

PENGARUH MEDIA *MICROSOFT TEAM* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PAI

Latifah Hanum

Email: latifahhannum45@gmail.com

Program Studi Pendidikan Agama Islam, FAI UNISMA Bekasi

Acep Mulyadi

Email: Mulyadiacep06@gmail.com

Program Studi Pendidikan Agama Islam, FAI UNISMA Bekasi

Abstract: *The definition of the issue of this examination is whether there is an impact between the Microsoft Team media on students' interest in learning in Islamic Religious Education Class X at SMAN 13 Bekasi City. This study aims to determine the influence of Microsoft Team media on student interest in learning Islamic Religious Education Class X at SMAN 13 Bekasi City. Media is whatever can be utilized to communicate messages from the shipper to the beneficiary and invigorate understudies' considerations, sentiments, interests, and considerations so that the instructing and learning process happens. In this study, the media in question is Microsoft Team. Meanwhile, interest in education is a form of activity that encourages someone to carry out a series of mental and physical activities to obtain a change in behavior as a result of individual experiences in interactions in their environment involving cognitive, affective, and psychomotor. The existence of good media that supports learning will achieve teaching and learning objectives. The research method used in this research is the Quasi Experiment method, with the Nonequivalent Control Group design, a quasi-experimental or quasi-experimental research method. The experimental class uses Microsoft Team media, and the control class does not use Microsoft Team media. The instrument in this study was a questionnaire (questionnaire) in the form of Pre-Treatment and Post-Treatment documentation. The sample used in this study amounted to 52 students. There were 26 students for the experimental and 26 for the control classes. The results of this study aimed to determine the effect of data using the "Paired Sample Test" formula; then, the results obtained that $t_{count} > t_{table}$ ($11,196 > 2.0595$) with a significant level of 5%. And the resulting average post-treatment value of the experimental class is 86.00, and the average value of the post-treatment control class is 78.53. Hence, the average post-treatment value of the practical course is greater than the average post-treatment value of the control class. So the proposed hypothesis has been proven that the Microsoft Team media positively affects student interest in learning PAI at SMAN 13 Bekasi City.*

Keywords: *Microsoft Team, Student Interests, Islamic Religious Education.*

PENDAHULUAN

Di abad ke-21 ini perkembangan di dalam dunia pendidikan banyak yang berubah, yang mana guru dan siswa sama-sama memainkan peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Peran guru bukan hanya sebagai satu-satu sumber bagi belajar melainkan guru berperan sebagai mediator dan fasilitator bagi siswa, untuk itulah guru harus kreatif dan inovatif dalam pembelajaran, baik dari segi penggunaan metode, model, startegi,

media dan perangkat pembelajaran lainnya.¹ Dengan berkembangnya kemajuan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa pengaruh besar dalam dunia pendidikan, khususnya pada proses belajar mengajar di sekolah.²

¹ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Abad 21* (Badung: Alfabeta, 2013), h.16

² Akmal Rizki Gunawan and Siti Aisah, "Membangun Karakter Bangsa Melalui

Perkembangan sistem jaringan (internet) saat ini sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan di Indonesia dengan menggunakan teknologi, informasi dan komunikasi (TIK) dapat mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran. Khususnya pada saat ini adanya wabah *Covid-19*. Proses pembelajaran dilakukan didalam rumah masing-masing dengan memanfaatkan media. Pengaruh teknologi dalam pembelajaran merupakan salah satu bentuk perubahan dan inovasi yang terjadi dalam sistem pembelajaran khususnya penggunaan media, yang mana pada pembelajaran terdahulu menggunakan media-media konvensional sekarang berubah ke sistem teknologi, informasi dan komunikasi. Pengaruh merupakan kekuatan yang ada atau yang timbul dari sesuatu seperti orang, benda, yang turut membentuk waktu atau perbuatan seseorang.³ Media sebagai sumber belajar siswa pada masa sekarang, karena dengan adanya media sumber yang baik dalam terjadinya proses belajar mengajar maka akan menimbulkan suatu kekuatan yang akan meningkatkan minat belajar siswa.

Media pendidikan merupakan salah satu kemajuan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat mendukung kebutuhan siswa untuk mendapatkan sumber belajar. internet merupakan seperangkat media pembelajaran yang berupa jaringan yang dapat menghubungkan antara satu orang dengan yang lain.⁴ Media yang dimaksud disini untuk melaksanakan pembelajaran pada masa sekarang ini yaitu semua yang berbasis internet karena siswa di haruskan mengadakan pembelajaran dari tempat tinggal masing-masing, maka dari hal

Pendidikan Multikultural Berbasis Al-Qur'an," *Journal Of Elementary Education* 3, no. 2 (2018): 90–104.

³ Peter Salim dan Yenny Salim, 2002, *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*. Jakarta, Modren English, h. 1126

⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2019), h. 203

keadaan ini diperlukan media pembelajaran yang berpengaruh seperti aplikasi Microsoft Office 365 (*Microsoft Team*).⁵

Media *Microsoft Office 365 (Microsoft Team)* merupakan sebuah bagian dari *SaaS* yang memungkinkan penggunaanya untuk mengakses *e-mail*, dokumen, kontak, kalender dan melakukan kolaborasi dimana saja dan menggunakan berbagai perangkat (PC, Laptop, Table, dan *Smart Phone*).⁶ Dalam proses belajar mengajar terdapat beberapa komponen yang saling berkaitan antara satu dengan yang lain yaitu guru, siswa, mata pelajaran, metode pembelajaran, evaluasi pembelajaran. Penggunaan *Microsoft Office 365 (Microsoft Team)* dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu cara yang dapat digunakan yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas belajar mengajar untuk meningkatkan minat belajar siswa yang baik dan membuat siswa mengerti dalam pembelajaran terutama pada masa pandemi sekarang ini, karena dalam menggunakan *Microsoft Office 365 (Microsoft Team)*. Pendidik dan peserta didik bisa melaksanakan pembelajaran jarak jauh arau daring seperti sekolah tatap muka pada biasanya.

Dengan demikian Minat merupakan sebuah kecenderungan yang tetap dengan kata lain memperhatikan, mengingat beberapa kegiatan pembelajaran. Pelajaran yang diminati seseorang, diperhatikan

⁵ Jurnal Pendidikan Islam, Vol, 6. No. 3. 2021. *Penerapan Aplikasi Microsoft Teams Pada Pembelajaran Daring Pendidikan Agama Islam Kelas VII Brawijaya Smart School Malang Pada Masa Pandemi COVID-19*. http://scholar.google.co.id/scholar?q=pengaruh+media+microsoft+team+terhadap+minat+belajar+siswa+dalam+pembelajaran+pai&hl=id&as_sdt=&as_vis=1&oi=scholar#d=gs_qabs&u=%23%3D2WK1LIXTAiUJ

⁶ Education, M.,& Vol, A (n.d.). 2020. *Microsoft Teams For Edukation Sebagai Media Pembelajaran*. 02(01), 30-35

terus-menerus yang disertai dengan senang dan kepuasan.⁷ Minat adalah dorongan yang menyebabkan terikatnya perhatian individu dengan objek tertentu seperti pekerjaan, pelajaran, benda dan orang.⁸ Minat belajar dapat diartikan suatu faktor psikologis yang mempengaruhi belajar peserta didik, baik minat terhadap mata pelajaran, guru yang mengajar dan media pembelajaran. Dan untuk minat belajar siswa yang peneliti teliti untuk pembelajaran PAI.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti di SMAN 13 kota Bekasi bahwa media pembelajaran yang efisien pada masa daring sekarang ini sangatlah diperlukan untuk mengingatkan minat belajar siswa. Mengingat tujuan dari pembelajaran daring adalah memberikan layanan pembelajaran terhadap peserta didik yang bermutu walaupun dalam jaringan yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangka minat dan ruang belajar agar lebih meluas. Keadaan sistem belajar mengajar tersebut mengakibatkan intraksi pembelajaran antara guru dan peserta didik akan berjalan secara lancar sehingga pada saat diberikan pertanyaan ataupun materi pembelajaran diharapkan sebagian dari peserta didik mampu dalam menjelaskan dari Pembelajaran Agama Islam, Karena media atau aplikasi pembelajaran yang efisienlah yang akan dicari oleh pendidik untuk peserta didiknya supaya membangkitkan minat belajar mereka walaupun secara daring.

Dari pengalaman peneliti telah melakukan PPLK di SMAN 13 Kota Bekasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam, dimana siswa masih menggunakan media pembelajaran dengan aplikasi yang banyak dalam proses belajar mengajar sehingga minat belajar siswa

mengalami penurunan, maka dari itu peneliti menemukan beberapa permasalahan yaitu terdapat peserta didik yang tidak mengerjakan tugas, masih terdapat peserta didik yang tidak mendengarkan penjelasan materi yang diberikan oleh guru, masih terdapat peserta didik yang tidak bertanya. Maka dengan masalah ini peneliti ingin meneliti dengan metode eksperimen semu agar dapat mengetahui pengaruh Media *Microsoft Team* terhadap minat belajar siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X di SMAN 13 Kota Bekasi.

TINJAUAN PUSTAKA

Media merupakan Beberapa jenis surat menyurat, baik media cetak maupun media umum dan perangkat kerasnya, harus memiliki opsi untuk dikendalikan, dilihat, didengar, dibaca. Sehubungan dengan hambatan yang diberikan, ada kesamaan antara titik-titik cutoff ini, untuk lebih spesifik bahwa media adalah semua yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat menjwai pertimbangan, sentimen, keprihatinan dan kepentingan dan pertimbangan siswa agar terjadi sistem pembelajaran.⁹ Fungsi media dalam proses pembelajaran yaitu menjelaskan, memudahkan dan membuat menarik pesan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik sehingga dapat memotivasi belajarnya dan mengefisienkan proses belajar.¹⁰

Melihat teori dari media dan fungsinya diatas, media merupakan suatu

⁷Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta,2018), h.57

⁸Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Pranadamedia Group), h.63

⁹ Arif S. Sadiman dkk., *media pendidikan*, h. 7

¹⁰Harnani, Sri. 2020. *Efektivitas Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19*. BDK. Jakarta Kemenag. <https://bdkjakarta.kemenag.go.id/berita/efektivitas-pembelajarandaring-di-masa-pandemi-covid-19>

alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat. Dalam suatu proses pembelajaran, media memegang peranan penting agar terjadinya pelaksanaan belajar mengajar yang efektif dan fleksibel sehingga mampu mendapatkan hasil belajar yang baik. Berdasarkan ini berbagai sistem belajar online (daring) yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didiknya. Berbagai media pembelajaran online (daring) banyak yang bermunculan pada masa sekarang ini dikarenakan penyakit yang menular (Covid-19), oleh karenanya banyak sekolah maupun universitas memakai media (aplikasi) pembelajaran daring (online) salah satunya media *Microsoft Team* yang merupakan salah satu pembelajaran online yang dirancang didalam *windows Microsoft Office 365*.

Microsoft Team merupakan sistem (aplikasi) digital yang menyatukan percakapan, konten, tugas dan aplikasi, yang mana memungkinkan pendidik menciptakan lingkungan belajar yang dinamis.¹¹ Dan *Microsoft Team* mempunyai tujuan untuk memberikan suatu pengalaman pembelajaran *online*, seperti halnya belajar di ruang kelas, pribadi, interaktif dan sosial¹². Dalam dunia pendidikan,

¹¹ Jurnal Situmorang, A. S., Education, M., & Vol, A (n.d.). 2020. *Microsoft Teams For Edukation Sebagai Media Pembelajaran*. 02(01), 30-35.

<https://jurnal.uhn.ac.id/index.php/sepren/article/download/351/152>

¹² Jurnal Pendidikan Islam, Vol, 6. No. 3. 2021. *Penerapan Aplikasi Microsoft Teams Pada Pembelajaran Daring Pendidikan Agama Islam Kelas VII Brawijaya Smart School Malang Pada Masa Pandemi COVID-19*. http://scholar.google.co.id/scholar?q=pengaruh+media+microsoft+team+terhadap+minat+belajar+siswa+dalam+pembelajaran+pai&hl=id&as_sdt=&as_vis=1&oi=scholar#d=gs_qabs&u=%23%3D2WK1LIXTAiUJ

Microsoft Teams dapat dijadikan sebagai alat untuk merancang kelas virtual, sehingga memudahkan pendidikan siswa, ataupun antara pendidik dan siswa berkomunikasi dan berkolaborasi untuk menghasilkan keluaran pembelajaran yang lebih baik.¹³

Minat belajar adalah salah satu bentuk keaktifan seseorang yang mendorong untuk melakukan serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil *dari* pengalaman individu dalam intraksi dalam lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik.¹⁴ Pintrich dan Schunk mengatakan bahwa pada umumnya banyak yang mengatakan minat belajar dan motivasi (inspirasi) belajar. bahwa minat adalah bagian penting dari inspirasi yang memengaruhi pertimbangan, pemahaman, pemikiran, dan pencapaian.¹⁵ Ada beberapa indikator minat belajar yang dapat dikenali atau dilihat melalui proses belajar di kelas, diantaranya. 1) Ketertarikan/keinginan itu datang dari nafsu/dorongan. Apabila yang dituju itu sesuatu yang nyata/kongkrit, maka nafsu itu disebut keinginan/ ketertarikan. Dari nafsu aktif timbul keinginan untuk mengerjakan sesuatu pekerjaan.¹⁶ 2) Perasaan Senang yang tergambar dari manifestasi mental yang diklaim oleh semua orang, hanya gaya dan perilakunya yang unik. Perasaan yang dirasakan semakin erat kaitannya dengan karakter

¹³ Tim Office 365. 2020. *Menggunakan Microsoft Teams untuk Kelas Online (Remote Learning)*

<https://365.telkomuniversity.ac.id/menggunakan-microsoft-teams-untuk-kelasonline-remote-learning/>

¹⁴ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya*, h.180

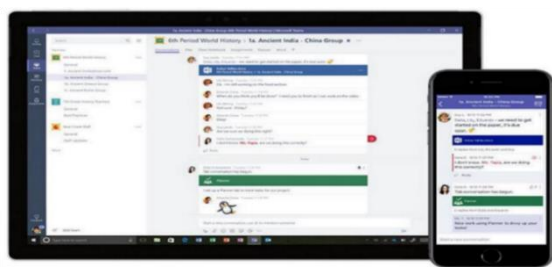
¹⁵ Mikarsa, Hera Lestari dkk. *Pendidikan Anak di SD*. Universitas Terbuka. (Jakarta. 2009)

¹⁶ M. Alisuf Sabri, *Pengantar Psikologi Umum dan Perkembangan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), Cet. V, h. 67

seseorang, sehingga perasaan yang dimulai dari satu individu kemudian ke yang berikutnya menuju hal yang sama harus bersifat unik.¹⁷ 3) Pengetahuan atau informasi tentang seseorang atau obyek pasti harus ada lebih dahulu dari pada minat terhadap orang atau obyek tadi.¹⁸ 4) Kebiasaan adalah cara bertindak atau berbuat yang seragam. Pada umumnya kebiasaan berlangsung dengan cara yang agak otomatis dan hanya menumbuhkan kesadaran yang kecil saja atau tidak membutuhkannya sama sekali tentang aktivitas yang sedang terjadi.¹⁹ 5) Perhatian belajar merupakan gerakan jiwa yang kewajibannya lebih spesifik sehubungan dengan dorongan yang datang kepada kita.²⁰

Dalam hal ini, untuk memperoleh hasil minat belajar yang baik, maka dibutuskannya bantuan media dalam proses pembelajaran, salah satunya memanfaatkan media yang baik seperti *Microsoft Team*, pembelajaran akan lebih jelas maknanya, siswa konsentrasi pada saat menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat lebih mudah di pahami, siswa menguasai materi. berikut ini gambaran dari aplikasi *Microsoft Team*.

Gambar 1 : Tampilan Microsoft Team



¹⁷ Akyas Azhari, *Psikologi Umum dan Perkembangan*, (Jakarta: Teraju, 2004), Cet. I, h.149

¹⁸ Witherington, *Psikologi Pendidikan*, Terj. Dari *Education Psychology* oleh M. Buchori, h. 124

¹⁹ Witherington, *Psikologi Pendidikan*, Terj. Dari *Education Psychology* oleh M. Buchori, h. 129

²⁰ Sabri, *Pengantar Psikologi*...., h. 43

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di SMAN 13 Kota Bekasi. Waktu penelitian terhitung sebulan sejak pertengahan bulan September sampai dengan bulan Oktober 2021. Subjek penelitian ini siswa SMAN 13 Kota Bekasi kelas X MIPA mata pelajaran PAI.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini kuantitatif menggunakan metode Eksperimen Semu (Quasi Eksperimen), yaitu metode yang mempunyai kelompok kontrol akan tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengendalikan faktor-faktor luar yang mempengaruhi penelitian (analisis), sehingga hubungan sebab akibat antar variabel bebas dengan variabel terkait menjadi jelas.²¹ Dan teknik pengumpulan datanya menggunakan koesioner (angket) dan dokumentasi. Populasi penelitian merupakan elemen penelitian yang hidup dan tinggal bersama-sama dan secara teoritis menjadi target hasil penelitian. Populasi pada prinsipnya merupakan semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa atau benda yang tinggal bersama dalam satu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian.²² Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMAN 13 Kota Bekasi berjumlah 52 orang, bila diuraikan pada kelas eksperimen 26 siswa sedangkan kelas kontrol 26 siswa.

Dalam pengambilan sampelnya menggunakan model eksperimen yang membutuhkan dua buah kelas sampel, yaitu kontrol dan eksperimen. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X A dan X B dimana tiap kelas berisi 29 orang yang terdiri dari

²¹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*...., h. 77

²² Sukardi, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Bumi Aksara,2012), h. 53

beberapa agama kristen dan islam. Adapun teknik pengambilan sampel yaitu dengan teknik *Purposive Sampling*. Alasan menggunakannya teknik *Purposive Sampling* dikarenakan kedua kelas tersebut mempunyai karakteristik yang sama. Masing-masing kelas memiliki anak berkemampuan kurang dan sedang dan tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Normalitas

Berdasarkan data kelas eksperimen yang sudah didapat peneliti berupaya menentukan normalitas data variabel normal atau tidak, maka dilakukan uji normalitas dengan menggunakan aplikasi *SPSS Versi 25*. Dari uji normalitas yang sudah dilakukan dengan menggunakan rumus Lilifors pre treatment eksperimen memiliki nilai *Sig.* $0,200 > 0,05$, maka berarti data berasal dari distribusi normal. Kemudian post treatment memiliki nilai *Sig.* $0,200 > 0,05$, maka data berasal dari distribusi data normal. Jadi, dapat disimpulkan bahwa kedua data pre dan post berasal dari distribusi normal.

Table 1 : Normality Data Kelas Eksperimen

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statis tic	D f	Si g.	Statis tic	D f	Si g.
PRE TREATMENT EKSPERIMEN	,140	26	,200	,966	26	,526
POST TREATMENT EKSPERIMEN	,109	26	,200	,987	26	,978

Sedangkan untuk data kelas kontrol yang telah dilakukan pengujian normalitasnya. uji normalitas data dengan menggunakan rumus *Lilifors*. pre treatment kontrol memiliki nilai *Sig.* $0,022 < 0,05$, maka berarti data berasal dari distribusi tidak normal. Kemudian post treatment kontrol memiliki nilai *Sig.* $0,200 > 0,05$, dengan kesimpulan salah satu distribusi data yang pre treatment tidak normal dan post treatment berasal dari distribusi normal.

Table 2 : Normality Data Kelas Kontrol

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statis tic	d f	Si g.	Statis tic	D f	Si g.
PRE TREATMENT KONTROL	,185	26	,022	,949	26	,224
POST TREATMENT KONTROL	,117	26	,200	,961	26	,411

Uji Homogenitas

Untuk menguji ke homogenan data maka peneliti menganalisis data selain harus memenuhi asumsi bahwa data yang berdistribusi normal, juga harus memenuhi asumsi homogenitas. Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah varians berasal dari data yang bersifat homogen. Untuk pengujian homogenitas menggunakan rumus *Levene* pada kelas eksperimen. Pengolahan data uji homogenitas diatas dengan menggunakan *SPSS Versi 25*. Pada kelas eksperimen uji homogenitas memperoleh nilai Based on Mean *Sig.* $0.246 > 0.05$. dengan demikian H_1 diterima dan H_0

ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa distribusi data penelitian Homogen.

Table 3 : Homogenitas Data Kelas Eksperimen

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
POST TREATMEN EKS	Based on Mean	1,576	5	11	,246
	Based on Median	1,264	5	11	,345
	Based on Median and with adjusted df	1,264	5	6,839	,376
	Based on trimmed mean	1,566	5	11	,248

Sedangkan untuk kelas kontrol dilakukan pengujian homogenitas data. Pengolahan data uji homogenitas diatas dengan menggunakan aplikasi SPSS Versi 25. Pada kelas eksperimen uji homogenitas memperoleh nilai Based on Mean sig $0.000 < 0.05$. Dapat disimpulkan bahwa data penelitian tidak Homogen.

Table 4 : Homogenitas Data Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
PRE TREATMENT	Based on Mean	1145,238	7	10	,000
	Based on Median	128,452	7	10	,000

	Based on Median and with adjusted df	128,452	7	2,000	,008
	Based on trimmed mean	928,105	7	10	,000

Uji Hipotesis

Berdasarkan Hipotesis yang tertulis metodologi penelitian, bahwa pengujian Hipotesis:

H_0 : Tidak Terdapat pengaruh media *Microsoft Team* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

H_1 : Terdapat pengaruh media *Microsoft Team* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Table 5 : Pengujian Hipotesis

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	POST TREATMEN EKS	86,000	26	5,61427	1,10105
	PRE TREATMEN EKS	82,4231	26	5,52936	1,08440

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	POST TREATMEN EKS & PRE TREATMEN EKS	26	,957	,000

Paired Samples Test					
		Paired Differences	T	Df	Sig. (2-tailed)
		95% Confidence Interval of the Difference			
		Upper			
Pair 1	POST TREATMEN EKS - PRE TREATMEN EKS	4,23492	11,196	25	,000

Berdasarkan pengujian pada aplikasi SPSS Versi 25 diperoleh nilai rata-rata minat belajar siswa (*Post Test*) untuk kelas eksperimen (X MIPA 1) yang terdiri dari 26 orang adalah 86,00. Nilai signifikansi (2-tailed) yang diperoleh adalah 0,000. Untuk taraf signifikansi signifikansi yang digunakan adalah 5% atau $\alpha = 0,05$ berarti $0,000 < 0,05$ dan $F_H = 11.196 > 2.0595$. Dengan demikian H_1 diterima dan H_0 ditolak, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh positif dan signifikan media *Microsoft Teams* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Berdasarkan teori media dan fungsi media merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat. Dalam suatu proses pembelajaran, media memegang peranan penting agar terjadinya pelaksanaan belajar mengajar yang lebih efektif dan fleksibel untuk tercapainya pembelajaran yang baik.

Microsoft Team merupakan sistem internet (aplikasi) digital yang memuat

percakapan, konten, tugas dan aplikasi, yang mana memungkinkan pendidik menciptakan lingkungan belajar yang dinamis. Dan *Microsoft Team* mempunyai tujuan untuk memberikan suatu pengalaman pembelajaran *online*, seperti halnya belajar di ruang kelas, pribadi, interaktif dan sosial²³. Dalam dunia pendidikan, *Microsoft Teams* dapat dijadikan sebagai alat untuk merancang kelas virtual, sehingga memudahkan pendidikan siswa, ataupun antara pendidik dan siswa berkomunikasi dan berkolaborasi untuk menghasilkan keluaran pembelajaran yang lebih baik.

Penggunaan media *Microsoft Team* dalam proses pembelajaran akan berpengaruh terhadap minat belajar. sedangkan minat belajar menurut istilah psikologi, yaitu kecenderungan dan energi yang tinggi atau keinginan yang luar biasa untuk sesuatu.²⁴ Dalam definisi lain, minat belajar adalah keterpengaruhan jiwa terhadap suatu hal yang sepenuhnya bertujuan untuk menyelesaikan sesuatu yang telah dicoba cukup lama. Jika di dalam diri seseorang tidak ada yang namanya minat atau keinginan jiwa, maka, pada saat itu, untuk keinginan belajar akan malas dan untuk mencapai tujuan yang dicita-citakan. Minat belajar adalah salah satu bentuk keaktifan seseorang yang mendorong untuk melakukan serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam intraksi dalam lingkungannya yang menyangkut kognitif,

²³Jurnal Pendidikan Islam, Vol, 6. No. 3. 2021. Penerapan Aplikasi *Microsoft Teams* Pada Pembelajaran Daring Pendidikan Agama Islam Kelas VII Brawijaya Smart School Malang Pada Masa Pandemi COVID-19. http://scholar.google.co.id/scholar?q=pengaruh+media+microsoft+team+terhadap+minat+belajar+siswa+dalam+pembelajaran+pai&hl=id&as_sdt=&as_vis=1&oi=scholar#d=gs_qabs&u=%23%3D2WK1LIXTAiUJ

²⁴ Syah, *Psikologi Pendidikan*..... h. 136

afektif, dan psikomotorik.²⁵ Pintrich dan Schunk mengatakan bahwa pada umumnya banyak yang mengatakan minat belajar dan motivasi (inspirasi) belajar. bahwa minat adalah bagian penting dari inspirasi yang memengaruhi pertimbangan, pemahaman, pemikiran, dan pencapaian.²⁶

Dalam Hal ini, untuk memperoleh hasil minat belajar yang baik, maka dibutunkannya bantuan media dalam proses pembelajaran, salah satunya memanfaatkan media pembelajaran daring (internet) yang bagus seperti *Microsoft Team*, pembelajaran akan lebih jelas maknanya, siswa konsentrasi pada saat menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat lebih mudah di pahami, siswa menguasai materi dan mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.²⁷ Selain itu, faktor- faktor yang mempengaruhi minat belajar salah satunya media pembelajaran yang mempunyai hubungan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, karena media yang digunakan lengkap dan tepat akan memperlancar peserta didik memahami pelajaran yang diberikan oleh guru. Dengan demikian terdapat pengaruh media *Microsoft Team* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran PAI kelas X SMAN 13 Kota Bekasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan intrepentasi hasil penelitian, maka penelitian yang berjudul “Pengeruh Media *Microsoft Team* Terhadap Minat Belajar Siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Eksperimen di SMAN 13

Kota Bekasi)” dapat disimpulkan sebagai berikut:

Ada pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada kelas eksperimen yaitu di kelas X MIPA 1 di SMAN 13 Kota Bekasi. Hal ini memperkuat hipotesis yang telah diajukan yaitu media *Microsoft Team* berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Ditunjukkan dalam proses perhitungan menggunakan rumus “*Paried Sampel Test*” yang memperoleh hasil seberapa besar pengaruh yang dihasilkan kelas eksperimen, maka penelitian ini menggunakan aplikasi *SPSS versi 25*. Dihasilkan nilai rata-rata post-treatment kelas eksperimen adalah 86.00. Sehingga diperoleh hasil perhitungan, bahwa $t_{hitung} = 11.196$ dan $t_{tabel} = 2.0595$, dengan $df = 25$, dan signifikan 5% atau 0.05. Adapun kriteria pengujian adalah H_0 jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, sedangkan pada perhitungan di atas $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($11.196 > 2.0595$). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Microsoft Team* lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar, 2013. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Azhari, Akyas. 2004. *Psikologi Umum dan Perkembangan*. Jakarta: Teraju. Cet. I
- Djamarah, Bahri, Syaiful. dan Zain Aswan. 2015. *Starategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ega, Rima, Wati. 2006. *Ragam Media Pembelajaran*. T. Tp: Kata Pena.
- Gunawan, Akmal Rizki, and Siti Aisah. “Membangun Karakter Kebangsaan Melalui Pendidikan Multikultural Berbasis Al-Qur’an.” *Journal Of Elementary Education* 3, no. 2 (2018): 90–104.

²⁵ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya*, h.180

²⁶ Mikarsa, Hera Lestari dkk. *Pendidikan Anak di SD*. Universitas Terbuka. (Jakarta. 2009)

²⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Gravindo Persada, 2007), h. 24-25

- Kusnadi, Edi. 2008. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Metro, Ramayana Pres
- Mikarsa, Hera Lestari dkk. 2009. *Pendidikan Anak di SD*. Universitas Terbuka. Jakarta
- Muhibbin, Syah. 2007. *Psikologi Belajar*. Jakarta; PT Raja Grafindo Persada.
- Rohani, Ahmad. 2007. *Media Intruksional Edukatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Rusman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Abad 21*. Badung: Alfabeta
- Salim, Peter ,dan Salim, Yenny, 2002, *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*. Jakarta, Modren English
- Slameto. 2018. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- W.J.S, Purwadirminto. 1993. *Kamus Umum*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Witherington. *Psikologi Pendidikan , Terj. Dari Education Psychology* oleh M. Buchori.
- Yudrik Jahja. 2004. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Pranadamedia Group.
- Tim Office 365. 2020. *Menggunakan Microsoft Teams untuk Kelas Online (Remote Learning)*
<https://365.telkomuniversity.ac.id/menggunakan-microsoft-teams-untuk-kelas-online-remote-learning/>
- Situmorang A.S. Education, M.,& Vol, A (n.d.). 2020. *Microsoft Teams For Edukation Sebagai Media Pembelajaran*. 02(01), 30-35.
<https://jurnal.uhn.ac.id/index.php/sepren/article/download/351/152>.
- Saputra, Dwi, Aldi & Saddhono, Khundaharu. (2021). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Microsoft Office 365 Untuk Sma Di Masa Pandemi*. *Lingua*, Jurnal Pendidikan. Vol. 18, No. 1, Maret 2021.
<https://lingua.solocls.org/index.php/lingua/articel/view/669/589>.
- Binti Ngatminyaton “Peningkatan Kemampuan Penggunaan Microsoft Office 365 Melalui Pelatihan Dan Simulasi Pada Guru Sekolah Dasar”. *Jurnal Kewarganegaraan* Vol. 5, No. 1 Juni 2021.
<https://Journal.Upy.Ac.Id/Index.Php/Pkn/Article/View/1279/0>.
- Harnani, Sri. 2020. *Efektivitas Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19*. BDK Jakarta Kemenag:
<https://bdkjakarta.kemenag.go.id/berita/efektivitas-pembelajarandaring-di-masa-pandemi-covid-19>