eksperimen Design* dengan rancangan penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian ini adalah 62 siswa. Adapun tujuan penelitiannya juga berbeda dalam penelitian Rahmah dan kawan kawan untuk mengetahui hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak mengalami perbedaan yang signifikan. Antara penggunaan *microsoft office* dengan menggunakan media papan tulis (pembelajaran konvensional) sedangkan penelitian ini untuk mengetahui implementasi *microsoft teams* dalam pembelajaran, faktor pendukung dan penghambat serta relevansinya.

C. Kerangka Teori

Dimasa pandemi covid 19 melanda dunia termasuk Indonesia, maka berdampak signifikan terhadap segala lini kehidupan termasuk juga dunia pendidikan. Kasus positif *Covid-19* di Indonesia sudah banyak korbannya, hari demi hari kasus positif *Covid-19* di Indonesia semakin bertambah. Melihat situasi dan kondisi seperti ini, pemerintah menghimbau kepada masyarakat

untuk melakukan social distancing dan physical distancing. Dengan semakin masifnya penyebaran *covid-19*, pemerintah melalui SKB 4 menteri mengeluarkan surat edaran agar bekerja dari rumah/ *Work From Home* (WFH) bagi pegawai maupun guru begitupun siswa juga-harus belajar secara daring sebagai langkah pencegahan terjadinya penyebaran virus *Covid-19* secara masif. Melihat keadaan yang demikian menuntut guru untuk-lebih kreatif, inovatif dalam-penyampaian materi pembelajaran walaupun dengan daring, maka sekolah memiliki-kebijakan masing masing daalm pelaksanaan pembelajarannya diantaranya menggunakan aplikasi *classroom*, *google form*, *e-learning*, *quiziz*, *microsoft teams* dan lainnya

Pendidikan merupakan usaha manusia untuk mendapatkan ilmu pengetahuan selama hidupnya mulai dari lahir hingga meninggal. Pendidikan memegang peran yang sangat penting bagi kemajuan bangsa maupun negara, karena pendidikan menentukan kualitas sumber daya manusia suatu bangsa. Kegiatan utama dalam proses pendidikan disekolah adalah kegiatan belajar mengajar, dimana proses belajar mengajar yang ada merupakan penentu keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan siswa yang belajar diharapkan mengalami perubahan baik dalam bidang pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai dan sikap. Arsyad dalam bukunya yang berjudul *Media Pembelajaran* menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena ada interaksi antara seseorang dengan lingkungannya, sehingga belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. (Arsyad, 2017)

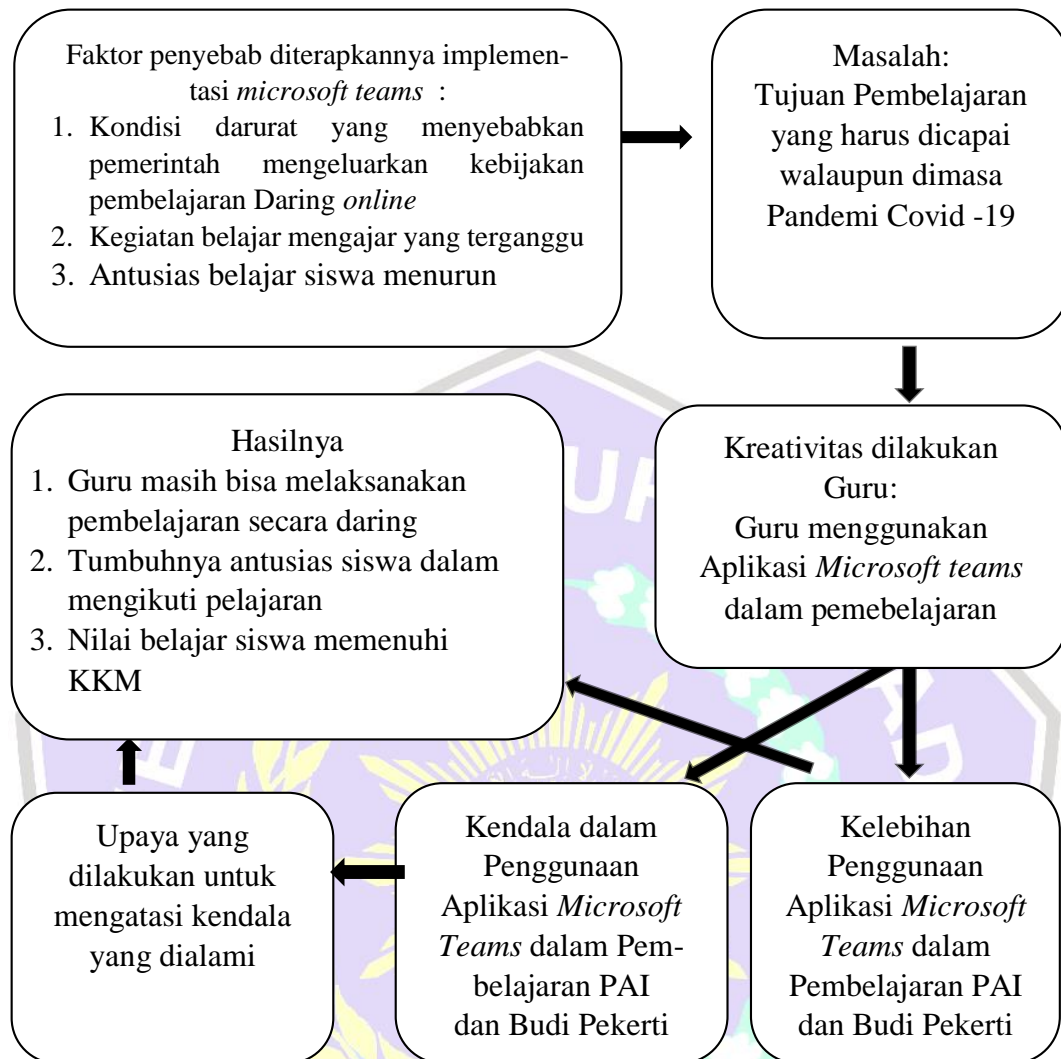
Penggunaan media teknologi informasi dan komunikasi mengefektifkan pembelajaran baik penyampaian-pesan dari isi pembelajaran, membangkitkan motivasi dan minat-peserta didik, membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, meningkatkan prestasi belajar peserta didik, menyajikan-data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Komputer dan internet merupakan media tersampainya informasi, pesan dan isi pembelajaran. (Arsyad, 2017) Pembelajaran sendiri merupakan akumulasi dari konsep-mengajar (teaching) dan konsep belajar (learning). (MKDP, 2011)

Microsoft Teams adalah hub digital yang menyatukan percakapan, konten, penugasan, dan aplikasi disatu tempat, memungkinkan guru menciptakan lingkungan belajar yang dinamis. Microsoft bertujuan untuk menawarkan pengalaman belajar jarak jauh sebagai pribadi, menarik dan terhubung secara sosial seperti belajar di kelas. (365.telkomuniversity.ac.id :2020) *Microsoft Teams* memungkinkan siswa dan guru dapat tetap berkomunikasi dan saling-membantu menggunakan percakapan, dan dapat merasa seperti mereka bertemu-langsung menggunakan-pertemuan langsung. Guru dapat melacak kemajuan siswa dalam pekerjaan sehari-hari mereka menggunakan tugas. Sama seperti di ruang kelas, guru dapat menggunakan aplikasi dan fungsi tim untuk mendukung cara mereka bekerja terbaik. Melalui penggunaan *Microsoft Teams*, pendidik dapat dengan mudah mendelegasikan tugas sekaligus memeriksa pekerjaan siswa dengan mudah, hanya dengan satu ketukan pendidik dapat melihat hasil pekerjaan siswa.

Melihat media *Microsoft Teams* yang mudah digunakan oleh guru untuk media pembelajaran dalam-jaringan (daring), maka penelitian ini membatasi sasaran penelitiannya, yaitu (1) Implementasi *Microsoft Teams* dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti, (2) faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi *Microsoft Teams* dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti, (3) Relevansi penggunaan *Microsoft Teams* dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas VA dan VB di Era pandemi Covid-19 SDN 01 Taman Kota Madiun

D. Alur Pikir

Berdasarkan uraian kerangka berpikir diatas, gambaran umum dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana implementasi pembelajaran daring dengan menggunakan *Microsoft Teams* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di era pandemi *covid-19* di SDN 01 Taman Kota Madiun, maka dapat digambarkan kerangka pemikiran untuk mempermudah memahami susunan yang akan dibangun di dalam penelitian ini sebagai berikut:



Gambar Bagan 2.1

Kerangka/Alur-Berpikir

E. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kerangka /alur berpikir diatas dapat dirumuskan beberapa inti dari pembahasan dengan beberapa pertanyaan yang mencakup: implementasi, kreatif yang dilakukan guru, kelebihan, kendala, upaya yang dilakukan/ solusi dan hasil sebagai berikut:

Tabel 2.1
Kisi-kisi Pedoman Pertanyaan

No	Indikator
1	Implementasi <i>Microsoft Teams</i> dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas V di Era pandemi <i>Covid-19</i> SDN 01 Taman Kota Madiun
2	Kreativitas penggunaan <i>Microsoft Teams</i> dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas V di Era pandemi <i>Covid-19</i> SDN 01 Taman Kota Madiun
3	Kelebihan yang dialami guru PAI dan Budi-Pekerti dalam mengimplementasikan <i>Microsoft Teams</i> dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas V di Era pandemi <i>Covid-19</i> SDN 01 Taman Kota Madiun
4	Kendala yang dialami guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam mengimplementasikan <i>Microsoft Teams</i> dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas V di Era-pandemi <i>Covid-19</i> SDN 01 Taman Kota Madiun
5	Upaya yang dilakukan guru PAI dan Budi-Pekerti untuk mengatasi-kendala dalam mengimplementasikan <i>Microsoft Teams</i> dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas V di Era pandemi <i>Covid-19</i> SDN 01 Taman Kota Madiun
6	Hasil Implementasi <i>Microsoft Teams</i> dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas V di Era pandemi <i>Covid-19</i> SDN 01 Taman Kota Madiun